

**ESTRATEGIA LÚDICO MUSICAL PARA EL DESARROLLO DEL  
PENSAMIENTO CREATIVO EN EL PROCESO ENSEÑANZA –  
APRENDIZAJE EN NIÑO(AS) DE BÁSICA PRIMARIA**



**NUNILA ZUMAQUÉ GÓMEZ**

**UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA – SUE CARIBE  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
MONTERÍA – CÓRDOBA  
2011**

**ESTRATEGIA LÚDICO MUSICAL PARA EL DESARROLLO DEL  
PENSAMIENTO CREATIVO EN EL PROCESO ENSEÑANZA –  
APRENDIZAJE EN NIÑO(AS) DE BÁSICA PRIMARIA**



**NUNILA ZUMAQUÉ GÓMEZ**

**Trabajo presentado como requisito para optar al título de  
Magíster en Educación**

**DIRECTORA  
ISABEL SIERRA PINEDA**

**UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA – SUE CARIBE  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
MONTERÍA – CÓRDOBA  
2011**

## **NOTA DE ACEPTACIÓN**

---

---

---

---

Presidente del Jurado

---

Jurado

---

Jurado

Montería, Octubre 5 de 2011

## **DEDICATORIA**

A Dios todo poderoso por ser mí luz y conductor de sabiduría para terminar con éxitos esta maestría.

A mi madre Gilma Gómez, por sus colosales consejos y orientaciones.

A mi esposo Carlos Bravo, por su amor y apoyo incondicional.

A mis hijas: Nunila, Paola y Karina porque son el pilar de inspiración y motivación para seguir adelante con mis metas.

**Nunila.**

## **AGRADECIMIENTOS**

La autora de la presente investigación, expresa sus más sinceros agradecimientos a:

- ✓ Las Directivas de SUE CARIBE "Sistema de Universidades Estatales Del Caribe Colombiano" por crear este espacio de superación.
- ✓ Mí directora de Tesis Doctora Isabel Sierra Pineda, por su excelente asesoría para la concreción de este trabajo.
- ✓ La Institución Educativa los Garzones, por brindarme la oportunidad de desarrollar en el plantel este proyecto.
- ✓ Todos los profesores de la maestría por impartir sus conocimientos.
- ✓ Los Doctores Nohemí Carrascal y Joaquín Rojano por sus acertados aportes en el desarrollo de este trabajo.
- ✓ Los docentes Karina Bravo Zumaqué y Rodin Caraballo Campos, por su valiosa colaboración.

Y a todas aquellas personas que hicieron posible la realización de esta investigación.

## CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	13
1. ANTECEDENTES	17
1.1. DESCRIPCIÓN	17
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	22
1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	22
1.4. OBJETIVOS	26
1.4.1 OBJETIVO GENERAL	26
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	26
2. MARCO DE REFERENCIA	27
2.1 ESTADO DEL ARTE	27
2.2 REFERENTE TEÓRICO	35
2.2.1 <i>Pedagogía de la Lúdica</i>	40
2.2.2 <i>El Juego Como Forma de Conocer e Interactuar en el Proceso de Aprendizaje</i>	44
2.2.3 <i>La Inteligencia musical fundamento cognitivo</i>	46
2.2.4 <i>El paradigma cognitivo cultural</i>	51
2.2.5 <i>En cuanto a la música, juego y educación</i>	56
2.2.6 <i>Aporte del juego y la música en el aprendizaje</i>	57
2.2.7 <i>El adulto en el juego del niño</i>	60
2.2.8 <i>¿Música Vs. Creatividad?</i>	61
2.2.9 <i>La educación musical en la escuela primaria</i>	71

2.2.10	<i>Creatividad</i>	77
2.2.11	<i>La creatividad y los juegos</i>	82
2.2.12	<i>La educación artística del niño</i>	88
2.2.13	<i>Estado actual de la educación artística en nuestro medio</i>	89
2.2.14	<i>La función del docente</i>	91
2.2.15	<i>¿Qué aporta el arte al desarrollo del niño?.</i>	93
2.2.16	<i>Enseñanza Creativa</i>	96
2.2.17	<i>Sobre los alumnos creativos</i>	103
2.2.18	<i>Pensamiento creativo</i>	104
2.2.19	<i>Características esenciales del pensamiento creativo</i>	112
2.2.20	<i>Las etapas del proceso creativo</i>	115
2.2.21	<i>Desarrollo del talento creador</i>	117
2.2.22	<i>Cultura y creatividad</i>	117
2.2.23	<i>Aprender a ser creadores</i>	118
2.2.24	<i>Estrategias creativas</i>	119
2.2.25	<i>Cómo identificar el pensamiento creativo</i>	125
2.2.26	<i>Pedagogía de la creatividad</i>	126
2.2.27	<i>Escuelas que ríen</i>	129
2.2.28	<i>Los medios de expresión</i>	130
2.2.29	<i>La educación artística en el contexto colombiano</i>	131
2.2.30	<i>El currículo, los roles y las estrategias para el desarrollo de la creatividad.</i>	135
3.	<b>METODOLOGÍA</b>	143
3.1	<b>NATURALEZA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	143
3.2	<b>POBLACIÓN</b>	143
3.3	<b>DISEÑO METODOLÓGICO</b>	144
3.3.1	<i>Instrumentos</i>	146

3.3.2 <i>Sujetos</i>	146
3.4 CATEGORIZACIÓN Y SUPUESTOS DE INVESTIGACIÓN	147
3.4.1 <i>Sistema de categorías</i>	147
3.4.2 <i>Componentes e indicadores que se espera se afecten con las estrategias desde lo lúdico – musical</i>	148
3.4.3 <i>Supuestos de investigación</i>	148
3.4.4 <i>Fases de la investigación</i>	150
3.5 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	152
4. RESULTADOS	153
4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS	154
4.1.1 <i>Encuesta realizada a estudiantes</i>	154
4.1.2 <i>Encuesta realizada a docentes</i>	165
4.2 ESTRUCTURA DE TALLERES E IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA	177
4.2.1 <i>Talleres</i>	177
4.2.2 <i>Modelo y contenidos de talleres</i>	179
4.3 REJILLAS DE ANÁLISIS	192
5. CONCLUSIONES	203
BIBLIOGRAFÍA	208
ANEXOS	222



## LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1.      Asignatura que te gusta más	156
Tabla 2.      Áreas que menos te agradan	157
Tabla 3.      Actividades que se realizan en los procesos de enseñanza	159
Tabla 4.      Actividades desarrolladas en clases en los procesos de enseñanza	160
Tabla 5.      Gusto en el desarrollo de las clases	161
Tabla 6.      Has recibido alguna vez clases de música	162
Tabla 7.      ¿Qué es lo que más te llama la atención de la clase de artística?	163
Tabla 8.      Algunos de los docentes han utilizado la artística o la música ¿Cómo medio para desarrollar la clase?	164
Tabla 9.      Estrategia metodológica utilizada para el desarrollo de clases en los procesos de enseñanza	166
Tabla 10a.    Mediaciones aplicadas	167
Tabla 10b.    Mediaciones aplicadas	168
Tabla 10c.    Mediaciones aplicadas	169
Tabla 11.      Recursos y prácticas	170
Tabla 12.      Estrategias utilizadas en clases	171
Tabla 13.      Recursos como fuente de inspiración y motivación	173
Tabla 14.      Uso de la artística y la música como estrategia metodológica	147
Tabla 15.      Competencias pedagógicas que le gustaría fortalecer	175

## **LISTA DE FIGURAS**

	Pág.
Figura 1. Asignatura que te gusta más	156
Figura 2. Áreas que menos te agradan	157
Figura 3. Clase de actividades realizan en los procesos de enseñanza	159
Figura 4. Actividades desarrolladas en clases en los procesos de enseñanza	160
Figura 5. Cómo te gustaría que se desarrollaran las clases	161
Figura 6. Has recibido alguna vez clases de música	162
Figura 7. ¿Que es lo que más te llama la atención de la clase de artística?	163
Figura 8. Algunos de los docentes han utilizado la artística o la música como medio para desarrollar la clase?	165
Figura 9. Estrategia metodológica utilizada para el desarrollo de clases en los procesos de enseñanza	166
Figura 10a. Mediaciones aplicadas	167
Figura 10b. Mediaciones aplicadas	168
Figura 11. Recursos y prácticas	170
Figura 12. Estrategias utilizadas en clases	172
Figura 13. Recursos como fuente de inspiración y motivación	173
Figura 14. Uso de la artística y la música como estrategia metodológica	175
Figura 15. Competencias pedagógicas que le gustaría fortalecer	176

## **RESUMEN**

Este proyecto permite comprender cómo a través de las estrategias lúdico-musicales, se puede potenciar el pensamiento creativo, sensibilizando y mejorando así, la calidad de la enseñanza-aprendizaje en los niños de la Básica Primaria de la Institución Educativa Los Garzones; articulando el proceso artístico-musical con las diferentes disciplinas académicas a través de actividades lúdicas en el aula, tendientes a mejorar las formas creativas de enseñanza, para que los estudiantes aprehendan con sentido, eficacia y autonomía en su saber hacer. Para la realización de este trabajo, se contó con unos elementos lúdicos fundamentales planteados por: Rosa Mercedes Navia, Johan Huizinga y Carlos Jiménez Vélez; en cuanto a la memoria musical, Edgar Willems; Zoltan Kodaly, quien no crea sólo un método, sino que desarrolla una filosofía sobre la importancia de la música en la vida del niño, del joven y del adulto. En lo cognitivo, las concepciones de Howard Gardner, habla sobre la estructura de la mente, en busca de ampliar las estipulaciones de la psicología cognoscitiva y desarrollista, direccionada hacia las raíces biológicas y evolucionistas de la cognición; y Ernest Cassirer, quien afirma que “la mente humana fortalecida por los símbolos, viene a recrear el mundo físico en su propia imagen simbólica”. De igual forma revela el poder especial de la producción artística en el ser humano.

La naturaleza de esta investigación es de enfoque cualitativo, porque su análisis se dirige a lograr descripciones detalladas de los fenómenos estudiados. El abordaje es hermenéutico y comprensivo, de carácter espiral, desplegado en la descripción, la interpretación y la construcción de sentido. El diseño es etnometodológico.

En cuanto a los resultados se puede evidenciar que las estrategias lúdico – musicales es un excelente recurso pedagógico en la enseñanza aprendizaje, con su aplicación en el aula, se pudo observar que fue significativo para los estudiantes crear diferentes actividades artísticas como juego rítmico, canciones, coplas, cuento y refranes con base en los conceptos y teorías aprendidas de las diferentes asignaturas.

**Palabras claves:** Lúdico musical, desarrollo cognitivo. Habilidades del pensamiento, juego, creatividad.

## **ABSTRACT**

This project allows us to understand how, through fun and musical strategies, can enhance creative thinking, raising awareness and improving the quality of teaching and learning in children of the Basic Primary Education Institution The Garzones, articulating the process artistic and musical with the various academic disciplines through recreational activities in the classroom, aimed at improving the creative ways of teaching so that students apprehend sense, efficiency and autonomy in their expertise. To carry out this work, we had raised some basic recreational items by: Rosa Mercedes Navia, Johan Huizinga and Carlos Jimenez Vélez, in terms of musical memory, Edgar Willems, Zoltan Kodaly, who created not only a method but develops a philosophy about the importance of music in the lives of children, young people and adults. In the cognitive and the concepts of Howard Gardner talks about the structure of the mind, seeking to extend the terms of cognitive and developmental psychology, directed to biological and evolutionary roots of cognition, and Ernest Carrirer, who says that "the human mind strengthened by the symbols, is to recreate the physical world in its own symbolic image. " Similarly revealing the special power of artistic production in humans.

The nature of this research is qualitative approach, because his analysis is directed at achieving detailed descriptions of the phenomena studied. The hermeneutic approach is comprehensive, spiral character, displayed

in the description, interpretation and construction of meaning. The design is ethnomethodological.

As the results show that strategies can be fun - music is an excellent educational resource in teaching and learning with its application in the classroom, it was observed that was significant for students to create various artistic activities such as rhythmic play, songs, stories and sayings based on the concepts and theories learned in the different subjects.

**Keywords:** Playful musical, cognitive development. Thinking skills, play, creativity.

## **INTRODUCCIÓN**

El conocimiento sobre el aprendizaje humano es el resultado de un proceso dinámico y en permanente desarrollo que día a día va aportando a la labor de enseñar; es ese conocimiento riguroso y profundo lo que permite el diseño cada vez más pertinente de mediaciones que permiten favorecer los potenciales de cada niño de cada joven.

Esta propuesta se planteó para estudiar las posibilidades de mejoramiento de estrategias metodológicas con que vienen trabajando los docentes de las diferentes asignaturas en la básica primaria, analizando el valor de algunas herramientas pedagógicas como un aporte innovador en el proceso educativo cuando se intenta promover la creatividad y el desarrollo de habilidades del pensamiento.

Cabe anotar, que la educación y formación integral desde la infancia es fundamental, creando y cultivando en el niño el sentido del aprender y el interés por hacer del estudio una actividad atrayente, motivadora y productiva.

El docente hoy debe jugar un papel primordial, desarrollando estrategias que permitan facilitar la enseñabilidad de los contenidos. Las falencias detectadas en nuestras escuelas al respecto de las didácticas y procesos metodológicos son en parte las causantes entre otras de

bajos desempeños, desinterés, y la deserción de algunos educandos desde etapas tempranas de escolaridad.

Este proyecto partió del interés por comprender cómo a través de las estrategias lúdico-musicales, se pueda potencializar el pensamiento creativo, e intervenir en los procesos de mejoramiento de la calidad del aprendizaje en los niños de la Básica Primaria de la Institución Educativa Los Garzones. Articulando el proceso artístico-musical en las actividades de formación y las diferentes disciplinas académicas a través de actividades lúdicas en el aula, tendientes a mejorar las formas creativas de enseñanza, se buscó que los estudiantes aprendieran con sentido, eficacia y autonomía en su saber hacer.

A nivel nacional e internacional los temas de creatividad en el niño, la música como forma de mediación, expresión y el juego, han sido objeto de trabajos de investigación, que se han caracterizado por su dispersión y falta de sistematización. Esto dificulta reconocer los logros y la formulación de modelos que puedan ser transferidos y adaptados en contexto. Por ello la propuesta "lúdico musical para potencializar el pensamiento creativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje" en nuestro entorno, es un aporte. Interesa alcanzar en el educando una formación integral a través del disfrute y goce del juego, de la música, de la creación y de la estética, generando además, ambientes favorables que permitan la interacción social humanística al interior de la comunidad estudiantil y despertando expectativas hacia el estudio donde esté presente la libertad, la desinhibición, la actitud motivadora, dejando con esto a un lado el miedo, el temor y el desdén



al participar en escenarios áulicos, o en eventos educativos y culturales en general.

Este trabajo se adelantó con un enfoque cualitativo. El abordaje ha sido hermenéutico y comprensivo de carácter espiral, desplegado en la descripción, la interpretación y la construcción de sentido.

El trabajo de campo se desarrolló dentro de los escenarios de trabajo escolar en las diferentes asignaturas en el contexto de la Institución Educativa Los Garzones. El diseño apoyado en la etnometodología, permitió abordar la realidad investigativa mediante la observación participativa, y la aplicación de entrevistas no estructuradas y semiestructuradas.

A partir del trabajo realizado, se encontró que las estrategias propuestas fueron no sólo valoradas, sino asumidas por los niños y los docentes. Éstos reconocen el aporte del estudio como un escenario de oportunidades desde la práctica pedagógica formativa, teniendo en cuenta que la institución carece de un docente formalmente vinculado que se responsabilice de la asignatura de educación artística.

Los docentes en general se mostraron interesados, reconociendo nuevas maneras de fortalecer los procesos de enseñanza y asumiendo el compromiso con la cualificación derivada de estas perspectivas de mediación lúdico-musical.

La estructura de este informe comprende 5 capítulos. En el primer capítulo, se presenta el tema; en el segundo, se describen los

antecedentes, la formulación del problema, la justificación y los objetivos de la investigación.

En el tercer capítulo, está el marco de referencia, el cual contiene el Estado del Arte y el referente.

Posteriormente, el cuarto y quinto capítulos describen respectivamente la Metodología, en la cual se establece: el Sujeto, Fases de la Investigación, resultado de cada fase, técnicas de la recolección y procesamiento de la información, análisis e interpretación de los resultados, categorías y los componentes que constituyen las estrategias desde lo lúdico, lo musical y lo creativo. En el sexto se presentan las conclusiones respectivas de la investigación.

Esta propuesta permitió visionar las posibilidades en acción de algunas mediaciones que conllevan a la asequibilidad de los procesos de enseñanza aprendizaje mediante lo lúdico musical, con el propósito de sensibilizar y motivar el pensamiento creativo de los estudiantes dentro de un ambiente flexible, en el cual ellos puedan transformar la actividad de conocer en una experiencia gratificante de contacto con el mundo de las ideas, de los objetos y de los hechos, en una dinámica innovadora de gestión y comprensión, en el que conjugan su inteligencia y genialidad optimizando así, la calidad de sus talentos individuales y desarrollando su originalidad y espíritu competitivo.

## **1. ANTECEDENTES**

### **1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

Esta investigación parte de la necesidad de hacer una reflexión focalizada hacia las formas y estrategias metodológicas con que se vienen desarrollando las clases o encuentros de formación con los estudiantes desde diferentes asignaturas en los procesos de enseñanza aprendizaje en las Instituciones Educativas de Básica Primaria.

Según un estudio de la UNICEF (2004), que trata sobre el desarrollo psicosocial de los niños y las niñas en Colombia y en Latinoamérica la meta en el desarrollo del niño o niña es el despliegue máximo de sus capacidades y potencialidades, para que en el futuro puedan tener un conocimiento crítico de la realidad y una participación activa en la sociedad. Así el desarrollo psicosocial influirá significativamente en las oportunidades educativas, laborales y sociales que el niño o niña puede tener en el futuro.

Los educadores de este nivel de escolaridad deben tener en cuenta que hay distintas formas de estimular a los niños y niñas a la acción y al descubrimiento del mundo. “Descubrir el mundo de los sonidos cantando, imitando y vocalizando, apreciando la música, acompañando la música con golpes de mano o movimientos del cuerpo”. UNICEF (2004).

Descubrir el mundo también implica el reconocimiento y comprensión de diversos lenguajes y formas de representación simbólica desde gestos y expresiones en el rostro, posturas, hasta la exploración del mundo de las demás personas y de los objetos de conocimiento.

Dentro de muchos recursos y estrategias didácticas, no es nuevo, el hecho de utilizar la música para estimular positivamente diversos aspectos de la vida del ser humano, aunque en algunos de nuestros contextos de educación formal no se le haya explorado con la profundidad debida en sus atributos al menos en el campo de la educación.

Para los griegos en la antigüedad, existía una filosofía pedagógica hacia la música, ellos decían: la música educa y esto sucedía porque era un pueblo que demostraba gran interés y preocupación pedagógica, la educación y la vida política tenían igual importancia.

Tanto el juego como la música estimulan en forma natural muchas dimensiones del ser humano, a nivel educativo, a nivel biológico y a nivel social recreativo. Además, propician otros beneficios se multiplican al interior de cada uno de estos niveles.

Cabe destacar que cuando el niño juega involucra distintos tipos de lenguaje, los amplía y los enriquece, por ejemplo: el lenguaje verbal, gestual, musical y gráfico – simbólico, entre otros. Además, se ve enfrentado constantemente a unos cambios de situaciones y esto lo prepara socialmente porque esos cambios llevan en su interior un

problema por plantear y resolver, por lo tanto, deberá abordarlos y analizarlos.

Esta propuesta surge como resultado de la observación objetiva de las prácticas pedagógicas del programa de Licenciatura en educación Artística de la Universidad de Córdoba – Colombia y en las diferentes instituciones educativas a nivel de primaria. Desde las experiencias de los licenciados en formación se ha encontrado que los niños a través de la música y la lúdica desarrollan el sentido de la atención y la concentración, dando paso así, a las formas creativas en su aprendizaje y quienes se muestran siempre dispuestos a participar en clase, contribuyendo en el desarrollo de la clase. De acuerdo con las observaciones de los docentes de la Institución Educativa Los Garzones en este proceso, manifestaron sobre las diferentes actitudes que asumen los niños en las otras asignaturas como apatía y dejadez para realizar sus actividades. Atendiendo a estas inquietudes y expectativas, se ha optado diseñar unos parámetros metodológicos lúdico – musicales que permitan fortalecer el pensamiento creativo y hacer más asequibles las diferentes disciplinas académicas, teniendo en cuenta que lo educativo es por definición, un acto intencionalmente encaminado a la formación integral de seres humanos a partir de principios y valores que se toman como un propósito en la calidad de enseñanza – aprendizaje.

Actualmente algunos docentes del área de artística, se dedican a trabajar sobre el dibujo y la pintura; otros orientan su trabajo a las manualidades. Se deben analizar si los espacios para el desarrollo de competencias musicales o los espacios para el ejercicio de obras manuales y acercamiento a la formación en artes son en la escuela

primaria un fin en sí mismos y no un espacio de formación de las dimensiones del ser humano. Es decir, no se trata solo de aprender música o aprender artes en la escuela sino favorecer el descubrimiento y desarrollo de potenciales. Sin embargo, la realidad de las escuelas y colegios del entorno cordobés, muestra que las actividades de enseñanza de la iniciación en la música u otras desde el área de la educación artística no se relacionan de manera explícita con las actividades asociadas en proceso de desarrollo del pensamiento y creatividad en los niños, niñas y jóvenes. Se desaprovechan esos espacios como mediadores de otros aprendizajes.

Se hace necesaria una reflexión sobre esta situación, porque en las Instituciones no hay docentes idóneos en la materia que pudieran ayudar a mejorar las estrategias metodológicas del área, ni desde lo lúdico – musical articuladas con otras asignaturas en forma articulada. De igual forma, la mayoría de los colegios no cuenta con instrumentos musicales tales como percusión menor, flauta, guitarra y piano entre otros, que permitan el buen manejo metodológico en el aula.

En la actualidad, hay preocupación en las escuelas por la apatía que tienen los niños en los proceso de aprendizaje; esto se evidencia en los resultados de sus calificaciones. Se está estudiando el problema si radica en las formas evaluativas sugeridas por el gobierno o por falta de estímulo y motivación por parte de los docentes.

De otra parte, el Plan Decenal, que ha venido trabajando por la calidad de la educación, es decir, es un ejercicio de planeación en que la sociedad determina las grandes líneas que deben orientar el sentido de

la educación para los próximos diez años y se integra por el conjunto de propuesta, acciones y metas que expresan la voluntad del país en materia educativa. Se trata de generar un acuerdo nacional que comprometa al gobierno, los diferentes sectores de la sociedad y la ciudadanía en general para avanzar en las transformaciones que la educación necesita. De acuerdo con este planteamiento la Universidad Nacional de Colombia, se hizo partícipe presentando una propuesta sobre el pensamiento creativo, quienes plantean que aprender a pensar es la clave que, garantizará no solo la competitividad y autonomía del individuo, sino que además es la condición básica para que el país ingrese en las dinámicas de desarrollo económico, cultural, científico, político y social.

Esto significa que la educación de los próximos años, debe generar en el estudiante un "pensamiento que se enfoque en la **capacidad de análisis y la creatividad** y que le permita discernir sin influencias ajenas, actuando siempre en consonancia con la razón y sólo empleando la fuerza de los argumentos", dice textualmente la propuesta de esta universidad que tiene presencia en siete regiones del país.

Además de las demandas políticas, culturales, tecnológicas y económicas del país, se trata de **concentrar los esfuerzos en los estudiantes** y sus necesidades, más que en la administración y gestión de las instituciones.

## **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo se favorece el desarrollo del pensamiento creativo a partir de la articulación didáctica de estrategias lúdico musicales en el proceso de enseñanza - aprendizaje de estudiantes de básica primaria de la Institución Educativa Los Garzones?

## **1.3 JUSTIFICACIÓN**

La música es un elemento integrador que puede impulsar y potenciar de manera agradable y expectante, todas las áreas del desarrollo intelectual, social, emocional, motoras, de lenguaje y de habilidades lecto – escriturales en niños, niñas y jóvenes. De hecho, la música es una gran organizadora que ayuda a que el cuerpo y la mente trabajen juntos. Los niño (as) sienten atracción hacia los patrones y estructuras musicales. Lo demuestran de muchas maneras, como aplaudiendo al finalizar una canción o haciendo movimientos con las manos durante partes especiales, por ejemplo en los ritmos musicales modernos y tradicionales.

Igualmente, la música introduce a los niños a los sonidos y significados de las palabras y ayuda a fortalecer sus habilidades de la memoria. Las canciones de las vocales o de los números tales como “La marcha de las letras”, ayudan a los niños a recordar las secuencias de letras y de números.



La música brinda una oportunidad para que los estudiantes interactúen con otras personas de manera divertida. Ya que la música es un elemento que enriquece completamente el aprendizaje, es decir, mientras más se les involucre a los estudiantes, más aprenderán.

Por lo anterior, es importante tener en cuenta la música como apoyo a las habilidades comunicativas, la cual, manejada por medio del juego, puede favorecer en diferentes direcciones como un soporte didáctico. La podemos convertir en un medio divertido para llevar a los niños a conocer los primeros elementos de la música; ahora, uniendo la música al juego se puede convertir en un agradable material de fortaleza para que el adulto enriquezca la comunicación con el niño.

En consecuencia, la racionalidad sobre la práctica educativa con arreglos afines, es la pedagogía en cuanto a reflexión sistemática sobre el hacer del maestro en torno a la educabilidad de los sujetos, la enseñabilidad de los saberes, la epistemología de la relación enseñanza – aprendizaje y la educación de los conocimientos y en cuanto a historias de reflexión y consolidación de tendencias educativas de la manera de educar.

De otra parte es fundamental, exaltar el trabajo de Piaget (1955) sobre la epistemología genética, apoyando en referentes empíricos dejó planteado mediante la observación y el análisis el tema relacionado con los estadios para llegar al desarrollo del pensamiento hipotético – deductivo y por lo mismo las condiciones propicias para una inteligencia que hace posible la estructura de la ciencia en mente de los sujetos según su desarrollo cronológico y mental.

De acuerdo con la memoria, Edgar Willems (1964), afirma que ésta, es indispensable para el desarrollo de nuestra vida y su progreso. Es un elemento de continuidad que sostiene la conciencia de la personalidad. El antropólogo Claude Levi – Strauss (1950), también afirma que “si podemos explicar la música, podemos encontrar la clave del pensamiento humano o al implicar que al no tomar en cuenta seriamente la música, debilita toda la explicación de la condición humana”.

Howard Gardner (1982), habla sobre la estructura de la mente, en busca de ampliar las estipulaciones de la psicología cognoscitiva y desarrollista, direccionada hacia las raíces biológicas y evolucionistas de la cognición; su afán de identificar el perfil intelectual de un individuo a una edad temprana y luego utilizar este conocimiento para mejorar sus oportunidades y opciones de educación.

Sin lugar a dudas, es en la escuela donde la formación artística obtiene su sentido en la formación de sus sujetos en el arte como patrimonio cultural y el desarrollo de la habilidad y destrezas artísticas, adquiere su sentido para expresar desde su propia subjetividad su momento vital, en sus procesos de aprendizajes, a través de formas creativas estéticas, que le permita asumirse como ser capaz de apropiarse de lo real mediante el disfrute de lo bello a la vez que proyecta su conciencia de su experiencia de la belleza, en cuanto armonizadora del ser y del conocer, a través del saber y sus posibles manifestaciones.

Esto significa que la escuela debe hacer una lectura desde una óptica pedagógica mediante lo cual lo artístico que integre la cultura local y regional en sus diversas manifestaciones y disciplinas, asumiéndolos como elementos de la formación inicial, la proyecten en contenidos universales que se convierten en elementos permanentes de encuentro con lo humano a través de la dinámica del conocimiento y el reconocimiento por una parte, a través de la experiencia didáctica mediante formas libres de creación individual o colectiva de expresión de la experiencia y la conciencia del conocer y aprender.

Si se hace una retrospectiva de la formación académica que han tenido los docentes de hoy, en su niñez y adolescencia, encontramos muchos vacíos y falencias en lo artístico – musical por falta de educadores especializados en esta disciplina; y los pocos que habían la desarrollaban como un saber específico omitiendo la importancia de ésta, como articuladora y creativa en la aprehensión y función con otras asignaturas.

Por tanto, esta propuesta se socializó en la Institución Educativa Los Garzones, objeto de esta investigación y luego presentado a la Universidad de Córdoba como un trabajo de proyección a la comunidad a través de un equipo de investigadores formativos para hacerla asequible a los otros municipios del departamento de Córdoba y de acuerdo con la ley general de educación definir prioridades para atender la necesidad urgente de desarrollar integralmente la infancia y juventud y buscar mecanismos que garanticen potenciar sus talentos, fundamentar el arte y la estética en su futura profesión y así colaborar en la búsqueda de sentido de sus proyectos de vida.

## **1.4 OBJETIVOS**

**1.4.1 Objetivo General.** Comprender cómo a través de la estrategia lúdico musical se potencia el pensamiento creativo y se favorece la calidad de la enseñanza – aprendizaje en los niños de la Básica Primaria de la Institución Educativa Los Garzones.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

- Analizar las posibilidades que ofrece la articulación del proceso artístico musical con las diferentes disciplinas académicas a través de actividades lúdicas en el aula.
- Establecer el valor de la estrategia lúdico – musical mediada por los diferentes lenguajes simbólicos, como instrumentos en los procesos asociados para el desarrollo del pensamiento creativo y de las capacidades perceptivas.
- Diseñar una propuesta lúdico musical como conjunto de formas creativas de enseñanza, orientadas al aprendizaje con sentido, eficacia y autonomía en su saber hacer.

## **2. MARCO DE REFERENCIA**

### **2.1 ESTADO DEL ARTE**

Algunos estudios que se constituyen como afines y antecedentes de esta investigación se citan a continuación

“La Actividad Lúdica en la Historia de la Educación Contemporánea” tesis doctoral de la Universidad de Valencia España, por Paya Rico (2006), quien plantea la utilidad del juego como elemento de Educación Estética, en el que los educadores deben formarse para comprender y aplicar las actividades y estrategias lúdicas. Su objetivo se centró en hacer que la actividad lúdica favorezca el aprendizaje y la acción pedagógica en todas las dimensiones educativas (física, intelectual, social y estética). De acuerdo con los resultados su propuesta sirvió como herramienta para que los estudiantes pasaran del individualismo inicial a una cooperación lúdica, basados en el juego corporal y el juego didáctico para desarrollar la creatividad.

Dadas las características de este trabajo es posible sustentar la realización del proyecto que se viene desarrollando, abordando también el juego, pero a través de lo lúdico musical para potenciar la creatividad en la enseñanza aprendizaje, en el que además de tener en cuenta las

teorías de pedagogos, sicólogos y sobre la lúdica; se ha tomado de igual forma lo musical como un elemento integrador de este proceso.

Otro de los estudios que se han hecho referentes al campo lúdico, dentro de los procesos de aprendizaje, tienen que ver con las "Orientaciones Metodológicas de la Propuesta Pedagógica para el trabajo de Lúdica en la Enseñanza media". Noy (2005) en La Habana Cuba. Según el autor , "la lúdica escolar no es una asignatura, es una actividad que enlazará el mundo lúdico del adolescente, sus ansias de jugar o crear, con la escuela y la familia en una actitud mejor ante la vida como estudiante, amigo, hijo y miembro de la sociedad a la cual pertenece".

Su trabajo se basó en los talleres de juego, como socio dramas o juegos de roles. Con la obtención de los resultados, concluyó afirmando que:

El contenido de la lúdica en la escuela no lo integrarán algunas asignaturas aunque siempre se destacarán unas por encima de otras, ni métodos ni procedimientos por separado, sino una relación interdisciplinaria que abarque a toda la enseñanza, en que para los profesores sea obligatorio cumplir con el "Aula de Lúdica", esta será la forma de obtener el desarrollo completo del escolar. Será muy importante la exigencia por parte de lo lúdico para la multilateralidad y relación inter - materias respetando la libertad, voluntariedad, creatividad y espontaneidad de los estudiantes por encima de todo. Esta dinámica prevendrá el anquilosamiento educativo.

Partiendo de lo anterior, es necesario mirar significativamente, la similitud que guarda con este proyecto que se viene realizando, focalizando el aspecto lúdico en el aula, como un mediador y de mejoramiento interdisciplinario en las formas de aprendizaje. Sólo cabe precisar, que éste, se basa también, en articular el aspecto musical, para desarrollar el pensamiento creativo.

Se han presentado diversos trabajos y artículos sobre la creatividad, algunos de ellos escritos en la "Revista Iberoamericana" como: La Educación de la Creatividad; propuesta por: Barba Téllez y García (2006), quienes formulan algunas preguntas: ¿Cómo educar la creatividad en contextos educativos no presenciales? En entornos virtuales de aprendizaje: ¿cuáles son las condiciones más idóneas para la educación de la creatividad?

Otro de los artículos es el de: "Apuntes para la estimulación, por los docentes, de la creatividad en los estudiantes", por Cardoso Barrera, (1994); ella resume diciendo que la creatividad, desde los primeros momentos del surgimiento de la vida en la tierra es un elemento esencial para el desarrollo de las sociedades, por lo que la educación y dentro de esta labor del docente no debe quedar exenta de lograr dicha estimulación y desarrollo, especialmente porque forma al hombre nuevo que será el modificador de la sociedad.

Teniendo en cuenta el proceso pedagógico como elemento esencial para estimular la creatividad, se realizan unos apuntes con criterios de especialistas en esta materia, que los docentes podrán utilizar dentro de su radio de acción para lograrlo, siendo éstos flexibles, dinámicos y

adaptables a diferentes situaciones y utiliza algunas palabras claves como: creatividad, estimulación, desarrollo, proceso pedagógico.

En Argentina, según Cutrera y Dell' Oro, (2003), de la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales de la Universidad Nacional de Mar de Plata, hicieron investigaciones sobre el estilo de enseñanza a la imagen docente, que es uno de los factores con mayor incidencia en la formación de actitudes en el alumno hacia la ciencia, efectuaron un análisis en un conjunto de textos donde exaltan la observación, la creatividad o imaginación, el conocimiento previo y la lógica son las actividades o procedimientos que conducen a la generación del conocimiento científico.

Gallego G., (2000), en su artículo llamado La Creatividad del niño en la música, cita al autor Gervilla, A. (1999), afirmando que "La creatividad podría definirse como la capacidad de engendrar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad... La creatividad implica a salirse de los cauces trillados, a romper las convenciones, las ideas estereotipadas, los modos generales de pensar y actuar...".

De acuerdo con los planteamientos de Cardoso Barrera, Contreras y Dell' Oro (2003) y Gallego (2000) los cuales hacen énfasis sobre el proceso pedagógico, la flexibilidad, el dinamismo y estilo de enseñanza que debe tener el docente al impartir su conocimiento y creatividad hacia la formación integral del estudiante; este trabajo de investigación de igual forma aborda un elemento esencial y transversal como es el de diseñar estrategias lúdico – musical que permite estimular el desarrollo



de pensamiento creativo en los estudiantes; donde el docente les facilite el aprendizaje en los escenarios áulicos, conllevándolos a producir, a crear y transformar el conocimiento a otros ámbitos de una forma artística, favoreciendo así su manera de sentir y pensar.

Según Sanuy, (2000), el verdadero valor de la Educación Musical activa en la infancia es que hagamos música desde el primer momento, expresándonos a través de ella. A los dos años, el niño ya improvisa canciones repetitivas; a los tres, desarrolla una capacidad creativa, inventa canciones, danzas.

De acuerdo con estos planteamientos es importante que los niños en la escuela, escuchen música orientados por la maestra para estimular su creatividad, quienes a través de la música dejan volar su imaginación y si experimentan oírla con los ojos cerrados, desarrollan más la atención y concentración, teniendo luego la capacidad de representarla mediante dibujos, cuentos, juegos, expresiones faciales y corporales.

La música es excelente para potenciar la creatividad, por tanto, los docentes deben trabajarla de muchas formas y significativamente con los niños desde muy temprana edad, es decir, en edad preescolar, permitiendo con esto, que los infantes se familiaricen con el lenguaje musical, ya que ellos llegan a la escuela con grandes expectativas de aprender.

En el artículo "La Creatividad en la clase de Música": Componer y Tocar, de Aróstegui J., (2007), reflexiona sobre dos aspectos de la música en la escuela: la composición y la instrumentación en el aula,

con la perspectiva común de llevarse a cabo de manera grupal, así como una mirada al tratamiento de la música en alumnos con necesidades educativas especiales. Aportaciones de la psicología cognitiva de la música a la educación musical de hoy: ¿Cuál es nuestro proyecto de escuela?, ¿cómo trabajamos este eje con los niños y niñas de educación infantil? Construcción de instrumentos musicales con materiales de plástico. Creación sonora en tiempo real. Una propuesta colectiva en la escuela secundaria.

El libro *Innovación y Creatividad en la Enseñanza Musical* (García Pilar; Estebaranz, Araceli, 2005), presenta una investigación dedicada a la Didáctica del Piano desde el punto de vista de interacción de las artes y aplicable a la didáctica musical en general, una puerta abierta a la ciencia musical. De ella se deduce que la evolución del pianista debe estar unida al desarrollo del pensamiento divergente, las inteligencias múltiples, la creatividad y la personalidad artística, más rica tras haber trascendido el desarrollo integral de la persona. Es preciso por tanto cultivar esta nueva visión de una dinámica de investigación-acción cualitativa.

También habla sobre *La Música del Color y el Color del Sonido*. Todo arte surge de una imagen estética construida en la mente por el artista. En este libro se devela cómo se estructuran todos esos factores por parte del artista y la interrelación entre esas síntesis plasmadas en diversos modos de expresión. Tal vez pueda decirse que nuestro pensamiento anida en un órgano, el cerebro, protones y neutrones y orbitales de electrones, o que la mística es una sabiduría de la misma energía que nos sustenta y que no se destruye sino que se transforma.

La música estimula la creatividad. Conocer el funcionamiento del cerebro ayuda a descubrir las capacidades que se pueden desarrollar para lograr un mejor aprendizaje, Spitzer (2004), investigador de la Universidad de Ulm, Alemania, en la inauguración del Curso lectivo del Centro de Investigación y Docencia en Educación (CIDE) y del Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística (CIDEA) de la Universidad Nacional (UNA). Para Zúñiga Irma (2004), en una fundamentación, el arte debe ocupar un lugar muy importante. “La educación penetrada por una significativa cuota de arte permite una valiosa efectividad”.

En la lección inaugural, los procesos neurológicos y la creatividad, Spitzer destacó que los estímulos musicales elevan el potencial de creatividad y bajan la ansiedad. Agregó que no existe ninguna área en nuestro cuerpo y cerebro que no responda a la influencia de la música. Destacó que el estrés, por el contrario, frena la creatividad.

Spitzer (2004), subrayó que la música es indispensable en la vida del ser humano porque nos hace felices y estimula nuestra creatividad.

Teniendo en cuenta las particularidades de estos conceptos y estudios, acerca del cómo la música estimula la creatividad; es pertinente y significativo para la realización del proyecto que se viene efectuando, puesto que éste, busca valorar estrategia lúdico musical para el desarrollo del pensamiento creativo.

A nivel regional, también se han venido haciendo trabajos de investigación sobre lo lúdico musical, cabe destacar los estudios que se

han hecho en el Programa de Artística - Música de la Universidad de Córdoba”:

Planeación de estrategias pedagógicas que contribuyan al estímulo del desarrollo cognitivo afectivo, basada en actividades de expresión artístico musical para los alumnos de Cuarto y Quinto de Educación Básica Primaria (Cogollo López y Rolóng Doria, 2006).

En sus resultados establecieron estrategias pedagógicas basada en la expresión artística musical, para el estímulo del desarrollo cognitivo y afectivo de los estudiantes. El bajo nivel académico que muestran los niños obedece en un alto porcentaje al desgano que les produce el desarrollo de la jornada escolar, al no encontrar cosas agradables en el aula. Los niños no se sienten a gusto con las actividades que realizan los docentes para desarrollar sus asignaturas.

De igual manera, el hambre, los problemas interfamiliares, limitaciones económicas son factores que influyen en la falta de atención y en la indisciplina.

Con las actividades de la investigación, los niños demostraron un alto interés y dinamismo por los talleres realizados, lo que permitió facilitar el trabajo mediante actividades lúdicas mostrando luego un comportamiento más favorable en su aprendizaje de acuerdo con lo expresado por los docentes y padres de familia.

Estrategias lúdicas musicales que contribuyan a incrementar el desarrollo cognitivo en el área de lengua castellana en los alumnos del

Grado 1º del Colegio los Olivos de la Ciudad de Montería (Montalvo Fuentes, 2007).

La música como facilitador pedagógico para potenciar las habilidades vocales rítmicas y auditivas de los niños del Hogar Infantil Pupo Jiménez durante su Etapa de Educación Inicial (Francis Villadiego, Payares y Tordecilla Montes, 2008).

Como resultado de esta investigación, se diseñó un conjunto de actividades planificadas donde la música fue el elemento pedagógico para potenciar y estimular el desarrollo de las competencias cognitivas, socioafectivas, comunicativas y físicas de los niños en el proceso de educación inicial, siendo éste fructífero para los infantes, puesto que se mostraron sus aptitudes y actitudes en su desempeño escolar.

Estrategias lúdicas musicales como incentivo en el comportamiento y desarrollo de los valores humanos en los niños del grado 4to y 5to de primaria del Colegio Victoria Manzur sede Severo J. Cuello Marzola y García Martínez.

El resultado de las entrevistas con los docentes acerca de las estrategias metodológicas establecidas en el currículo que favorezcan el comportamiento y apropiación de los valores humano en los niños de 4º y 5º, arrojó un alto porcentaje de desconocimiento de los profesores acerca de los lineamientos y planes del estudio a realizar dentro de sus funciones.

En cuanto a las actividades con los niños, se realizaron montajes de canciones de acuerdo con sus expectativas. Con estos ejercicios lúdicos – musicales estimularon sus vivencias del entorno social y afectivo, expresaron sentimientos a través de obras musicales, como también dramatizaciones sobre los valores.

Estos estudios, tienen un acercamiento con este proyecto, pues toman el juego y lo lúdico musical en los procesos de diferentes acciones: el estudio que presenta este informe tiene como objetivo desarrollar el pensamiento creativo.

Cabe destacar que los resultados de las investigaciones hecha por los estudiantes de pregrado, fueron fructíferas, dejando un gran aporte en cada contexto escolar, donde se aplicaron estrategias metodológicas significativas, nuevas formas de trabajar en el aula, utilizando la música y en algunos casos la lúdica como medio o herramientas para fortalecer la enseñanza aprendizaje, lo que permite facilitar la interacción y la asimilación de los conocimientos en los niño(as).

Es pertinente traer a colación las actividades académicas vivenciadas por la investigadora del presente estudio, experiencias que realizó en la Institución Educativa Lorenzo María Lleras, en el contexto de las asignaturas de Francés e Inglés; se trabajó la fonética de las lecturas mediante células rítmicas, como una forma lúdica, en la que los estudiantes además de disfrutar la clase, desarrollan la atención y se les facilita la comprensión, obteniendo muy buenos resultados en términos de desempeño.

## **2.2 REFERENTE TEÓRICO**

En la construcción acerca del significado de la lúdica, es imprescindible destacar los conceptos sobre ésta, los cuales han sido abordados por algunos autores que se destacan en este apartado.

Definir lo lúdico en este marco de referencia no resulta fácil dado su carácter complejo que lo identifica. Es más, lo lúdico implica todas estas formas de representación de la realidad y es una dimensión de la existencia del ser humano que contiene lo racional y lo emocional en sus representaciones.

El problema fundamental, desde la perspectiva de la investigación empírica consiste en la carencia de un significado apropiado sobre lo lúdico, que permita abordarlo como de estudio y que trascienda el juego. Una hipótesis sugestiva de la autora Rosa Mercedes Navia (1996), plantea la fantasía como esencia de la lúdica, la cual se manifiesta, según ella, mediante el juego en el niño y la poética en el adulto, cuyas manifestaciones se expresan en las diferentes prácticas artísticas y culturales como el teatro, la danza, la poesía, entre otros y se apropia del principio de realidad para diferenciar la necesidad del ser humano de construir representaciones fantásticas y de las cuales es plenamente consciente, de otras con carácter objetivo.

Huizinga J. (2001) delimita "lo lúdico en el juego y sostiene que lo lúdico es inderivable, porque se resiste a un significado autónomo, pero se relaciona con múltiples dimensiones de la espiritualidad del ser humano: con lo ético, con lo estético, con el derecho y la filosofía entre

otros". Con base en lo anterior, es fundamental que las escuelas deban tener presente los valores y el conocimiento a través de la lúdica.

Huizinga (2001), señala que su estudio se debe centrar en competencias y carreras, exhibiciones y representaciones en la danza y la música, las mascaradas y los torneos. Busca comprenderlo como una forma de actividad llena de sentido y con función social. Agrega también que el interés para la ciencia de la cultura es comprender qué significa en el ánimo de los pueblos, esas figuraciones en las que rige la transmutación de lo vivido en formas animadas de vida.

De acuerdo con Jiménez Vélez (1998), la lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano, no es una ciencia ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda.

La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otras series de actividades (sexo, baile, amor, afecto) que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

*La lúdica no como un medio, sino como un fin, debe ser incorporada a lo recreativo, más como un estado ligado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano, que como actividad ligada solo al juego, es*



*más bien propender por una existencia lúdica de tipo existencial, que nos ayude a comprendernos a sí mismos, para comprender al otro en toda su dimensión sociocultural.*

*El juego hace parte de la lúdica, es un sendero abierto a los sueños, a los conocimientos, a las incertidumbres, al sin sentido, a la libertad y por lo tanto a la creatividad humana.*

Desde luego, el juego es una actividad dialógica, que desarrolla la creatividad y la impulsa hacia el futuro.

Los artistas verdaderos son hombres dialógicos que sienten la impresión de ser llevados por los valores que encienden y sostienen su impulso creador.

Este tópico es de mucha importancia para esta propuesta, porque actúa como un elemento facilitador y estratégico en la enseñanza aprendizaje, sobre todo en el lenguajear con la música, y otras expresiones artísticas, potencializando con esta articulación, las formas creativas del pensamiento y la imaginación.

El trabajo áulico, desarrolla la sensibilidad y permite la libre interacción entre los niños, haciéndolos más sociables, donde desarrollan el sentido colaborativo a través del trabajo en equipo, haciéndolos más reflexivos, críticos y éticos en su quehacer escolar.

Jiménez Vélez (1998), hace alusión también, a unos principios metodológicos, los cuales los describe de la siguiente manera:

1. La actividad: Las cosas se enseñan haciéndolas, pueden ser corporales, intelectuales, espirituales, afectivas, sociales e interpretativas.
2. La unidad de teoría y práctica: En el proceso de aprendizaje el alumno deberá exponer sus propias ideas, opiniones y valoraciones con vistas al desarrollo del sentido crítico y de la capacidad reflexiva analítica.
3. La atención personalizada: La docencia tendrá en cuenta la dimensión individual y afectiva de cada miembro del grupo a partir sus capacidades.
4. La creatividad mediante la inclusión de actividades que estimulen el pensamiento, ejercicio, trabajo, práctica, investigaciones.
5. La socialización: Potencia las relaciones de grupo.
6. La globalización: Dotando a la programación de un enfoque globalizado e interdisciplinario aprovechando los numerosos puntos de contacto con el currículo de las otras asignaturas.

**2.2.1 Pedagogía de la lúdica.** Para comprender cómo funciona el juego ligado al desarrollo y al aprendizaje, (Jiménez, C. 1998), conviene entender la génesis del juego como experiencia cultural, en lo

cual el concepto de objeto transicional de Winnicott (1995), resulta fundamental. Es necesario recordar que el bebé utiliza este tipo de objetos (frazadas, objetos blandos, juguetes) para liberarse de todas las tensiones y conflictos originados por las ausencias breves del contacto de unidad (bebé – madre) antes del período del destete.

El juego del niño con objetos para suplir demandas y conocerlos es una actividad ligada a la vida cotidiana, en la que el juego actúa como mediador del proceso psíquico (interioridad) y del proceso de socialización externa (demandas institucionales, instintivas y culturales). En cuanto al primero, el niño liga su acción lúdica a situaciones imaginarias para poder suplir todas aquellas demandas (biológicas, psíquicas, sociales) producto de su dependencia. En consecuencia, podríamos afirmar, retomando a Vigotsky (1989) que: “Para resolver esta tensión, el niño en edad preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego. La imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño; éste no está presente en la conciencia de los niños pequeños y es totalmente ajeno a los animales”.

Las teorías de Vigotsky con respecto al juego se mueven en el terreno del significado y en el de la interioridad. De esta forma, el pensamiento está separado de los objetos y de las acciones que los niños hacen frente a los juegos imaginarios; los cuales surgen a partir de las ideas, más que de las cosas: una caja es una nave espacial; una sombra, un monstruo; un palo es un caballo.

El juego debe entenderse en términos propedéuticos, es decir, sirve para preparar y potenciar procesos de desarrollo humano, no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico creador y potenciador de zonas de desarrollo de evolución inmediata; su función, en últimas, está ligada a la vida cotidiana como experiencia cultural, ya que el juego conduce en forma natural a ésta. A través del juego, los niños y los adultos participan en la cultura; en la medida que los actos de creación producidos por estos puedan transformar la cultura y, en consecuencia, dotarla de sentido y de significación.

La fantasía y la imaginación son espacios ideales para la libertad y la creatividad. Lo irreal, lo ficticio, es sinónimo, en cierta medida, de la fantasía, la cual se asocia fácilmente con los sueños o con los niños. De esta forma, para muchas teorías científicas-dogmáticas, el juego y la fantasía no son actividades serias, lo serio corresponde al mundo de la ciencia. El desprecio o la subvalorización se han mantenido en la escuela tradicional y moderna, debido a los mecanismos o instrumentos de poder que tienen los nuevos conocimientos y las nuevas tecnologías. El maestro, a través de la interiorización de esquemas de acción y percepción del conocimiento, lo ha hibridado como hábito de instrucción.

En el espacio y el tiempo creados por la didáctica de la fantasía, los sujetos pueden actuar como observadores o protagonistas para construir y reconstruir los significados del pensamiento ligados al devenir del pasado, del futuro y del infinito en un plano recreativo del conocimiento.

El espacio de la creatividad es el espacio de la libertad, del sin sentido, y éste sólo se construye a través de las experiencias lúdicas que tiene el niño en sus primeras relaciones objetales con procesos y objetos transicionales, es decir, en su relación con el yo y el no-yo; con el mundo físico de los objetos para entenderlo y transformarlo.

En síntesis, el juego ideal para el aprendizaje es aquel cuyas exigencias son mayores a las habituales. Si el juego exige demasiado poco, el niño se aburre. Si tiene que ocuparse de muchas cosas, se vuelve ansioso. El estado ideal de un juego en el aprendizaje es el que se produce en una delicada zona entre el aburrimiento y la ansiedad, entre la interioridad y la exterioridad, es decir, en una zona de estado de flujo, en la que en el cerebro la emocionalidad y excitación del circuito nervioso se halle en sintonía con la exigencia del juego, similar a lo que ocurre en los juegos computarizados y de nintendo, en los cuales el niño se siente ocupado en una actividad que lo atrapa y retiene toda su atención sin esfuerzo y, por consiguiente, en este estado, el cerebro descansa y produce muchas asociaciones cognitivas de alto nivel.

Desde otras perspectivas, el juego se puede entender como un mecanismo para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget) o para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos (Freud). Todas las anteriores teorías, de una u otra forma, son atravesadas conceptualmente por la creatividad que se gesta en el juego; en ella, de forma directa o indirecta, se produce la cultura humana que logra potenciar las zonas de desarrollo humano, desde lo cognitivo, lo cognoscitivo y las operaciones mentales; desde la creación de normas sociales e institucionales; desde la creación de nuevos

objetos y productos de la literatura y el arte a través del sentido y del sin sentido y desde la relación del desarrollo emocional y afectivo que produce el juego con la inteligencia, para que a través de la lúdica la labor educativa se centre en este último sentido, debido a que estas etapas del desarrollo afectivo se podrán potenciar durante toda la vida, favoreciendo los procesos psicológicos superiores del ser humano.

**2.2.2 El Juego Como Forma de Conocer e Interactuar en el Proceso de Aprendizaje.** El juego, para Alix Zorrillo (1995), es la forma natural como el niño conoce las cosas que lo rodean, se conoce a sí mismo y a los demás y descubre el mundo circundante.

Todos hemos pasado por este proceso siempre a través del juego sea individual o con otras personas. Muchas sensaciones e ideas las hemos adquirido con el juego, algunas veces jugando solos, otras las hemos aprendido guiados por otros niños o por algún adulto que a través del juego estimuló algo dentro de nosotros y gracias a ello entendimos una cierta cosa que enseguida fue archivada en nuestra memoria y seguramente la recordamos hoy con la misma sensación agradable que en ese momento sentíamos.

Y ¿por qué se recuerdan en particular ciertos momentos y no otros? Tal vez porque se vivía un verdadero momento de juego, es decir, un momento relajado y divertido en el cual se intercambiaba con la otra u otras personas a un mismo nivel, no existía una jerarquía que oprimiera o limitara el intercambio, por lo tanto se hablaba, reía y participaba sin limitaciones o miedos.

Otra razón es que posiblemente fue un momento lúdico que en la vida afectiva del niño tuvo una gran importancia por la posibilidad de ver que como él, todos expresaban en forma desinhibida los propios sentimientos y pensamientos dando libertad a las emociones. Situaciones como esta vividas y recordadas en un cuadro agradable y relajando dan bases sólidas, entre otros aspectos, a la socialización.

Existen diversas teorías acerca del juego y por lo tanto se encuentran muchas y variadas definiciones ya sea desde el punto de vista biológico, educativo, psicológico o social. Y seguramente cada uno de estos enfoques determina un aspecto muy importante en la evolución del juego en el niño, porque obviamente, a medida que el niño crece, el juego o las mecánicas del juego cambian.

En efecto, Jean Piaget (1955), decía que “el juego es una forma de adaptación a la realidad”. Son operaciones o mecanismos de posibilidad de comprensión del mundo que lo preparan para su desenvolvimiento autónomo. Se constituye en institución social comportando todo un código que avanza según los niveles de evolución del pensamiento del niño.

Para Freud (citado por Zorrillo, 1995), el juego es el camino verdadero para la comprensión de los esfuerzos que el yo infantil realiza para lograr una síntesis.

Siempre para el psicoanálisis, el juego es una compensación de los deseos y tendencias del niño irrealizables en la vida real. Los motivos

del juego están fuera de la conciencia del niño y obedecen a una dinámica inconsciente.

“El juego es un medio para explorar las experiencias físicas, emotivas e intelectuales”, comenta Donald Baker en su libro “Entender el Juego” y agrega: “y pone al niño en la condición de asimilar tales experiencias traduciéndolas en modelos de comportamiento, convenciones sociales y estructuras de referencia para el futuro.

Dice también que el juego es una cosa absolutamente seria y tan necesaria que lo es no solo para el desarrollo del pensamiento y de los sentimientos sino que también es esencial en el crecimiento físico.

**2.2.3 La Inteligencia musical fundamento cognitivo.** Ernest Cassirer (1945), afirma que la mente humana, fortalecida por los símbolos, viene a recrear el mundo físico en su propia imagen simbólica. Reconoció también que el arte suministraba una imagen más rica, más vívida y colorida de la realidad. Otorgó el mayor valor a la obra original espontánea, en la que el hombre explora su propio universo y reveló el poder especial de la producción artística en el ser humano.

Atendiendo todas estas afirmaciones, se puede observar que los autores hacen énfasis en la utilización y productividad de cada una de estas expresiones en forma independiente, es decir, hablan de la riqueza y fortaleza que poseen en su naturaleza, pero no tienen en cuenta la conjugación de ellos para obtener unos resultados. Por tanto, es preciso anotar que esta investigación tiene como finalidad la articulación de las formas lúdicas y musicales, estimulando y



direccionando el desarrollo del pensamiento creativo, donde el niño sea capaz de tener libertad para construir, crear y transformar el conocimiento, dándole sentido de acuerdo con su visión de mundo.

Jiménez C. (1998), propone como inteligencia musical el estado consciente de los diversos elementos del arte musical. En la medida que ocurra, la vivencia musical cobrará el máximo de plenitud, ya sea en la audición como en la interpretación. Desde luego, la inteligencia musical supone una práctica profunda ya sea vocal o instrumental.

Respecto a la memoria Edgar Willems (1966), dice que es indispensable para el desarrollo de nuestra vida y su progreso. Es un elemento de continuidad que sostiene la conciencia de la personalidad.

También afirma que en la música la memoria es el índice del don musical; la audición interior absoluta y relativa es un fenómeno de memoria. Existen también en música diferentes clases de memorias: rítmica auditiva e institutiva.

La memoria rítmica se refiere a la memoria del movimiento, el ritmo no es sólo corporal, sino que puede sentirse interiormente y expresar emociones, sentimientos, que son movimientos del alma. La memoria auditiva es de naturaleza afectiva, comprende la memoria del sonido, la memoria armónica y melódica.

Es importante recordar que los principales medios metodológicos para el desarrollo de la memoria son: la repetición, la asociación y el análisis. La repetición es indispensable y su necesidad varía según los

alumnos y sus aptitudes musicales. La memoria musical, por sí sola basta para mostrar hasta qué punto la música es, humanamente hablando rica y diversa.

Los autores que se han ocupado de la memoria musical apenas han dicho lo esencial. Se cita entre ellos a L. E. Grotia, el cual, en *L' étude du piano* trata de la memoria musical y a Lucien Lambotte director del conservatorio de Luxemburgo. Este último es el autor de la obra *L'éducation de la mémoire musicale* (citado por Willems, 1966).

El psicoanálisis ha demostrado hasta qué punto la memoria puede depender de complejos y también que puede comprender además de elementos individuales, elementos colectivos relacionados con los arquetipos o las razas.

A partir de ciertos grados la memoria se confunde con la imaginación. La memoria biológica precede a la imagen, pero en cuanto se penetra en el campo de la vida fisiológica se halla en presencia de ciertas formas de la imaginación, ésta puede ser dinámica o plástica y por consiguiente rítmica. La imaginación adquiere pleno desarrollo sobre todo con la afectividad e inteligencia. En el primer grado la imaginación es retentiva; es inconsciente en el animal, pero puede ser consciente en el hombre. En el segundo grado se hace reproductora. Más tarde puede llegar a ser constructiva, es decir, que permite combinar elementos conocidos. Por fin puede ser creadora, instructiva y supramental.

Qué es la inteligencia?, son distintas facultades intelectuales o competencias cada una de las cuales puede tener su propia historia de desarrollo. La revisión de obras recientes en la neurobiología ha señalado otra vez la presencia de áreas en el cerebro que corresponden, al menos en forma aproximada, a ciertas formas de cognición; y estos mismos estudios implican una organización neural que está acorde con la noción de distintos modos del procesamiento de información.

Por lo menos en el campo de la psicología y la neurobiología, el espíritu del tiempo parece estar preparado para la identificación de varias competencias intelectuales humanas.

El concepto se toma en relación con una determinada tarea o necesidad que surge en el pensamiento, en relación con la comprensión o la comunicación, en relación con la ejecución de alguna tarea o instrucción cuya realización resulta imposible sin la formación del concepto.

El concepto es imposible sin palabras, el pensamiento en conceptos es imposible sin el pensamiento basado en el lenguaje. El aspecto nuevo, esencial y central de todo proceso, que puede ser considerado con fundamento la causa de la maduración de los conceptos, es el uso específico de la palabra, la utilización funcional del signo como medio de formación de concepto.

De igual forma, Howard Gardner (1982), de acuerdo con algunas observaciones y estudios que ha hecho con su equipo de colegas, acerca de la gama de actividades artísticas en los niños, han llegado a una

conclusión definitiva sobre la comprensión de los dibujos, las tonadas y las metáforas creadas por estos infantes. La clave de la actividad artística de los niños, según nos parece, radica en comprender las pautas globales del desarrollo infantil.

A medida que los chicos atraviesan la etapa literal, la mayoría de ellos manifiesta un gradual avance en su capacidad de comprender y responder a las obras creadas por otros.

Sólo en los años que preceden a la adolescencia muestran sensibilidad hacia las cualidades más importantes de las artes: el estilo, la expresividad, el equilibrio y la composición.

Una condición sine qua non del logro artístico es el talento innato. Existen dudas en cuanto a cómo medirlo, cómo definirlo, e incluso cómo probar su existencia, pero parece estar fuera de discusión el hecho de que algunos poseen una aptitud natural para las artes. Cualquiera que sea su habilidad, el atletismo, las relaciones interpersonales o el pensamiento lógico, manifiestan tempranamente una especial fascinación por las artes y la capacidad de progresar rápidamente en el dominio de los sistemas simbólicos propios de una u otra forma artística. Saben entonar, juegan constantemente con rimas y dibujan personas o animales con gran facilidad.

Con base en todas estas afirmaciones que hacen estos pensadores, se propone diseñar unas estrategias metodológicas y didácticas que permitan enriquecer la enseñanza aprendizaje a través de lo lúdico-musical, explorando en ellos la creatividad, el liderazgo, el saber

específico, la aprehensión y articulación de las diferentes asignaturas de manera integral fortaleciendo así la personalidad, posibilitando la realización de planes de mejoramiento continuo basado en el conocimiento profundo y la autonomía de los estudiantes.

Es importante la realización de ejercicio, prácticas o talleres dirigidos en cualquiera de las asignaturas utilizando este proceso, el cual promueve positivamente el pensamiento creativo y la acción; con el objetivo de que las instituciones educativas puedan dinamizar su proceso de cambio, para convertirse en verdaderas organizaciones que crecen en la academia y a aprenden constantemente a resolver la problemática estudiantil en el aula y fuera de ella.

**2.2.4 El paradigma cognitivo cultural.** Para Melero P. (2000, 25), lo sociocultural aparece como una realidad inherente a todo proceso cognitivo.

La línea de investigación derivada de la teoría de Piaget, da importancia al conflicto en la interacción social, en cambio, desde otra perspectiva teórica, algunos autores basándose en el enfoque de Vigotsky y de Bruner asignan mayor importancia al andamiaje en la zona de desarrollo próximo para facilitar el aprendizaje.

Para este paradigma los procesos psicológicos superiores tienen su origen en los procesos sociales, el desarrollo está mediatizado por los determinantes culturales, sólo la impregnación social y cultural del psiquismo ha provocado la diferenciación humana a lo largo de la historia.

El desarrollo del niño se encuentra inevitablemente vinculado a su incorporación más o menos creativa, a la cultura de su contexto. La educación intentará la reconstrucción del conocimiento individual a partir de la internalización de las pautas culturales.

En el aula se necesita de este proceso interactivo para posibilitar a cada alumno representar o atribuir significados a los contenidos curriculares. Se trata de alumnos activos transformadores en una interacción que no solo contienen conflictos, sino también acuerdos.

El significado que cada alumno pueda construir no está determinado solo por sus conocimientos, habilidades, experiencias previas, sino por la compleja dinámica de intercambios que se establecen en el aula, entre los alumnos, y entre el profesor y los alumnos.

Durante el aprendizaje se puede explicar y compartir las representaciones mutuas, las expectativas que se generan, se intercambia informaciones, se determinan reglas de juego. Se daría un juego de procesos psicosociales, que definen un contexto. Ese contexto sirve de marco al proceso por el cual el alumno en forma personal atribuye sentido a lo que hace, construye sus propios significados.

En este paradigma se describe, partiendo de los estudios etnográficos, las demandas del entorno y las respuestas de los sujetos a ellas, así como los modos múltiples de adaptación. Este paradigma investiga las situaciones de clase y los modos como responden a ella los individuos, para así tratar de interpretar las relaciones entre el

comportamiento y el entorno. Se prima el estudio del escenario de la conducta escolar y social. Se subraya la interacción entre individuos y ambiente y se potencia la investigación del contexto cultural. Este, como conducta vivencial y significativa para el sujeto, debe ser incorporado al aula y favorecer el aprendizaje significativo. Como tal el concepto se convierte en vivencia interpretada y conceptualizada. Por ello es un importante recurso favorecedor de la motivación y facilitador de la conceptualización.

Expresión lúdica, contexto y cultura. Según la ley de la cultura, visiona la cultura como el conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales, intelectuales y emocionales que caracterizan a los grupos humanos y que comprende más allá de las artes y las letras, modos de vida, derechos humanos, sistemas de valores, tradiciones y creencias (Presidencia de la República, Ley 393 de 1997, 5).

Sin embargo, lo lúdico no es la cultura misma, pero guarda una relación con ella, lo lúdico se objetiva en las formas de representación ya mencionadas y se hace inteligible en relación con el contexto sociocultural en que se expresa. En lo lúdico se expresa la cultura.

El carácter polisémico del concepto cultural no exime el intentar un recorrido histórico de la conformación y contextualización en torno a esa idea.

Preguntar por la cultura es indagar con sentido crítico la naturaleza humana que es indeterminada y cambiante. Cuando la cultura

determina sus límites y alcances en una sociedad concreta tanto en sentido histórico, arquetipo y geográfico, procura identidad.

En todos se elaboran formas de ver, nombrar, interpretar la realidad, cada quien tiene su propio universo simbólico. Todo se expresa y simboliza en tal o cual medida, pero en las comunidades existen seres dedicados con pasión a recoger en el espíritu y plasmar en expresiones propias su manifestación más profunda, lúdica, con diversos soportes, lo cual admite el común reconocimiento, como arte o determinación lúdica de libertad. Tanto el arte como la expresión lúdica se convierten en testimonio de identidad y en desafío catártico del espíritu social. La apreciación del ser lúdico que se expresa simbólicamente en múltiples manifestaciones recreativas y así mismo, una obra de arte, es en sí un acto creativo en el que se nombra y reproduce al sujeto en interacción, en el que las diferencias pueden transformarse en aristas de resonancia o contraste como una voz que dice ser. El arte genera reflexión y a la vez contemplación de lo otro y de la existencialidad del yo. La realidad de la obra de arte no acaba en sí mismo, si no se recrean en la intermediación que así mismo desenvuelve.

La cultura se alimenta de historia, de arte de reflexión o autoconciencia que esta misma procura en el ejercicio de la autoafirmación. Las culturas son entonces el repertorio de expresiones, de símbolos, de interpretaciones, que generan los colectivos sociales. Tal repertorio se origina en el acto lúdico recreativo y especialmente en el proceso simbólico pro excelencia: el creativo – artístico. Por tanto, podría afirmarse con absoluta verdad, que no existe cultura sin arte. La cultura permite examinar el desarrollo y aplicación de las competencias



intelectuales desde una diversidad de perspectivas: los papeles de los valores de la sociedad; las ocupaciones en las que alcanzan pericia los individuos; la especificación de dominio en el que el prodigio, el retraso mental o incapacidades del aprendizaje individual, se pueden encontrar, y las clases de transferencias de habilidades que se pueden esperar en los ambientes educacionales.

Desde esta perspectiva, se puede destacar que el Departamento de Córdoba es “fuente de destello y de pluralidad rítmica y cultural”, los cuales hacen parte del pensamiento creativo de la comunidad estudiantil.

La música como expresión y como estrategia pedagógica. En el colegio se aprende que la música es el arte de expresar la belleza a través de los sonidos. Puede ser que no exista un método para enseñar qué cosa es la belleza, pero se puede, en cambio, aprender a apreciarla educando la sensibilidad de nuestros sentidos, propiciando los momentos para que se pueda sentir ese gusto interior que llena de una gran carga emotiva, un placer estético, algo que causa gusto, precisamente cuando se está admirando algo bello.

Por lo tanto se puede contribuir a estimular la sensibilidad hacia la apreciación de la belleza cuando se ejercita la mente y el cuerpo entero a captar los distintos aspectos del mundo (en el caso de la música: los sonidos) y las relaciones entre ellos.

La música es un lenguaje, un idioma universal que tiene como elemento esencial el sonido.

Escribe Delfrati C. (1969), maestro de música y escritor italiano, que "la música es una de las formas fundamentales de la expresión humana, uno de los medios, junto con la palabra y los medios figurativos, a través de los cuales el hombre se comunica con los demás. Y siendo la música un arte, es por lo tanto una forma de expresión de la belleza, como la poesía, la pintura y la arquitectura, entre otros".

**2.2.5 En cuanto a la música, juego y educación.** Zorrillo Pallavicino (1995), afirma que cuando un niño(a) pequeño juega con cualquier tipo de objeto, en su interacción con este objeto está comunicando y proyectando sus sensaciones y pensamientos como también los resultados de todo lo que ha aprendido del mundo que lo rodea (inicialmente su núcleo familiar, luego los amiguitos, etc.)

Cuando el niño(a) juega, afronta permanentemente cambios de situaciones y esto lo prepara socialmente porque estos cambios llevan en su interior un problema por plantear y resolver, por lo tanto, deberá abordarlo y para esto deberá analizarlo.

Pero, además de estimular estos aspectos, el juego y específicamente varios de los aspectos del juego musical en sí, requieren en diferentes grados algún tipo de actividad muscular, fuerza, resistencia, velocidad; para las cuales se necesita la estimulación de los esquemas psico-motores de base del movimiento (caminar, correr, trotar, saltar). Todo esto contribuye en buena medida al desarrollo de las actividades dinámicas, a la maduración de los diversos tejidos y órganos y particularmente a las relaciones neuromusculares.

En cada momento de la vida se está educando al niño; las palabras, los gestos, las conversaciones, los movimientos de las personas y cosas van siendo interiorizados y procesados por el niño. Es por esto que cuando el niño recibe un cierto tipo de orientación en las relaciones interpersonales, vendrán reflejados en su comportamiento.

**2.2.6 Aporte del juego y la música en el aprendizaje.** El niño(a) mientras juega está aprendiendo y el aprendizaje resulta más fácil porque el niño(a) se involucra completamente y se compromete porque es algo que para él es importante. En este caso lo que aprende será más duradero y valioso porque lo ha aprendido a través de su propia experiencia e impulsado por un verdadero interés.

El juego es una actividad espontánea y la manera como el niño descubre el mundo que lo rodea. El momento en el que juega introduce los diferentes tipos de lenguajes, ampliándolos y enriqueciéndolos en el momento de representar distintos personajes; habla, canta, escucha, comprende, analiza y corrige si es necesario.

Al interior del juego verbal, el niño maneja el vocabulario, lo enriquece, tiene la oportunidad de repetir palabras y en esa repetición reforzar su pronunciación y comprensión. Con los diálogos entre los diferentes personajes practica timbre de voz, cadencias y expresiones distintas con entonaciones distintas de voz.

En el lenguaje gestual y de expresión corporal, el niño proyecta con su cuerpo todo un sistema de comunicación a través de la expresión de sentimientos (rabia, duda, tristeza, alegría) que representa con el

cuerpo y la cara. Este tipo de lenguaje es muy rico simbólicamente y aunque en el niño es muy natural y espontáneo, después de una cierta edad, proyecta también los comportamientos, gestos, ademanes y situaciones de intercambio expresivo del ambiente en el cual vive.

El lenguaje musical es inherente a todos los demás tipos de lenguaje, el niño al hablar pasa casi imperceptiblemente a jugar cantando con palabras o pequeñas frases, pero también mucho antes de esto realiza distintos juegos de voz con rumores, sonidos y palabras que con la continua repetición se convierten en elementos sistemáticos de sus juegos. Esto hace que el aspecto melódico se convierta en un aspecto inherente al lenguaje.

La gran influencia de la parte auditiva en el lenguaje musical y en el lenguaje en sentido general, se observa particularmente cuando el niño discrimina, corrige, repite y perfecciona rumores o sonidos de distintas alturas e intensidades, que los personajes de sus juegos pronuncian. También cuando se orienta y busca con base en el sonido, la persona o cosa que lo está produciendo y, en consecuencia cuando comienza a adjudicar un timbre en relación a una persona y objeto.

Además, con los niños se puede introducir de manera muy sencilla y agradable el mundo del sonido, precisamente con el descubrimiento consciente de la realidad sonora que circunda al niño, como primer paso, de esta manera el trabajo con el sonido será percibido como parte del ambiente en el cual vive.

Un segundo paso, además de la percepción conciente, es el análisis de los sonidos, de su composición, de su origen y, cerrando este proceso está la producción del sonido que se conecta siempre con el lenguaje.

Al interior del lenguaje musical, el aspecto rítmico involucra al niño globalmente debido a que el ritmo es también un aspecto del movimiento. Todo en la naturaleza es ritmo y en nuestro cuerpo también con la respiración, el corazón y el todo biológico determinan para cada persona movimientos ordenados dentro de su propio ritmo.

Por esto, es necesario respetar en cada persona los tiempos naturales que necesita para elaborar cada situación y superar cada etapa de la vida. Y concretamente los juegos melódicos y rítmicos que el niño inventa o repite acompañando canciones o estrofas de versos y dichos, juegan un papel muy importante en el proceso de adquisición del lenguaje verbal.

Cada uno de los aspectos antes señalados se encierran y se proyectan hacia el interior en cada uno de los comportamientos del niño y se convierten en sus instrumentos para comunicarse.

Otro medio que existe como comunicación en el niño es cuando gráficamente transmite con dibujos y garabatos muchas de sus vivencias y sentimientos. Para un análisis profesional, se tiene en cuenta el momento en el cual realiza el dibujo, las palabras, gestos, etc, que acompañan ese momento, los colores que escogen y la intensidad.

En fin todos los aspectos tienen que ver con el lenguaje, estimulados con juegos musicales sencillos, le pueden ofrecer al niño un juego divertido y relajado para hacer placentera la comunicación, las relaciones interpersonales y en efecto para mejorar la comprensión y adaptación a las diferentes situaciones de la vida.

**2.2.7 El adulto en el juego del niño.** Existe desde siempre en padres y maestros, la preocupación por inculcar en los niños ciertos valores y despertar paralelamente el interés por el estudio. Cada uno prueba de una manera o de otra, seguramente algunos lo logran, otros no se sienten tan seguros de haberlo logrado.

Hay una manera que da excelentes resultados y es más sencilla de comprenderla y desarrollarla con los niños; en este caso la herramienta se llama juego y música, que teniendo juntos la característica central de divertir, encierra en sí, una gran carga educativa y afectiva que se convierte en un canal de comunicación entre los participantes al juego. El niño a través del juego aprende las reglas de socialización, interioriza las actitudes de integración, de apertura, de crítica, las capacidades del diálogo, de justicia, de participación, de convivencia, de autovaloración, de colaboración, de creatividad, de respeto y de proyección al futuro.

Seguramente la estimulación de estos aspectos a través del juego y la música permitirá al niño interiorizar las normas que exigen una convivencia social y recibirá el concepto de disciplina, como tantos otros, sin tanto conflicto.

El adulto, al interior de los juegos que desarrolla con el niño, puede ayudarlo en muchos aspectos sin tener que ponerse en un rol directivo, sin tener que repetir al infinito discursos moralistas y disciplinarios.

Puede seguramente introducir, según el tema y la mecánica del juego, muchos de los aspectos los cuales se ha hablado antes, no es manera autoritaria, sino al contrario; creando una situación de igualdad que el juego permite crear. Estas situaciones son para el niño mágicas porque le parece imposible estar de "tú a tú" con ese ser omnipotente que para él es el adulto.

El juego en este ambiente de igualdad contribuirá a desarrollar en el niño una imagen positiva del adulto que tiene de frente, una imagen positiva de sí mismo.

Para una constante evolución personal, se puede partir de una sana competencia consigo mismo y que aún cuando la competencia será con los demás, habrá aprendido que se puede ganar o perder pero que lo importante es prepararse siempre y ser cada vez mejor confrontándose consigo mismo.

**2.2.8 ¿Música Vs. Creatividad?** Según Gardner (1993, 354), al músico, a la Música, suponemos que como a cualquiera de las artes, se le presupone lo creativo; preguntarse sobre qué, cómo o por qué esa conciencia global es, en el fondo, una indeleble e irrefutable certeza. Es más, la sola intención de pretender intervenir, desde la reflexión científica, en aquello del fenómeno sonoro que no es estrictamente

mensurable provoca la inquietud y/o la mofa como si de tal pretensión, aún validada, sólo se pudieran construir castillos en el aire, a saber, palabras huecas.

Mucho menos, se piensa en consecuencia, que de tales análisis se puedan alcanzar conocimientos válidos y fructíferos que posibiliten aprendizajes sobre procesos y productos que son, en muchos casos, envueltos en el nimbo del Mito.

Lo cierto es que, lejos de tales posiciones, la reflexión e investigación musical, en sus múltiples ámbitos, han trazado caminos que, de una u otra manera, ofrecen paso al ámbito de la creatividad para que explore sus propias sendas. Como contrapartida, la teoría de la Creatividad, aplicada al ámbito de lo musical, brinda a esta la capacidad de penetrar en los aspectos generativos de los procesos musicales desde un marco epistemológico novedoso por su carácter integrador y pluridisciplinar.

¿Cómo funciona el cerebro de la Música?, buena parte de las investigaciones neurofisiológicas de los últimos años han trabajado sobre la posibilidad de identificar un estilo cognitivo relativamente específico y distinto para cada hemisferio. Las especialidades hemisféricas izquierdas se han venido asociando a representaciones lógicas, semánticas y fonéticas de la realidad dentro de un cuadro de codificación lógico-analítica. En este plano, la elocución, el sentido rítmico, la ejecución motora musical, el cálculo, el juicio y razonamiento, serían fruto de sucesiones lógicas de orden temporal. Las especialidades hemisféricas derechas, por su parte, quedan referidas a la percepción



holística de las relaciones de los modelos, de las configuraciones y de las estructuras mediante motivos visuales y auditivos. El hemisferio derecho sería el artífice de las totalidades, respondiendo con mayor rapidez, pero no con exclusividad, a lo novedoso, lo desconocido, y a la creatividad artística a través de las facultades de sintetización y de integración. El canto, la tonalidad, la melodía y el ritmo quedan como actuaciones propias del hemisferio derecho, no apareciendo la competencia lingüística como requisito previo de la capacidad musical.

Aunque este concepto dicotómico debe ser asumido con todas las cautelas, parece probada la existencia de diferencias en el desarrollo de las capacidades hemisféricas atendiendo a variables como el sexo, los contextos sociales de desarrollo, o los prototipos educativos. Así, parece que mientras en la mujer evolucionan más las capacidades asociadas a lo lingüístico —hemisferio izquierdo—, en el hombre las capacidades espaciales y holísticas tiene un mayor desarrollo. Estas diferencias, de diverso orden e importancia cada una, no indican, por otra parte, ningún tipo de potencia o deficiencia para el desarrollo de la actividad musical. De admitir que la música es captada, casi en su totalidad, mediante los mecanismos del hemisferio derecho —en el que parece se activan más las fuentes de la emoción—, no hay que creer, con ello, que el hemisferio izquierdo es insensible a la emoción musical. Es por medio de su totalidad cerebral que el hombre está en disposición de crear y captar el mensaje musical.

A través de investigaciones que han trabajado mediante el procedimiento de escucha dicótica – se trata de un procedimiento que consiste en enviar, de un modo simultáneo, informaciones verbales o

musicales diferentes, inscritas en una cinta magnetofónica de doble pasta, a cada uno de los oídos, de tal forma que se ponga en evidencia una asimetría de las respuestas – (Kimura), se ha comprobado que el hemisferio derecho es superior en la identificación de melodías. Otros investigadores, actuando en otras líneas de investigación, han comprobado que mientras las personas corrientes detectan mejor las melodías con el hemisferio derecho, los profesionales de la música presentan una mayor bilateralización de la percepción musical, muy probablemente a causa de una mayor potencialidad interhemisférica en ellos como consecuencia de su preparación profesional. En el caso de los músicos, se sospecha que se produce una mayor cooperación entre la percepción holística, bajo el dominio del hemisferio derecho, y la percepción lineal, realizada por el hemisferio izquierdo. Gracias a ello, cada hemisferio puede analizar con mayor facilidad las informaciones transmitidas por uno u otro, ya sean desarrollos de tipo temporosecuencial o desarrollos de tipo holístico.

El estudio de las capacidades y aptitudes que se ponen en juego en el ámbito de la creatividad musical presenta dificultades importantes. Las considerables diferencias de los distintos roles: compositor, intérprete, ejecutante, director, etc., los diferentes instrumentos y la parte corporal a cuya mecánica afecta, los grados de capacitación y sus tipos, las aptitudes innatas, etc. (Gardner, 1993: 351), imponen criterios analíticos muy distintos dependiendo a qué parte o categoría se haga referencia, pues cada una de ellas requiere procesos psicofísicos y mecánicos diferenciados. Mientras la interpretación exige una comunicación interhemisférica más fluida —mayor habilidad en la relación de lo denotativo (hemisferio izquierdo) con lo connotativo

(hemisferio derecho) —, la composición y la dirección orquestal son, en esencia, condiciones más analíticas —denotativo— y holísticas —connotativo—.

Parece comprobado que el ritmo o la sensación del sentido rítmico es, prácticamente, la única función musical que sigue las reglas del predominio cerebral izquierdo en el procesamiento de las funciones lingüísticas. Respecto al contexto musical, debido a que está estrechamente ligado al campo de las emociones y al de la expresión artística —ámbito de la comunicación no verbal—, se puede afirmar que es el hemisferio derecho el que regula la mayoría de las funciones musicales —en especial la sensibilidad del tono y el timbre—, aunque, como contrapartida, le está reservado al hemisferio izquierdo el papel de supervisar, tanto el sentido rítmico como la ejecución musical (Despins, 1989).

Estas variaciones hemisféricas en la actividad musical pueden encontrar su justificación en la menor importancia que poseen para la supervivencia. Las facultades visuales-espaciales y las lingüísticas, que son esenciales en este sentido, poseen una organización más uniforme a nivel cerebral (Gardner, 1993, 356). En cualquier caso, tales variaciones o diferencias, que han sido observadas a través de amusias y otros trastornos cerebrales similares, presentan un aspecto algo reduccionista y contradictorio si se considera que otros estudios apuntan deducciones sobre traslados de dominancia que invitan a ser cautos a la hora de establecer conclusiones definitivas sobre todo este vasto campo de conocimiento. En este sentido, el problema es que difícilmente se llegará a conocer el cerebro en su totalidad, pues, como señala Alberto Portela,

para entender cualquier sistema es necesario que lo analice un sistema superior, y esto, por lo pronto, está fuera del alcance del hombre.

Lo que parece menos discutible es la plasticidad del cerebro como órgano moldeable y modulable según los estímulos sociales y culturales externos, como manifiestan algunos estudios que apuntan diferencias estimables en el cerebro de los músicos respecto al resto de la población. Los hallazgos de estas investigaciones -dirigidas por Christo Pantev en la Universidad de Münster (Alemania) y realizadas con instrumentistas integrantes del Conservatorio de dicha ciudad alemana-. revelan que las zonas destinadas al registro y diferenciación de los estímulos acústicos —mapas tonotópicos— están más desarrolladas en aquellas personas que ejercen una actividad musical, especialmente en los ejecutantes de instrumentos, estableciéndose una relación directa entre la edad de inicio de los estudios musicales y el tamaño de esos mapas neuronales. En este ámbito de la potenciación, mejora y aceleración del aprendizaje existen investigaciones que trabajan con la hipótesis de que el empleo de determinadas frecuencias específicas —superposición de campos eléctricos— para diferentes objetivos puede potenciar el aprendizaje en ámbitos tan dispares como la memoria, la música, el arte, etc. (Pines, 1983, 38).

Parece, por tanto, que un ambiente propicio favorece el desarrollo de estructuras especializadas para la música, pero no garantiza, necesariamente, que se vayan a desarrollar. Por otra parte, estudios del Instituto de Tecnología de Massachussetts (MIT) desarrollados por Frank Sulloway, apuntan que variables como el orden de nacimiento, el entorno familiar y el número de hermanos, influyen en la capacidad

creativa de los sujetos. Según estas investigaciones, son los nacidos en los últimos lugares quienes muestran actitudes más abiertas antes las nuevas ideas y formas diferentes de ver y hacer las cosas, siendo, por ende, los que tienen mayor predisposición a ofrecer soluciones revolucionarias, lo que les lleva a dedicarse, profesionalmente, a actividades de tipo creativo, artístico y humanitario.

¿Hay algo específico en la creatividad musical? La característica fundamental que determina la especificidad de la creación artística, frente a la científica, es la integración de lo corpóreo y de la técnica productiva desde un plano menos teórico. Lo artístico se centra más en la construcción de productos genuinamente estéticos que en la reflexión sobre su funcionalidad. La creatividad musical, en concreto, organiza sus productos estéticos desde la sensación acústica e, indefectiblemente, remite a lo corpóreo desde la determinación sensible de su materia expresiva. La configuración de su sustancia conjuga la conciencia del procesamiento con la intuición de sus habilidades. En la música, además del aspecto científico mensurable, existe una esencia sensible, inapreciable para el conocimiento lógico, que reside en los valores, el contenido de la forma científica. Lo que hace específico a ese valor sensitivo es, no obstante, independiente de la estructura que le asiste. Su volubilidad, instalada en la conceptualización de la genialidad, de la inspiración —entendida como herramienta fundamental de la creación y humildad frente a las fronteras sin fin del conocimiento (W. Szymborska, 1996) —, procede autónomamente, fuera del control del propio compositor. En palabras de Hindemith (xxxx); algo —no se sabe qué— llega hasta nosotros —no se sabe de dónde— hasta cobrar

forma sonora —no se sabe cómo— y refleja nuestro sentir —no se sabe por qué—.

Desde luego, no en un sentido romántico, sino como afirmación de la necesidad expresiva que siente el músico, y como vehículo de la esencialidad del propio mensaje humano, social y, sobretodo, ético-político (Fubini, 1988). Esto no significa que la forma carezca de importancia o sea un simple vehículo en la obra musical. Su presencia es ineludible, forzosa. Sin forma, sin continente, no hay contenido, no hay mensaje, no hay reconocimiento y, en consecuencia, no hay producto creativo.

Como evento estético, la música tiene la capacidad de generar emociones gracias a que hay un compositor —creador— que le imprime su personalidad, la durabilidad de su vivencia, no sólo como intermediario sino como conceptualizador. Cada composición —cada producto creativo musical—, por lo tanto, es, independientemente del resto de elementos que la configuran específicamente, el especular reflejo de una personalidad creadora. La determinación del alcance de las aptitudes del músico como creador es especialmente compleja. En principio, nada le diferencia, en este sentido, de cualquier otro tipo de creador. Para la actividad musical, como para tantas otras, son precisas tanto las aptitudes de producción divergente como las de transformación, ya sea sensibilidad, fluidez, flexibilidad, originalidad, capacidad de redefinición, elaboración y composición, etc.

Parece, no obstante, que independientemente de la necesaria presencia de esas aptitudes mínimas —a veces ocultas—, es necesario

que haya, unido a estas, un compromiso actitudinal, una motivación específica por el sistema expresivo de esta. Para la creatividad musical es necesario que el creador, el compositor, mantenga una disponibilidad para establecer y desarrollar la experiencia estética, es decir, que tenga una actitud estético – musical, bien como respuesta a una orientación vital, bien como consecuencia de una concepción placentera del hacer creativo. No solo debe poseer intuición o estar dotado de una gran sabiduría técnica, pues quien no posee una técnica difícilmente estará capacitado para conocer bien lo que se dice o se hace con el dominio de esa técnica. Es necesario que a ese mínimo talento —capacidad creativa innata—, y al conocimiento exhaustivo de su ciencia, se añada un entendimiento de la realidad global, una preparación musical auténticamente integral que se adorne en la intuición y la sensibilidad (Marco, 1993, 23), una honesta entrega de temperamento y amor por lo que se hace y se crea. Sobre este punto, Chabrier (xxxx) reflexionaba: tengo más temperamento que talento [...]. Compongo como siento, con más temperamento que técnica. Pero, ¿cuál es la diferencia?. Creo ser un hombre honesto y sincero.

Y ello es porque la motivación artística se rige por particularidades que no la alejan demasiado de la de otras actividades. En casi todas las labores humanas aparece, en mayor o menor medida, un componente creativo asociado a esa capacidad inteligente de inventar y promulgar fines. La objetivación de un referente, de una finalidad que responde a un objetivo de acción, implica la necesidad de recorrer un trayecto, de realizar un itinerario que lleve hasta ese fin, y, para transitarlo, es imprescindible recurrir a las herramientas de la creación.

La expresión artística, y por ende la musical, está inducida por determinados factores que mueven a los sujetos creativos a asumir su sistema simbólico como vehículo de comunicación. El lenguaje musical, en su semántica, permite al compositor disparar mensajes que asumen posibilidades periféricas de otros lenguajes. El medio artístico proporciona los instrumentos necesarios para abordar ideas y emociones de gran significación, que no se pueden articular ni dominar a través del lenguaje corriente, señala Gardner. Expresar los conceptos a través de las emociones sensibles es una de sus contingencias, pero no la única. La necesidad del ser creativo por sobrepasar los límites que las capacidades de sus sentidos le imponen, ha impulsado buena parte de los hallazgos y fundamentos técnicos o artísticos. Todos ellos pretenden la posibilidad de ir un poco más allá del ámbito perceptivo que le imponen las limitaciones físicas de los receptores del mundo sensible.

Lo cierto es que la creación musical, más allá de su valor social o su controvertida condición paradigmática, es una necesidad individual que se expresa en el margen de lo colectivo, con el deseo de implicar cambios en las circunstancias sociales. En este sentido se expresa el compositor Luis de Pablo (1968, 24), cuando afirma que «hay hombres cuya forma de enraizarse en el mundo es justamente componer, provocando la venida a la realidad de objetos sonoros que antes no existían y modificando la conducta de sus semejantes con tal transformación del entorno sonoro». La afirmación personal del compositor requiere que se articule de forma que sus hallazgos se diferencien de lo ya nominado y hecho, que posea su propia personalidad. Es por ello que el creador ha de mantenerse dentro de una dialéctica que le impone un difícil equilibrio entre la severa defensa



de autoafirmación personal y la condescendencia ante la necesaria representatividad de la obra. Además, esa imperiosa precisión que urge al músico a componer se inscribe en una línea de sentido exógena. El impulso creador cobra un nuevo sentido, se realiza enmarcándose en un contexto social, cultural, político e incluso económico, que imante la proyección de sus significados.

**2.2.9 La educación musical en la escuela primaria.** He aquí el punto de interés que debe abordar la escuela. Del éxito o del fracaso de la educación infantil y no de otra cosa dependerá el porvenir del arte en Colombia. Por su esencia misma, el arte musical es quizá el factor educativo de mayor importancia y el de más fecundas esperanzas para conseguir paulatinamente la fraternidad humana. Por esto debemos considerarlo como vehículo de auténtica acción social.

Por tanto, debemos sentar las bases de la formación de la sensibilidad en los jardines infantiles y en la escuela primaria. Es aquí donde debemos crear la emoción musical, formar cierta avidez por la estética, descubrir las aptitudes de nuestra raza y guiarlas por el camino de la verdad artística. Creo que la iniciación debe hacerse por el sistema auditivo, que evita al niño los complicados sistemas de la semiografía musical. Canciones sencillas que no pasen de una octava de carácter absolutamente recreativo y que posean la virtud de despertar su sensibilidad a la emoción sonora del pasaje que la circunda, comentando por medio de la belleza los gestos de sus antepasados, las cosas y los objetos que constituyen su naciente vida de relación.

El niño, iniciado en la práctica del conjunto vocal, adquiere el sentido de la verdadera democracia, aprende a comportarse armónicamente con sus vecinos y sobra decir, por experiencia auditiva, que nada hay tan bello como la armonía que genera el ritmo universal.

La educación musical en los colegios de secundaria, en las escuelas normales y en la universidad, los convierten en un sitio alegre y amable. Las creaciones, el descanso, la disciplina y la cultura cívica que el último proporciona llevan al convencimiento de que es urgente elegir el canto coral en función de verdadera institución social. Esta es justamente la etapa educativa que solicita ahincadamente la audición explicada. Una serie de conocimientos universales abstractos que pueden anular una personalidad; antídoto contra tan grave peligro es la música. Todos los moralistas y psicólogos atribuyen al arte sonoro eficaz influencia cuando se trata del modelamiento del carácter. Hoy más que nunca esta influencia es necesaria por saludable y porque constituye una barrera contra el maquinismo.

Punto importantísimo es la formación de maestros de canto en las escuelas públicas puesto que ellos asumen la enorme responsabilidad de modelar, de dirigir las proyecciones de la vida futura. Esta labor no puede llevarse a buen término sino con el concurso de profesores expertos. Importa sobremanera fijar a los maestros un derrotero que permita la unidad de acción pedagógica. Una vez admitido como principio que el canto coral es base de toda educación musical general, podremos organizar una acción conjunta, englobando de un lado la niñez y la adolescencia, y del otro los adultos.

Organización y sostenimiento de bandas de música y sostenimiento de orquestas sinfónicas, creación del teatro lírico nacional y de la escuela de danza son cosas cuya realización es imprescindible si queremos fomentar la cultura artística del pueblo. No olvidemos el valioso aporte de la prensa y de la crítica. Vale más un mal artículo que el silencio. Y por lo demás, el crítico que ejerce su profesión con un sentido constructivo es óptimo colaborador del músico.

Emprender cambios o ajustes a un plan educativo supone una serie de reflexiones a partir de la experiencia, de los avances alcanzados por la sociedad, la ciencia y la tecnología y de las características del contexto. Esto implica una investigación participativa, en la cual una fundamentación teórico-práctica es esencial para que el análisis crítico de los diferentes factores que confluyen en el proceso y respondan objetivamente a la problemática que generaría el cambio. ¿Qué? ¿A quién? ¿Con quién? ¿En dónde? ¿Por qué? ¿Para qué? ¿Cómo? ¿Con qué?; las respuestas e interrelaciones que se obtengan a partir de estas preguntas básicas determinan la selección, adecuación y organización del nuevo plan educativo.

Sabemos que el ser humano posee capacidades musicales, que igualmente, a no ser por condiciones afectivas y sociales adversas, se nace con las condiciones fisiológicas, psicológicas, afectivas e intelectuales para su desarrollo. Información obtenida de investigaciones contemporáneas, afirma que existe una capacidad musical innata que es susceptible al desarrollo a temprana edad. Si no se ponen en marcha estrategias pedagógicas para el desarrollo de estas capacidades, no sólo

se atenta contra un derecho de los niños, sino que se deja pasar el mejor momento para hacer florecer sus capacidades artísticas.

La música se relaciona estrechamente con la vida afectiva, propicia el desarrollo perceptivo y creativo de los educandos, tanto hacia la música misma como hacia otros campos formativos. La actividad musical se da en la convivencia placentera y respetuosa, es un medio artístico por excelencia para transmitir valores integradores interpersonales, incide en el equilibrio y en el desarrollo armónico de la vida social de estudiante, por estas razones la educación en música no debe estar al margen de su contexto musical (escuela, ambiente familiar, televisión, etc.), el cual, por serle significativo, forma sus gustos e intereses. Por lo tanto, se tendrá que disponer de estrategias pedagógicas de acercamiento a estos ámbitos para que, de su mayor conocimiento y comprensión, el alumno desarrolle su capacidad analítica sobre el entorno, se enriquezca artística y espiritualmente y asuma una actitud que redunde a favor de su calidad de vida.

Se han demostrado los efectos estabilizadores, físicos, emocionales e intelectuales que proporciona la actividad musical de calidad, así como su influencia positiva sobre el aprendizaje de otras áreas del conocimiento. Pero sobre todo se ha visto que es una manera placentera de sentir el mundo y de interactuar con él. La clase de música debe ser entonces una fuente de alegría y de actividades artísticas imaginativas. Inicialmente la música debe “vivirse”, disfrutarse y más tarde, entrar a su campo teórico. Pero en el aprendizaje de sus códigos no se puede perder ese goce, así el niño la anhelará y la hará suya, porque será un medio para expresar y compartir sus emociones.

Sobre la base de los aciertos y vacíos encontrados en la educación artística en general (en este país) y específicamente en la educación musical, se considera que una propuesta metodológica significativa debe tener en cuenta que:

- La calidad de la clase de música depende en gran parte de la capacidad del maestro de planear y estructurar su programa de manera sistemática, definiendo tareas puntuales en un contexto lúdico, teniendo en cuenta el desarrollo de la dimensión valorativa ética y estética de los educandos y siendo conciente de los valores del contexto natural, social, musical y artístico en general, en el que se encuentre.
- El maestro o maestra hacen innovaciones y reajustes permanentes a las acciones curriculares dándole sentido al aprendizaje. Permanecen atentos a los procesos metodológicos que se proponen desarrollar en su práctica pedagógica en sí mismos y en relación con los modos tradicionales de transmitir la música en la propia comunidad y en otros pueblos, teniendo en cuenta problemas socioculturales concretos.
- Para el logro de formas musicales significativas cada cual le infunde a los materiales sonoros cierta calidad, según el sentimiento o las ideas que quiera transmitir y el sentido que les quiera dar; según los medios expresivos que quiera utilizar y la manera como los utilice.
- La actividad musical compartida promueve entre los estudiantes satisfacciones afectivas e intelectuales y el deseo de superación.

La propuesta metodológica se hizo por el siguiente supuesto: El quehacer artístico es una experiencia sensible y creativa de interacción con el mundo natural, social y cultural, en la experiencia sensible y creativa de interacción con el mundo natural, social y cultural, en la cual se disfruta, se transforma, se reconoce, se significa y se valora, la calidad de la vida de la que se es parte. Esta metodología se estructura, como se presenta en los cuadros anunciados, en un sistema de coordenadas en el que se cruzan procesos curriculares con dimensiones de la experiencia del educando.

Es éste un modelo que, como cualquier sistema pedagógico, se constituye en un medio para promover la experiencia cultural en el aula. Presenta unos procesos curriculares mediante los cuales se propone desarrollar los siguientes tipos de procesos mentales: contemplación (percepción selectiva y concepción de formas musicales); transformación simbólica (significación de la experiencia) mediante el que-hacer artístico); reflexión (formación de conceptos, significación) y valoración de la experiencia intrapersonal y de interacción con la naturaleza y el cosmos, con los otros y con los valores de la tradición.

Se considera que esta metodología comprende formas de pensamiento propias de la experiencia estética en función del desarrollo de la sensibilidad, de la memoria y expresividad musical, de la apropiación de conceptos y técnicas del universo musical, de la calificación de la experiencia en general y específicamente de la experiencia sonora y musical y de la producción cultural.

Se invita al estudiante a revelar asociaciones sonoras espontáneas cada vez más ricas; a desarrollar habilidades auditivas e imaginarias especiales, su sensibilidad hacia el mundo sonoro, su gusto y aprecio por la actividad musical como fuentes de desarrollo emocional equilibrado, de posibilidades de disfrute y de creación; a incrementar sus habilidades comunicativas expresivas e interpretativas; a desarrollar trabajo coral e instrumental en grupo; a afinar su capacidad de reconocer y apreciar elementos musicales del contexto cotidiano, de las tradiciones colombianas y latinoamericanas y de la música universal y a participar en la vida cultural de su contexto particular.

**2.2.10 Creatividad.** Según García, García, (1998), la creatividad, al igual que la inteligencia, es tal vez uno de los conceptos alrededor de los cuales se ha trabajado en casi todas las áreas del conocimiento, y en muchas situaciones que no están relacionadas con el conocimiento. Cuando queremos llegar a un consenso para la definición de creatividad, es posible que surjan conceptos alrededor de términos relacionados como: procesos creativos, productos creativos, actos creativos; pero, ¿qué tienen en común todas estas palabras? Están relacionadas con el concepto de crear.

Podríamos entonces definir la creatividad como un proceso mental que lleva a crear algo nuevo o a reorganizar conceptos que ya habían sido mostrados, con el fin dar soluciones a situaciones problemáticas. Según Manfred Max Neef (1991), el acto creativo es producto de comprender el mundo y participar e influir en las transformaciones que se generan en éste. Esta posición involucra al ser más allá de detectar el problema y hallar su solución, pues se genera un vínculo emocional que

lo lleva a ser parte integral de la situación completa, se es creativo cuando se trasciende del hacer al ser.

La creatividad es un proceso mental permanente que podría ser innato, pero que a partir de su estudio es posible trabajar en él de manera que se convierta en una habilidad adquirida. Esta habilidad es requerida por los seres humanos en casi todas las áreas del conocimiento y aún en la mayoría de las situaciones de la vida diaria. A pesar de que su concepto se asocia generalmente a las artes, la creatividad podría ser considerada como uno de los pilares básicos del desarrollo social, según Erich Fromm (1959), la creación y la destrucción, el amor y el odio, son soluciones de la misma necesidad de trascender del hombre. La necesidad de destruir surge cuando el hombre no puede satisfacer la necesidad de crear.

La creatividad puede ser vista desde diferentes perspectivas dependiendo de los estudios y conclusiones a las que han llegado diferentes autores. Según Bronowski (1975), en el desarrollo de las ciencias "el ser creativo puede ver semejanzas que otros no han visto. En toda ciencia la tarea principal consiste en buscar unicidades entre semejanzas ocultas". Según Guilford (1950), la creatividad es un fenómeno individualizado y descontextualizado del entorno social, no está relacionado a un tema en especial, debería ser una capacidad del individuo. Según Csikszentmihalyi (1996), la creatividad tiene que ver con las transformaciones que una persona hace en un campo o disciplina, y son aceptadas por la comunidad de este campo.



La creatividad se puede considerar, según el criterio, desde diferentes puntos de vista, como un producto, una estructura, un proceso, como características de la personalidad o como capacidades mentales del individuo creativo. En términos generales un producto creativo es aquel que es novedoso, pues se diferencia de los demás productos de su mismo género, es impredecible y útil para la situación para la cual fue creado.

La creatividad puede ser vista como una estructura de capacidades mentales que disponen a unas personas más que otras a desarrollar productos creativos.

Técnicas para el desarrollo de la creatividad. La creatividad ha sido objeto de estudio por años en diferentes áreas del conocimiento y se han desarrollado herramientas tanto para medir la creatividad-como para desarrollarla, la efectividad de tales herramientas está asociada a la concepción que se tenga de la creatividad y se debe tener en cuenta que las condiciones que hacen a una persona creativa pueden ser temporales y estar asociadas a entornos y situaciones específicas, así que es bastante difícil encontrar herramientas que midan o desarrollen la creatividad como un todo.

Gardner (1999), por ejemplo, propone tener en cuenta tres énfasis para desarrollar la creatividad en los seres humanos, el primero de ellos está relacionado con la capacidad de crear problemas o ver situaciones problemáticas donde otros no las han visto; el segundo énfasis está relacionado con la capacidad de crear soluciones a problemas que se han identificado previamente pero no han sido

resueltos; y el tercer énfasis tiene que ver con los aportes significativos que personas hayan hecho a campos del conocimiento. Cualquiera de los tres énfasis, con una fuerte orientación hacia el resultado final podría permitir la formación de una persona creativa (Citado por: Penagos, 2002).

Sin embargo se han desarrollado técnicas que permiten mejorar las capacidades mentales que disponen a una persona a la creatividad: sensibilidad, flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración. Algunas de estas están relacionadas específicamente con etapas del proceso de resolución de problemas.

Creatividad y resolución de problemas. Desde siempre el proceso de aprendizaje en los seres humanos ha estado directamente relacionado con su creatividad; en la medida que un estudiante desarrolla su creatividad logrará desarrollar independencia cognoscitiva para resolver problemas en áreas específicas de manera adecuada. Asimismo el desarrollo de la creatividad se asocia generalmente a actividades de tipo lúdico, pues en éstas las personas tienen la oportunidad dar paso a lo que su imaginación sugiera en la búsqueda de metas específicas, sin necesidad tener en cuenta los modelos formales para el logro de tales metas.

Como se ha anotado anteriormente, la creatividad más que una facultad innata que poseen algunas personas, es una habilidad que en principio se ve favorecida por algunas condiciones mentales, emocionales o del entorno de las personas, pero que puede ser desarrollada a partir de una base de conocimientos muy bien

estructurada en áreas determinadas; para este desarrollo es necesario disponer del ambiente propicio a nivel físico, emocional e institucional.

Siendo la creatividad un elemento esencial en procesos de resolución de problemas, debería promoverse su desarrollo desde la escuela, pero los currículos generalmente contemplan actividades de aprendizaje en su mayoría formales, que responden a modelos establecidos previamente para la adquisición de conocimientos, y dejan de lado las actividades informales y lúdicas en las cuales el estudiante, por medio de experiencias propias, pueda adquirir habilidades (como la creatividad), mientras disfruta de su aprendizaje.

- El constructivismo, que sugiere permitir al estudiante la vivencia de sus propias experiencias significativas individuales y grupales. Estas podrían ser formales o lúdicas cuyo objetivo podría ser el desarrollo de la creatividad.

En cuanto a las condiciones ambientales, algunos factores que podrían favorecer la creatividad a nivel de metodología de aprendizaje que deberían tenerse en cuenta son (García García, 1998):

- La consideración del carácter artístico alrededor de la conceptualización en las ciencias.
- El uso moderado de parámetros de evaluación que limita la capacidad creativa del individuo. Así como un ambiente libre de competencia, pues genera sentimientos negativos entre individuos.

- La apertura a ideas innovadoras.
- Que los estudiantes tengan autonomía para distribuir los recursos usados en el aula de clase en el espacio disponible.
- Realizar actividades fuera del aula de clase que generen en el estudiante la posibilidad de establecer nuevas relaciones mentales con elementos nuevos.
- Destinar espacios para la publicación de material realizado por los estudiantes y donde puedan expresarse libremente.
- Ejercicios que promuevan ideas imaginarias.
- Ejercicios que promuevan la libre expresión de ideas y el apoyo a éstas.
- Procesos continuos de autoevaluación que permitan conocer, analizar y corregir oportunamente los errores que puedan cometer tanto docentes como estudiantes.
- Promover dinámicas que propicien el desarrollo de habilidades para trabajo en grupo.

**2.2.11 La creatividad y los juegos.** En un intento por definir la naturaleza de un ambiente lúdico se encuentra una estrecha conexión con el concepto de juego, puesto que la característica principal de éstos

es su carácter lúdico y su estructura hace posible definir tales actividades de manera concreta. (García, García, 1998).

El fenómeno del juego ha sido analizado y definido desde diferentes disciplinas para las cuales significa una importante forma de expresión de la cultura humana. En la búsqueda de una correcta definición de este fenómeno, se han encontrado conexiones entre reflexiones que diferentes autores han realizado alrededor del concepto de juego.

Emmanuel Kant (Internet, 2005), en crítica del juicio relaciona el concepto de juego con el Juicio de gusto el cual se fundamenta en los principios de autonomía y desinterés con que se abordan actividades que producen una sensación de satisfacción desinteresada y cuya motivación no está relacionada con conocimiento alguno, o con principios morales o funcionales. Así mismo el carácter autónomo del juego le permite no ser más que una representación o metáfora de un mundo.

Friederich Schiller (consultado en Internet, 2009), en cartas sobre la educación estética del hombre introduce el concepto de impulso de juego en el hombre, el cual es una mezcla de un impulso sensible y un impulso formal, cuyo principio se fundamenta en el juego como un mecanismo para lograr la convivencia entre la naturaleza sensible y la naturaleza racional en los seres humanos, que son la base de toda expresión cultural.

Johan Huizinga (1987), en su obra *Homo Ludens*, considera el fenómeno del juego como una expresión de la cultura humana, sin ser racional, puesto que tal fenómeno no es exclusivo de los seres humanos. Pero la reflexión que realiza a partir de sus aspectos funcionales y estructurales, son bastante pertinentes para los objetivos de esta investigación:

(...) El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada 'como si' y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno.

El arte adulto y el arte infantil (Campo Ramírez, 1997), el arte ha estado relacionado con el ser humano desde tiempos muy remotos. Le significó al hombre un modo de expresión y de comunicación, el cuál se manifestó en todas sus actividades, porque fue utilizado invariablemente en distintas situaciones. A través de la historia fue evolucionando hasta lo que hoy en día conocemos.

La arquitectura, la música, la danza, la escultura, la pintura y el teatro de las diferentes épocas enriquecen hoy nuestra vida y nos hablan de lo que fue el pasado. El arte se presenta, de esta manera, como un lenguaje universal.

El arte ha sido explicado por filósofos, artistas, psicólogos y educadores, quienes han aportado concepciones muy diversas. Ha sido considerado como un medio para descargar energías; como una actividad placentera; como una forma de evadirse de la vida; como la

posibilidad de alcanzar un orden, una integración armoniosa y equilibrada ante elementos contradictorios o ininteligibles de la realidad; como la posibilidad de lograr un aprendizaje emocional motivante o, como una forma de cuestionar lo establecido.

Lorenzano (1982), realiza un interesante análisis de la relación existente entre el arte y el juego. Para el artista, gran parte del placer de la creación consiste en recorrer sus operaciones interiores fundamentales, en exteriorizarlas y en conocerse a sí mismo al objetivarlas. Cuando vuelve a recorrerlas, una y otra vez, infinitamente, mientras domina y transforma artísticamente el material concreto, reencuentra el placer del juego, que consiste en ejercitar los poderes propios y en sentirse causa al "crear" un universo propio y cerrado, como agente causal y libre. En ambos casos —creación artística y juego— hay ejercicio pleno de las estructuras, de todas sus posibilidades, sin acomodación, sin rectificaciones por el mundo de la realidad en el curso de este ejercicio. En el juego —y en esto también coinciden juego y creación artística— se ponen en movimiento esquemas afectivos; activarlos continuamente permite exteriorizar la afectividad contenida y, por lo tanto, al mismo tiempo, controlarla; en esto consistiría el efecto catártico del arte y del juego. Sin embargo, la identidad del arte con el juego no es total: en el arte existe la producción de un objeto nuevo, cosa que no sucede necesariamente en el juego.

Lorenzano plantea una descripción bastante precisa de lo que ocurre en el artista al realizar su obra: conocerse a sí mismo, reencontrar el placer en el juego, crear un universo propio y cerrado,

exteriorizar y controlar la afectividad contenida y producir un objeto nuevo.

Contemplado desde esta perspectiva, el arte aparece como una actividad de vital importancia en la existencia de los seres humanos; es una acción que posee la cualidad de trascender el momento mismo de la creación, ya que si no perdurara la obra, el trabajo interior del artista lo habrá enriquecido y en cierta forma transformada.

Después de estas reflexiones, pudiera quedar la idea de que el arte es algo tan especial que es privilegio sólo del mundo adulto. Sin embargo, cabe preguntarse: ¿acaso los niños pueden realizar obras artísticas? ¿Puede llamarse arte al proceso y al producto de la actividad artística infantil?

La respuesta es sí. Y este reconocimiento de la existencia del arte infantil es relativamente reciente. Fue a finales del siglo pasado cuando el artista Cisek, nacido en un pequeño pueblo llamado Bohemia en 1865, se trasladó a Viena y creó en 1897 la primera escuela de arte infantil, en la que, gracias a la indiferencia de las autoridades, pudo emplear libremente sus métodos en la enseñanza artística, los cuales consistían en permitir a los niños expresarse naturalmente y sin trabas.

Ya en este siglo, según, varios autores como Margaret Naumburg, Florencia Cane, Rhoda Keillogg, Viktor Lowenfeld, W. Lambled Brittain, Galia Sefchovich y Waisburd, entre otros, se han abocado a estudiar las características del arte infantil, su relación con el desarrollo evolutivo del niño, la influencia de los adultos en el arte infantil (cómo lo favorecen o



cómo lo obstaculizan) y su pedagogía, así como su relación con el desarrollo emocional, social, físico, mental, perceptivo, estético y creativo del niño.  
[http://weblog.mendoza.edu.ar/m\\_docente/archives/019556.html](http://weblog.mendoza.edu.ar/m_docente/archives/019556.html)

El arte infantil difiere del arte adulto en que el primero está centrado en el proceso de la actividad artística; mientras que en el segundo, la atención se dirige más al producto que al proceso de la creación.

En ese sentido, el niño no tiene preferencias estéticas, no sabe de escuelas artísticas y está al margen de competencias y valores de venta; el niño sabe de materiales que le agradan o no y que le facilitan expresarse o no hacerlo, no le interesa el dominio de la técnica, ni la trascendencia de sus obras.

El niño atraviesa por determinadas etapas de expresión, especialmente en la plástica, estas etapas están íntimamente ligadas a su desarrollo evolutivo, se presentan en los niños de diferentes culturas con características específicas, según lo explican ampliamente V. Lowenfeld (1958) y W. Lambert.

Kellogg (1979), también realizó importantes investigaciones con relación a la evolución de la expresión plástica del preescolar, reunió miles de dibujos de niños de diferentes culturas y encontró similitudes entre éstos.

Para que el arte infantil se dé en cualquiera de sus áreas, no es necesario que el niño posea habilidades especiales para su realización, sólo se requiere un ambiente propicio, de materiales adecuados y de la no interferencia de los adultos. En cambio, para que el arte en el medio de los adultos sea considerado como tal, es necesaria una ardua labor y disciplinado por parte del artista a fin de dominar su medio de expresión, además de ser original y reflejar conocimiento de la técnica utilizada y calidad en la realización de la obra.

**2.2.12 La educación artística del niño.** En principio y durante veintidós siglos de historia de la humanidad (v a. C., al XVII d. C.), al tratar de colocar el arte al servicio de la educación no se pensó en el educando (niño, adolescente), sino sólo en los aspectos técnicos. En música se les enseñaba casi exclusivamente a cantar y a tocar algún instrumento: no se les enseñaba a oír. En artes plásticas se les hacía copiar las obras de los grandes maestros (estampas y esculturas) y, como es natural, sólo los bien dotados podían trabajar con este sistema: no se les enseñaba a ver. (Campo Ramírez, 2000).

A partir del siglo XVII, psicólogos y pedagogos ilustres Comenius, Lock J. y Rousseau, hicieron notar que el arte puede servir como un elemento educativo, destacándose con ello sus dos valores: el artístico – creador – emotivo y el psicopedagógico –expresión – comunicación, insistiendo en la idea de que, siendo medios de comunicación, deben aprenderlos todos, así como se hace con el lenguaje oral y escrito.

Es entonces cuando realmente se empieza a despertar la idea del respeto al desarrollo individual en el terreno educativo, tanto en la concepción como en la apreciación de una manifestación estética y, lo que es más importante, considerar a esta manifestación como parte de una expresión libre, y no como la repetición inútil de cánones estereotipados.

En la primera mitad del siglo XIX, empezó a gestarse la verdadera pedagogía del arte con base en las ciencias de la educación; se inicia la elaboración de programas partiendo del conocimiento del niño y del adolescente.

### ***2.2.13 Estado actual de la educación artística en nuestro medio.***

De acuerdo con los planteamientos de Campo Ramírez (1997), la educación artística en el nivel básico se encuentra relegada; se les da prioridad a las otras materias y, de acuerdo al programa, si queda tiempo se dedica a actividades artísticas. Los docentes carecen de una preparación especial en esta área y no existen profesores dedicados específicamente a impartirla, como en el caso de la educación física. La pintura, la danza, la música y el teatro quedan limitados a muy pocos niños que asisten a talleres o institutos especiales, los que no en todas las ocasiones realizan la enseñanza de acuerdo con la pedagogía del arte infantil y la mayoría de éstos cobran por sus servicios.

Según Campo Ramírez, 1997 ante el interrogante ¿En qué consiste la pedagogía artística infantil?, se plantea que:

- La pedagogía del arte infantil se propone apoyar la necesidad natural de expresión del ser humano, ofreciendo múltiples posibilidades de dar cauce a la percepción e interpretación de la realidad por parte del niño.
- Acepta los sentimientos del niño volcados en su actividad artística y entendida también en el contexto de la etapa de desarrollo en que se encuentra.
- Incluye como uno de sus propósitos fundamentales el desarrollo de la capacidad creadora, estimulando el pensamiento divergente y valorando la originalidad y las respuestas de independencia intelectual.
- Por lo tanto, la pedagogía del arte infantil acepta y promueve las diferencias en los niños procurando inculcar sentimientos de confianza y seguridad en ellos.
- Aquí, la libertad es un valor altamente estimado, enmarcada dentro de límites que ubican a los niños en el ámbito social y les brindan la seguridad de ser respetados y de respetar a los demás.
- Se propicia la cooperación entre los niños como "artistas natos", animando en todo momento sus facultades creativas.
- El valor principal se encuentra en el proceso de la actividad artística y no en el producto.

- El programa artístico se encuentra centrado en el niño, lo cual significa que está planteado para el nivel de edad y de habilidad de los niños que en él participan.
- Busca un desarrollo estético, propiciando experiencias que lleven al niño a madurar sus propias formas de expresión y a captar la belleza que existe en la naturaleza y que puede surgir de sí mismo, en los colores, las formas, los movimientos, los sonidos, inmersos en un ritmo y en un equilibrio que proporcionan placer estético y serenidad al espíritu.
- La pedagogía artística infantil promueve el desarrollo de una imagen positiva de sí mismos en los niños, alentando su confianza en los propios medios de expresión.

**2.2.14 La función del docente.** El papel del docente es fundamental, ya que debe ser totalmente congruente en relación con todos los elementos mencionados al contactar a sus alumnos con cualquier actividad artística. El maestro, más que el ser "que sabe todo", debe convertirse en un buen conductor y orientador del grupo, que enseña a aprender. (Campo Ramírez, 1997),

Con esto es muy probable que tengamos que modificar bastante nuestras actitudes: no dar órdenes o establecer normas rígidamente, sin explicaciones; tampoco el maestro debe imponer su criterio, debe ser flexible y tomar en cuenta las opiniones del grupo; debe ser un animador que ayude al grupo a funcionar; estar abierto al cambio,

retomar y analizar las ideas que proporcionan los alumnos, aun las que parezcan más "absurdas" o "imposibles".

Por otra parte, se debe propiciar la participación de todos los integrantes del grupo; hacerles sentir que se confía en ellos y en su capacidad, ya que toda persona tiene algo que enseñar a los demás.

El profesor ha de adaptarse a los niños y no hacer que éstos se acomoden a él; por encima de todo, debe ser profundamente humano y comprensivo, y habrá de tener buen cuidado en no imponer su personalidad al niño, pues cuando así lo hace, aun cuando sea inconscientemente, no permitirá alcanzar la libertad de expresión que busca.

La función del maestro es la de favorecer el autodescubrimiento del niño y estimular la profundidad de su expresión. Al enseñar arte a los niños, un factor muy importante es el propio maestro; sobre él recae la importante tarea de crear una atmósfera que conduzca a la inventiva, a la exploración y a la producción. En las actividades artísticas es, pues, peor tener un mal maestro que no tener ninguno.

El maestro ha de contar también con conocimientos acerca del desarrollo evolutivo del niño y de las etapas de expresión, ampliamente estudiadas en el área de la plástica, la cual incluye el dibujo, la pintura, el modelado y la construcción.

**2.2.15 ¿Qué aporta el arte al desarrollo del niño?** Las actividades artísticas, música, pintura, danza y teatro, favorecen y estimulan el desarrollo de la psicomotricidad fina y gruesa del chico, lo cual redundará en un mayor control de su cuerpo, proporcionándole seguridad en los propios poderes y elementos para la adquisición de la lecto – escritura. (Campo Ramírez, 1997)

Las actividades artísticas ayudan para las experiencias de aprendizaje escolar, motivando el desarrollo mental, ya que con éstas se aprenden conceptos como duro/suave, claro/fuerte, lento/rápido, alto/bajo, etcétera. Se ejercita la atención, la concentración, la imaginación, las operaciones mentales como la reversibilidad (al considerar varias formas para resolver una situación), la memoria, la observación, la iniciativa, la voluntad y la autoconfianza; ésta última, como un resultado de la constatación por parte del niño de todo lo que puede realizar, lo cual se traducirá en un concepto positivo de su persona, que generalizará a las actividades académicas.

El arte beneficia también el desarrollo socioemocional del niño al propiciar la aceptación de sí mismo con sus posibilidades y límites. Esta aceptación va íntimamente ligada al concepto que tenga de sí, el cual determinará su comportamiento presente y futuro: el niño se conducirá de acuerdo con quien cree que es. Desgraciadamente, muchos padres les reflejan a sus hijos una imagen negativa de su persona y, en este sentido, el arte juega el papel de un reparador para esta imagen deteriorada, manifestándose así una de sus grandes cualidades que es la terapéutica.

Asimismo, al trabajar en el seno de un grupo, el niño se enfrenta a múltiples ocasiones de interrelación en las que se conjugan el trabajo individual y el colectivo en un continuo dar y recibir, pedir y ceder, dirigir y seguir, compartir, cooperar y comprender las otras individualidades con sus diferencias y necesidades. Se favorece de esta manera el desarrollo moral del que nos habla Piaget.

La paradoja que Piaget trata de resolver (y que Durkheim no fue capaz de hacer) es cómo se desarrolla la moralidad autónoma individual en contraposición con la moral impuesta por el mundo de los adultos. El cambio principal se produce entre dos tipos de moralidad: la moral de la presión adulta, del respeto unilateral a las normas impuestas por los adultos, y la moral de la autonomía y de la cooperación, del respeto mutuo a los iguales. Este cambio es una consecuencia de las interacciones con los iguales y de las capacidades cognitivas del niño, que a su vez facilitan las relaciones sociales.

La moral de la cooperación y de la autonomía supone el cambio de una moralidad absoluta y egocéntrica a una moral basada en una concepción relativa, en la que el niño es capaz de situarse en la perspectiva de los otros. La autonomía surge cuando el niño descubre la importancia de las relaciones de simpatía y respeto mutuos. La reciprocidad y la cooperación entre los iguales es el factor determinante de la autonomía moral. Los aspectos sociales y, más en concreto, las relaciones con los iguales, son los elementos imprescindibles para progresar en la autonomía moral.



Mediante la experiencia artística se cultivan y desarrollan también los sentidos del niño, promoviéndose así el desarrollo perceptivo. El espacio, las formas, los colores, las texturas, los sonidos, las sensaciones kinestésicas y las experiencias visuales incluyen toda una variedad de estímulos para la expresión. Los niños que rara vez se sienten influidos; por las propias experiencias perceptivas, demuestran poca habilidad para observar y poca agudeza para apreciar diferencias entre los objetos.

El arte influye, asimismo, en el desarrollo estético del niño. La estética puede definirse como el medio de organizar el pensamiento, los sentimientos y las percepciones en una forma de expresión que sirva para comunicar a otros estos pensamientos y sentimientos. No existen patrones ni reglas fijas aplicables a la estética. En los productos de la creación de los niños, el desarrollo estético se revela por la aptitud sensitiva para integrar experiencias en un todo cohesivo. Esta integración puede descubrirse en la organización armónica y en la expresión de pensamientos y sentimientos realizada a través de las líneas, texturas y colores utilizados.

Los autores están considerando el área de expresión plástica, pero este mismo desarrollo estético y su expresión son propiciados también por la música, la danza y el teatro.

Por último, el arte favorece enormemente el desarrollo creador del niño, motivándolo a la flexibilidad, la fluidez, la originalidad, la independencia, la crítica y la autocrítica. Al crear se ponen en juego habilidades de análisis, de selección, de asociación y de síntesis, así

como las experiencias y conocimientos del niño; todo lo cual da lugar a un producto nuevo, que ha adquirido vida por la voluntad y actividad de éste.

La producción creativa se manifiesta en la medida en que el individuo se interesa efectivamente en la actividad que realiza, y por el logro de aprendizajes significativos que lo comprometen y le permiten, a través de su experiencia, expresarse por medio de la actividad que realiza y por la estimulación que el ambiente natural y social le proporcionan.

Es importante mencionar que la educación artística, con todos los beneficios que aporta al desarrollo del niño en sus diferentes aspectos y en especial al desarrollo de la creatividad, se encuentra en estrecha coincidencia con los objetivos que plantea Piaget para la educación:

El principal objetivo de la educación es crear hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas, no solamente de repetir lo que han hecho otras generaciones; hombres que sean creativos, inventivos y descubridores. El segundo objetivo de la educación es formar mentes que puedan criticar, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrezca.

**2.2.16 Enseñanza Creativa.** Una de las exigencias de esta sociedad es que haya creatividad en la educación. En la Ley Orgánica de Educación se contempla como uno de los fines del sistema educativo español: (...) El pleno desarrollo de la capacidad de los alumnos para regular su propio aprendizaje, confiar en sus aptitudes y conocimientos, (Seguera

Guerra, 2007), así como para desarrollar la creatividad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor (MEC, 2006:8). En este sentido, las instituciones educativas juegan un papel primordial en la estimulación de la creatividad, en generar ambientes propicios para el aprendizaje creativos y en la formación de docentes creativos. La enseñanza creativa es aquella caracterizada por aquellos rasgos atribuibles a la creatividad (Torre de la, 1995): es de naturaleza flexible y adaptativa, hay predominio de metodologías indirectas, orientada al desarrollo de habilidades cognitivas, imaginativa y motivante, fomenta la combinación de materiales e ideas, favorece la relación entre el docente y el discente, atiende a los procesos sin descuidar los resultados. En contraposición, algunas formas de proceder en las enseñanzas se podrían calificar de reproductoras, repetitivas, memorísticas, otras pueden ser calificadas de creativas.

Existe una tendencia a relacionar la enseñanza creativa con la idea de "dejar hacer", "dar libertad al niño", "dejar que el niño haga lo que quiera" (Beetlestone, 2000). Es decir, la enseñanza creativa se suele confundir con una enseñanza sin planificación cuando, por el contrario, según lo señalado por Fryer y Collins (1991), el maestro creativo demuestra: compromiso, conocimientos sobre la materia, conocimientos sobre técnicas, implicación en las tareas, y habilidad para guiar a los alumnos, dirigir y centrar la atención de los niños, ser sensible y consciente, escuchar activamente, proteger a los alumnos contra el menosprecio y el ridículo, reconocer cuándo los verdaderos esfuerzos deben ser alabados, y fomentar un clima que apoye las ideas creativas. La enseñanza creativa, como lo señala Beetlestone (2000), puede considerarse para algunos autores que es lo mismo que la buena

práctica docente; sin embargo, ésta no tiene porque constituir una enseñanza creativa, como se señala a continuación:

*Ésta implica una compleja interrelación entre niño, maestro y contexto, de manera que cada elemento contribuye al progreso, a la búsqueda de nuevos horizontes, a la incursión de nuevos territorios, siempre en pos de nuevos descubrimientos. Los maestros son cada vez más proclives a reconocer la necesidad de adoptar estrategias más creativas hacia la gestión del currículo y a considerar aquellos contextos que proporcionan un marco más creativo para la enseñanza y el aprendizaje. (Beetlestone, 2000: 28).*

Coincidiendo con este mismo aspecto, desde 1962 Torrance insistía en que la enseñanza creativa no debe dejarse al azar, y destaca que, según sus investigaciones hechas, se puede activar el pensamiento creativo desde los cursos de preescolar hasta los cursos universitarios. La finalidad de su obra La enseñanza creativa es influir en la conducta de los educadores para que acepten la creatividad como una circunstancia determinante en el proceso escolar. Según este autor, la enseñanza creativa se da cuando el profesor y el alumno se ven envueltos en un "proceso de aprendizaje creativo", el cual lo considera como una forma de captar o ser sensible a los problemas, deficiencias, faltas de armonías, elementos pasados por alto, de reunir una información válida; de definir las dificultades o de identificar el elemento olvidado; de buscar soluciones, de hacer suposiciones o formular

hipótesis sobre las deficiencias, de examinar y reexaminar estas hipótesis, modificándolas y volviéndolas a comprobar, perfeccionándolas y finalmente comunicando sus resultados. También es cierto que un maestro creativo tiene la capacidad de improvisar, de modificar, de cambiar las estrategias que va desarrollando en el aula (Logan y Logan, 1980); pero, eso sí, tomando como base una clase planificada.

Para reconocer la enseñanza creativa partimos del supuesto de que se puede aprender a ser creativos y se puede estimular la creatividad. En particular, creemos que los niños efectivamente son creativos, y que el maestro debe procurar planificar estrategias que no coarten la creatividad sino más bien que la potencien. Tammadge (1979) afirma que cuando trabajamos con niños tenemos una ventaja inmediata.: los niños crean más fácilmente que los adultos, tienen menos inhibiciones y tienen menos hábitos. Al respecto dice: Algunas de las personas más creativas, y pienso especialmente en los campos literario, dramático y artístico, permanecen "como niños" a lo largo de sus vidas (Tammadge, 1979, 11).

La enseñanza creativa requiere imaginación, flexibilidad, originalidad, capacidad de adaptación y su utilización en la solución de problemas dentro del currículo (Prieto, López, y Ferrandez, 2003). En este sentido, para nuestro estudio consideramos la propuesta para una educación integral, realizada por Root y Bernstein (2002), en su ensayo El secreto de la creatividad. Los autores sostienen que el pensamiento creativo es de naturaleza universal y que existen herramientas mentales comunes en todos los campos (ciencias, artes, humanidades y tecnologías) susceptibles de ser potenciadas a través de un nuevo tipo

de educación sintética realmente transdisciplinar. Las herramientas mentales son: observación, imaginación, abstracción, reconocimiento de pautas, la formación de pautas, analogía, pensamiento corporal, empatía, pensamiento bidimensional, modelado, juego, transformación y síntesis. Los autores insisten en que si queremos diseñar un sistema educativo capaz de formar pensadores creativos se debe conocer la naturaleza del pensamiento creativo:

*Y es que la comprensión del pensamiento creativo requiere de una nueva síntesis que también responde a razones pedagógicas y sociales. La creciente hiperespecialización está abocando a una fragmentación del conocimiento. Hoy en día las personas disponen de mucha información, pero suelen ignorar sus orígenes, significados y usos, y carecen de una auténtica comprensión global.*

*Por otra parte, el aumento del conocimiento especializado va acompañado de la disminución de la comunicación entre los distintos campos del saber hasta el punto de que bien podríamos decir que los expertos saben cada vez más cosas de ámbitos cada vez más pequeños. (Root – Bernstein, 2002: 9).*

Root – Bernstein insisten que para una Educación Integral cuyo centro sea la creatividad se debe considerar:

1) Además del estudio de las materias habituales del conocimiento disciplinario, subrayar la enseñanza de los procesos universales de la creatividad.

2) La atención debe centrarse en la enseñanza de las habilidades intuitivas e imaginativas necesarias para el desarrollo del proceso creativo.

3) La experiencia de todas aquellas personas que hayan establecido puentes de conexión entre las diferentes disciplinas, y utilizarla como modelo para el desarrollo de la actividad creativa.

4) Presentar las ideas de cada disciplina particular desde diferentes perspectivas.

5) La potenciación de una educación pionera que aspire a la formación de generalistas creativos capaces de guiarnos a través del territorio inexplorado del futuro.

Sobre los profesores creativos (Seguera Guerra, 2007), para desarrollar procesos creativos, se necesita un docente creativo. Frank Williams (1964), en su disertación denominada en busca del profesor creativo, planteaba que identificar y cultivar la creatividad en todos los niveles del proceso educativo constituye uno de los problemas más álgidos de este tiempo. Se requiere de un maestro que entienda los elementos que la creatividad compone, sepa cómo fomentarla y posea la capacidad de usar los medios adecuados para conseguir el éxito de sus técnicas. El docente debe preparar muchas experiencias para que el

estudiante desarrolle la persistencia intelectual y la capacidad de manipulación de ideas y objetos, para que sea capaz de resistirse a cerrar demasiado pronto sus tareas con unas conclusiones prematuras, así como para que haga generalizaciones excesivas y a dar por resueltos los problemas planteados, al mismo tiempo que el alumno se involucre afectivamente con la asignatura Tan y Law, (2004). Siguiendo esta línea, coincidimos con el planteamiento de Torrance (1976), para quien el profesor creativo ha de orientarse hacia las potencialidades del alumno y ser capaz de imaginarse a sí mismo pensando y sintiendo como el niño, de manera que pueda responder con precisión en términos de las motivaciones e intereses del alumno.

Compartimos el planteamiento de Sternberg (2001a): No se puede dar un modelo de creatividad para ser creativo; hay que pensar y enseñar creativamente uno mismo (Sternberg, 2001a:11). Así que propone que el docente piense sobre sus valores, objetivos e ideas relacionados con la creatividad, y sobre cómo enseñarla con sus acciones. También declara que el maestro debe dejarles tiempo a los estudiantes para pensar creativamente, y dice que se valora mucho la rapidez, pues una manera de decir que una persona es habilidosa es decirle que es rápida. La creatividad, sin embargo, no se da con apresuramientos; se necesita tiempo para entender un problema y divagar sobre él. Por lo tanto, sugiere no sobrecargar las preguntas de las pruebas de los estudiantes, no colocar más deberes de los que puedan hacer, para que tengan tiempo de pensar con creatividad. Entre otros aspectos, sugiere además permitir los errores, los cuales deben analizarse y discutirse, aprovecharlos como una oportunidad de aprendizaje, pues muchas veces los errores o ideas flojas contienen el



germen de las respuestas correctas o de las buenas ideas. Finalmente, insiste en que a los estudiantes hay que enseñarles a asumir la responsabilidad sobre si mismos y sobre sus ideas, y en estimular el trabajo colaborativo en clase.

S. de la Torre y V. Violant (2003), en su estudio sobre el docente creativo universitario, describen que el profesor creativo tiene: 1) Actitudes flexibles hacia las personas, las decisiones y los acontecimientos; no solo tolera los cambios sino que está abierto a ellos más que otras personas. 2) Dominio de los contenidos y su adaptación a los destinatarios, facilidad para relacionar, integrar y evocar experiencias. 3) Habilidades para crear un clima de seguridad y fácil comunicación entre las personas, incitar al sobreaprendizaje y la autodisciplina, diferir el juicio crítico cuando se están exponiendo ideas, entusiasmar e inducir a los estudiantes hacia el autoaprendizaje, formular preguntas divergentes, hacerles tan atractivo y sorprendente el contenido que sean capaces de emplear más tiempo del habitual sin que ello les incomode.

**2.2.17 Sobre los alumnos creativos,** (Seguera Guerra, 2007), se habla de alumnos creativos y nos referimos a los niños, se debe reconocer que no hay que estimularles la creatividad porque ya la tienen; lo que habría que hacer es no castrarla. Bastaría con proporcionar un ambiente que ayude para que ésta fluya. Se habla mucho de adaptar los contenidos a la realidad cotidiana, y en matemáticas se propone formular problemas que estén contextualizados. Pero sucede que hemos descontextualizado la enseñanza, se ha sacado al niño de la realidad donde vive, y se le aísla

en aulas durante muchas horas para que memorice definiciones atomizadas de conceptos:

En el momento de poner por primera vez los pies en el edificio escolar, casi todos los niños son más listos, más curiosos, menos asustados ante lo que desconocen, mejores en deducir y averiguar cosas, más seguros, llenos de recursos, tenaces e independientes de lo que volverán a ser durante toda su permanencia en la escuela o, a menos que sea un tipo raro y afortunado, de lo que serán en todo el resto de su vida. (Holt, J. 1969:23).

Efectivamente, muchos autores indican que la creatividad es un estado natural del niño (Goleman, Kaufman y Ray, 1992), pero sucede que en el camino a la adultez aparecen lo que Amabile (1998) llama "asesinos de la creatividad", que son aquellas presiones psicológicas que inhiben la creatividad y que se desarrollan en las primeras etapas de la educación formal: la vigilancia, las recompensas, la competencia, el exceso de control, las restricciones de las elecciones, la presión, el límite de tiempo.

**2.2.18 Pensamiento creativo.** Flores V. (2007), en todos los momentos de la vida se presentan situaciones y problemas los cuales requieren ser solucionados, y para que esto se dé, el cerebro debe actuar de manera conjunta estableciendo un perfecto equilibrio entre los dos hemisferios, tanto el lógico como el creativo.

El desarrollo de la creatividad es muy importante para el día a día y trabaja junto con el pensamiento creativo, sus aspectos,

características, etapas entre otras serán estudiadas a continuación, y se determinarán un conjunto de estrategias creativas para facilitar la interpretación, el análisis o el estudio de problemas o temas

➤ Los hemisferios cerebrales, tienden a dividirse las principales funciones intelectuales; en este sentido se presentaba que el hemisferio derecho es dominante en los siguientes aspectos del intelecto: percepción del espacio, el ritmo, el color, la dimensión, la imaginación, las ensoñaciones diurnas, entre otras. A su vez, el hemisferio izquierdo posee preponderancia en otra gama, totalmente diferente de las habilidades mentales, ya que este lado es verbal, lógico, secuencial, numérico, lineal y analítico. No obstante, investigaciones, posteriores de otros científicos pudieron determinar que aunque cada lado del cerebro es dominante en actividades específicas, ambos están capacitados en todas las áreas hallándose distribuidas en toda la corteza cerebral. Las facultades corticales constituyen la central eléctrica de las capacidades intelectuales que se pueden usar para tomar notas.

➤ El pensamiento, es una actividad fundamental del cerebro que implica la manipulación de imágenes ejecutivas (motoras), incógnitas (preceptuales), y simbólicas (lingüísticas). Es una habilidad que puede ser ejercitada.

El pensamiento es una forma de conducta compleja y cognoscitiva que solo aparece en una etapa relativamente avanzada de desarrollo.

➤ **La creatividad y su Estimulación.** La creatividad supone por lo menos tres condiciones: 1) una idea o respuesta nueva debe ser

producida. 2) esta idea o respuesta debe resolver un problema o alcanzar cierta meta y 3) el conocimiento original debe ser mantenido y desarrollado al máximo. La creatividad se extiende en el tiempo en vez de limitarse en un breve episodio, y se caracteriza por originalidad, adaptación y realización.

También se considera la conducta creadora como constituida por cualquier actividad en la que el hombre impone un nuevo orden sobre su medio ambiente. Puede suponer o no la creación de una estructura organizada.

➤ **Características de la persona creadora.** En la Universidad de California han trabajado algunos investigadores durante muchos años en la estimación de aquellas características que juntas constituyen la persona creadora. Los resultados de estos estudios indican que la persona creadora raramente satisface el estereotipo de ella hecho por el ego. En vez de ser emocionalmente inestable, descuidada y de conducta bohemia, es más a menudo deliberada, reservada, industriosa y meticulosa. Tiene una imagen de si misma como persona responsable, un grado de resolución y casi inevitablemente una medida de egolatría. Otras características del individuo creativo son:

- Conducta agresiva y dominante.
- Alto nivel de energía que aporta a su trabajo.
- Inteligencia superior a la media, aunque la inteligencia sola no hace creatividad.
- Alto aprecio de los valores estéticos y teóricos.

- En los varones una falta de interés por representar el papel masculino.
- Introversión, en vez de extroversión.
- Independencia de pensamiento y acción.
- Trabajo académico superior al medio.

El Pensamiento creativo, se puede definir de varias maneras. Halpern (1984) afirma que "se puede pensar de la creatividad como la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad". Incorporando las nociones de pensamiento crítico y de pensamiento dialéctico. Barron (1969) nota que "el proceso creativo incluye una dialéctica incesante entre integración y expansión, convergencia y divergencia, tesis y antítesis".

Perkins (1984), destaca una característica importante del pensamiento creativo: El pensamiento creativo es pensamiento estructurado en una manera que tiende a llevar a resultados creativos. El criterio último de la creatividad es el resultado. Se llama creativa a una persona cuando consistentemente obtiene resultados creativos, significados, resultados originales y apropiados por el criterio del dominio en cuestión.

Perkins implica que para enseñar creatividad, el producto de los alumnos deber ser el criterio último. Sin embargo, sin importar lo divergente del pensamiento de diferentes alumnos, éste da pocos frutos si no se traduce en alguna forma de acción. La acción puede ser interna (tomar una decisión, llegar a una conclusión, formular una hipótesis) o externa (pintar un cuadro, hacer una adivinanza o una analogía, sugerir

una manera nueva de conducir un experimento). Pero el pensamiento creativo debe tener un resultado.

➤ **Aspectos del pensamiento creativo.**

✓ La creatividad tiene lugar en conjunto con intenso deseo y preparación.

Una falacia común acerca de la creatividad es que ésta no requiere trabajo y pensamiento intenso. Harman y Rheingold (1984) notan que las precondiciones usuales de la creatividad son un aferramiento prolongado e intenso con el tema. Citan al gran compositor Strauss diciendo:

"Puedo decirte de mi propia experiencia que un deseo ardiente y un propósito fijo, combinado con una intensa resolución traen resultados. El pensamiento concentrado y determinado es una fuerza tremenda".

✓ La creatividad incluye trabajar en el límite y no en el centro de la propia capacidad.

Dejando de lado el esfuerzo y el tiempo, los individuos creativos están prestos a correr riesgos al perseguir sus objetivos y se mantienen rechazando alternativas obvias porque están tratando de empujar los límites de su conocimiento y habilidades.

Los pensadores creativos no se satisfacen simplemente con "lo que salga". Más bien, tienen la necesidad siempre presente de "encontrar

algo que funcione un poco mejor, que sea más eficiente, que ahorre un poco de tiempo”.

✓ La creatividad requiere un locus interno de evaluación en lugar de un locus externo.

Subyacente a la habilidad de la gente creativa para correr riesgos se encuentra una confianza en sus propios estándares de evaluación. Los individuos creativos buscan en sí mismos y no en otros la validación y el juicio de su trabajo. La persona creativa tolera y con frecuencia conscientemente busca trabajar solo, creando una zona de tope que mantiene al individuo en cierta manera aislado de las normas, las prácticas y las acciones. No es sorprendente entonces que muchas gentes creativas no sean bien recibidas de inicio por sus contemporáneos.

Relacionada estrechamente con el locus de evaluación, está la cuestión de la motivación, la creatividad incluye intrínseca más que extrínseca. La motivación intrínseca se manifiesta en muchas maneras: gran dedicación, mucha inversión de tiempo, interés en la habilidad, involucramiento con ideas, y sobre todo resistencia a la distracción por recompensas extrínsecas como un ingreso más alto por un tipo de trabajo menos creativo.

✓ La creatividad incluye reformular ideas.

Este aspecto de la creatividad es el que más comúnmente se enfatiza, aunque diferentes teóricos lo describen en diferentes maneras.

Para comprender cómo se reformula una idea, deberíamos considerar cómo una idea se estructura. Interpretamos el mundo a través de estructuras llamadas esquemas: estructuras de conocimiento en las cuales se junta información relacionada. La gente usa esquemas para encontrar sentido al mundo. Los esquemas son la base de toda nuestra percepción y comprensión del mundo, la raíz de nuestro aprendizaje, la fuente de todas las esperanzas y temores, motivos y expectativas.

Característicamente, la persona creativa tiene la habilidad de mirar el problema de un marco de referencia o esquema y luego de manera consciente cambiar a otro marco de referencia, dándole una perspectiva completamente nueva. Este proceso continúa hasta que la persona ha visto el problema desde muchas perspectivas diferentes.

Cuando las tácticas analíticas o inferenciales directas fallan en producir una solución creativa, la persona creativa con frecuencia forja lazos con diferentes estructuras. En la medida que estas estructuras son elaboradas, pueden salir nuevas y poderosas soluciones. Los científicos que trabajaban en la teoría de la electricidad, lograron un gran avance cuando vieron similitudes en la estructura entre la electricidad y los fluidos. La imagería creativa de la poesía con frecuencia incluye el uso de la metáfora y la analogía. Enseñar pensamiento creativo requiere el uso de actividades que fomenten en los alumnos el ver las similitudes en eventos y entidades que comúnmente no están unidas.

✓ La creatividad algunas veces puede ser facilitada alejándose de la involucración intensa por un tiempo para permitir un pensamiento que fluya con libertad.



Algunos teóricos han señalado varias maneras en que la gente creativa bloquea distracciones, permitiendo que los insights lleguen a la consciencia. Stein (1974) nota que bajaba las persianas durante el día para evitar la luz; a Proust le gustaba trabajar en un cuarto aislado con corcho; Ben Johnson escribió mejor mientras bebía té y disfrutaba el olor de las cáscaras de naranja. El principio de trabajo subyacente a todos estos esfuerzos era crear una atmósfera en la cual el pensamiento inconsciente pudiera llegar a la superficie.

Los mayores descubrimientos científicos que ocurrieron durante períodos de "pensamiento inconsciente".

Después de mucha preparación, intensidad considerable, y muchos intentos de tener un insight en varias maneras, en algún punto la gente creativa parece "abandonarse" de su enfoque racional y crítico a los problemas de la invención y la composición y permiten que las ideas fluyan libremente, con poco control consciente.

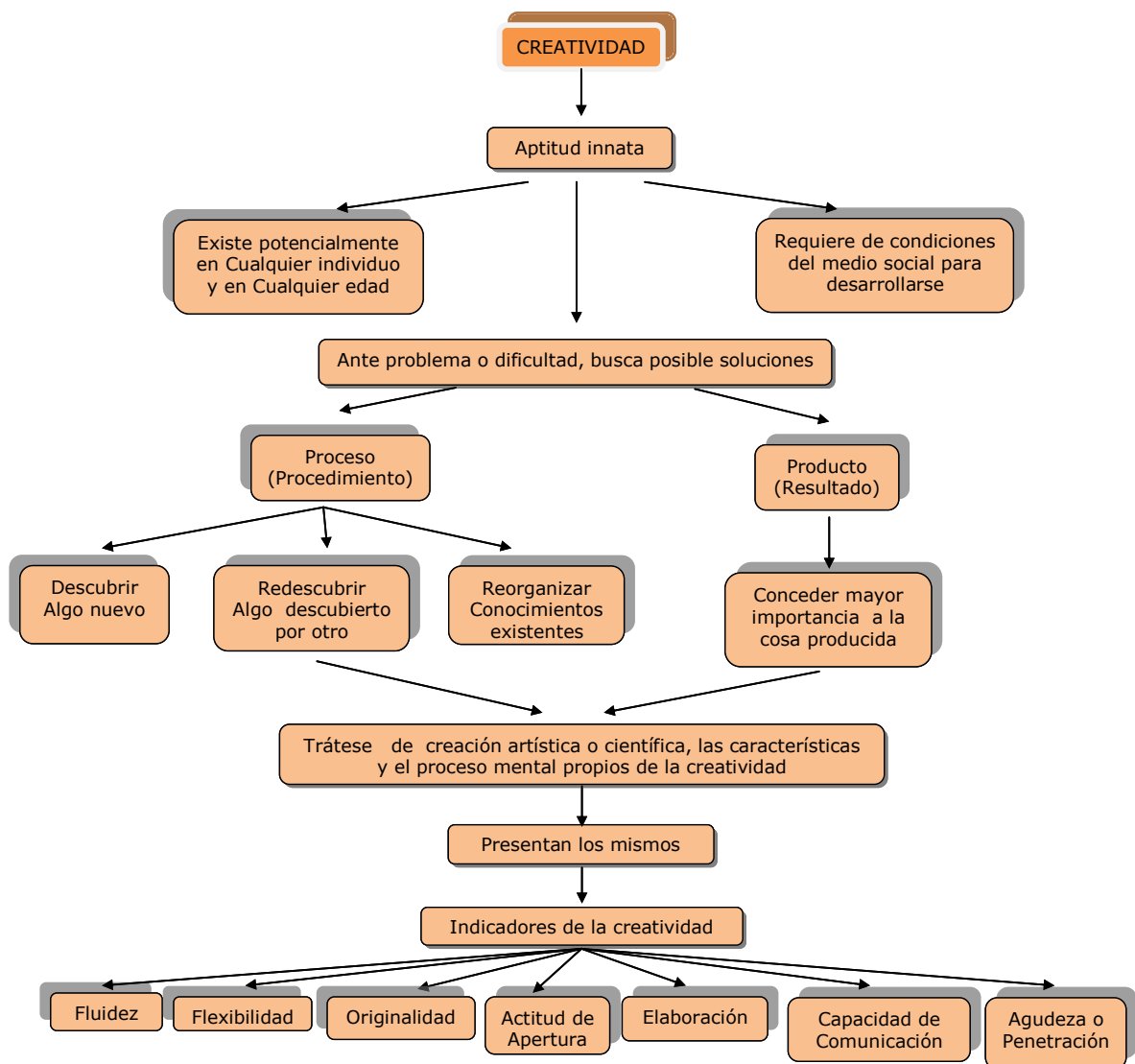
Las explicaciones a estos fenómenos son diversas. Harman y Rheingold (1984), afirman que la mente inconsciente procesa mucha más información que lo que nos damos cuenta; tiene acceso a información imposible de obtener a través del análisis racional. Por implicación entonces, la mente inconsciente se enfrasca en una manera mucho más comprensiva y diferente de procesar que la mente consciente. Por lo tanto deberíamos de tratar activamente de desarrollar técnicas (como la meditación) para tener acceso al inconsciente, ya que este es una fuente de información que de otra manera es inaccesible.

Sin importar si la mente consciente realmente procesa información o si la mente consciente lo hace tan rápido que no nos damos cuenta, mucha gente creativa encuentra que cuando dejan de trabajar en un problema por un tiempo, algunas veces obtienen nuevas y útiles perspectivas.

**2.2.19 Características esenciales del pensamiento creativo.** Una situación importante es considerar que desarrollar la creatividad no es sólo emplear técnicas atractivas o ingeniosas por sí mismas, desarrollar la creatividad implica incidir sobre varios aspectos del pensamiento; las cuatro características más importantes del pensamiento creativo son:

- La fluidez
- La flexibilidad
- La originalidad
- La elaboración

La primera característica se refiere a la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos, en este caso se busca que el alumno pueda utilizar el pensamiento divergente, con la intención de que tenga más de una opción a su problema, no siempre la primera respuesta es la mejor y nosotros estamos acostumbrados a quedarnos con la primera idea que se nos ocurre, sin ponernos a pensar si realmente será la mejor, por ejemplo: pensar en todas las formas posibles de hacer el festejo a Benito Juárez, no sólo las formas tradicionales de eventos que siempre hemos practicado.



(Esquema tomado de Bravo Figueroa, 2009).

La segunda considera manejar nuestras alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta, es voltear la cabeza para otro lado buscando una visión más amplia, o diferente a la que siempre se ha visto, por ejemplo: pensar en cinco diferentes formas de combatir la contaminación sin requerir dinero, es posible que todas las anteriores respuestas sean soluciones que tengan como eje compra de equipo o insumos para combatir la contaminación y cuando se les hace esta

pregunta los invitamos a ir a otra categoría de respuesta que nos da alternativas diferentes para seleccionar la más atractiva.

En tercer lugar encontramos a la originalidad, que es el aspecto más característico de la creatividad y que implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente; lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas, por ejemplo: encontrar la forma de resolver el problema de matemáticas como a nadie se le ha ocurrido.

Una característica importante en el pensamiento creativo es la elaboración, ya que a partir de su utilización es como ha avanzado más la industria, la ciencia y las artes. Consiste en añadir elementos o detalles a ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos. Por ejemplo: el concepto inicial de silla data de muchos siglos, pero las sillas que se elaboran actualmente distan mucho del concepto original, aunque mantienen características esenciales que les permiten ser sillas.

Existen otras características del pensamiento creativo, pero creo que estas cuatro son las que más lo identifican, una producción creativa tiene en su historia de existencia momentos en los que se pueden identificar las características antes descritas, aunque físicamente en el producto sólo podamos identificar algunas de ellas. Esto significa que la creatividad no es por generación espontánea, existe un camino en la producción creativa que podemos analizar a partir de revisar las etapas del proceso creativo.

**2.2.20 Las etapas del proceso creativo.** El proceso creativo ha sido revisado por varios autores, como Gardner, Barba Téllez y Gallego G. encontramos que los nombres y el número de las etapas pueden variar entre ellos, pero hacen referencia a la misma categorización del fenómeno. En este apartado tomaremos las etapas más comunes, aquellas que en nuestro trabajo con niños hemos identificado plenamente:

**Preparación,** se identifica como el momento en que se están revisando y explorando las características de los problemas existentes en su entorno, se emplea la atención para pensar sobre lo que quiere intervenir. Algunos autores llaman a esta etapa de cognición, en la cual los pensadores creativos sondean los problemas.

**Incubación,** se genera todo un movimiento cognoscitivo en donde se establecen relaciones de todo tipo entre los problemas seleccionados y las posibles vías y estrategias de solución, se juega con las ideas desde el momento en que la solución convencional no cubre con las expectativas del pensador creativo. Existe una aparente inactividad, pero en realidad es una de las etapas más laboriosas ya que se visualiza la solución desde puntos alternos a los convencionales. La dinámica existente en esta etapa nos lleva a alcanzar un porcentaje elevado en la consecución del producto creativo y a ejercitar el pensamiento creativo, ya que se utilizan analogías, metáforas, la misma imagería, el empleo de imágenes y símbolos para encontrar la idea deseada. Algunos autores denominan a esta etapa como de combustión de las ideas. Perkins (1981), citado en Gellatly (1997), sugiere una visión alternativa de la incubación, deja abierta la posibilidad de

considerar un tipo especial de pensamiento inconsciente en esta etapa de la creatividad, que genera ideas nuevas a partir de procesos cognoscitivos comunes como el olvido fructífero, el refresco físico y psíquico, la observación de nuevas pistas en experiencias no relacionadas, el reconocimiento contrario, entre otros. El objetivo fundamental de la combustión es aumentar las alternativas de solución que se tiene y las personas creativas se caracterizan por la habilidad que tienen de generar fácilmente ideas alternativas.

**Iluminación**, es el momento crucial de la creatividad, es lo que algunos autores denominan la concepción, es el eureka de Arquímedes, en donde repentinamente se contempla la solución creativa más clara que el agua, es lo que mucha gente cree que es la creatividad: ese insight que sorprende incluso al propio pensador al momento de aparecer en escena, pero que es resultado de las etapas anteriores; es cuando se "acomodan" las diferentes partes del rompecabezas y resulta una idea nueva y comprensible.

**Verificación**, es la estructuración final del proceso en donde se pretende poner en acción la idea para ver si realmente cumple con el objetivo para el cual fue concebida, es el parámetro para confirmar si realmente la idea creativa es efectiva o sólo fue un ejercicio mental.

Es importante mencionar que este proceso ayuda a visualizar las fases de producción de las ideas creativas, pero también nos permite pensar en las etapas que podemos trabajar en el aula para identificar si se está gestando alguna idea que pueda llegar a ser creativa, saber en qué momento del proceso se encuentra cada uno de nuestros alumnos,

reconocer las necesidades de apoyo requerido para enriquecer el proceso y lograr que el pensamiento creativo en el aula sea cada vez más cotidiano y efectivo.

**2.2.21 Desarrollo del talento creador.** Cantidad considerable de pruebas de investigación sugieren que intervienen tanto factores genéticos como del medio ambiente en el desarrollo de la facultad creadora. La conducta se puede alterar por medio de la modificación del medio ambiente en que vive el individuo. Por consiguiente resulta de importancia el comprender algo acerca del tipo del medio ambiente en que viven las personas que tienen capacidad creadora y en el que se han desarrollado sus facultades creadoras.

No es fácil para el lego apreciar la gran importancia que tienen los factores del medio ambiente en el desarrollo de las facultades creadoras. Por ejemplo cuando examinamos los antecedentes vitales de algunos de nuestros mas grandes compositores, vemos que “Mantel tocaba el clavecín cuando solo era un niño y que componía a la edad de seis años”. “Mozart tocaba el clavecín a la edad de 3 años, componía a los 4 y andaba ya en giras musicales a la edad de 6 años”. Sin embargo, dos factores nos demuestran que, aunque indudablemente estos hombres tenían las características hereditarias requeridas para tal precocidad, sin la estimulación necesaria del medio ambiente es dudoso que hubieran llegado a desarrollar ese talento.

**2.2.22 Cultura y creatividad.** El ambiente cultural tiende a fomentar o a retardar el desarrollo de determinadas clases de talento creador. Para investigar la relación existente entre el grado de trabajo creador y el

grado en que determinadas culturas honran el talento creador. Torrance (1965) se valió de niños del primero hasta el sexto año en once diferentes culturas. A los niños se les hizo pasar una prueba de pensamiento creador y su calificación fue comparada con dos medidas del grado en que esas culturas honran el talento creador.

Según Torrance “una de las formas en que una cultura honra el talento creador se refleja en los ideales de los maestros de esa cultura y la clase de conducta que estos favorecen o tratan de combatir entre los niño(as)”. De los datos de este estudio podemos ver que existe íntima correspondencia entre las puntuaciones de una prueba de capacidad creadora y el grado según el cual los maestros consideran importantes las características particulares de la personalidad relacionadas con la capacidad creadora. De esta manera, dice Torrance que lo que es considerado como honorable en un país es también cultivado en ese mismo país”.

**2.2.23 Aprender a ser creadores.** El desarrollo de la capacidad creadora en los niños es uno de los objetivos primordiales en las escuelas. Por el análisis del proceso creador, de la personalidad creadora y de los factores del medio ambiente esenciales para la capacidad creadora. Gold ha formulado cierto número de directrices que pueden ser utilizadas por el personal de las escuelas para fomentar el esfuerzo creador:

- Se necesita un rico medio que estimule el pensamiento creador, cosa que parece ser esencial.
- Es importante el sostenimiento de considerable espontaneidad.



- Reconocer los esfuerzos creadores del niño y reforzar su capacidad creadora. Para que el niño sienta satisfacción personal de tener un espíritu creador.
- Deben estimularse las contribuciones de grupo a la capacidad creadora individual. El estímulo interpersonal del esfuerzo creador nos hace prever que pueden aparecer nuevas como resultado de las empresas de grupo.
- La importancia de la comunidad entera como estímulo para el esfuerzo creador.

**2.2.24 Estrategias creativas.** Son un conjunto de métodos o herramientas para facilitar la interpretación, el análisis o el estudio de problemas o temas determinados.

El cerebro humano es muy diferente a un computador. Mientras un computador trabaja en forma lineal, el cerebro trabaja de forma asociativa así como lineal, comparando, integrando y sintetizando a medida que funciona.

- El Método creativo. Puede ser usado para enfrentar problemas tan diversos como lo son las relaciones humanas, la competencia entre productos, restricciones de espacio y presupuestales, percepción ciudadana, etc.

El Método creativo está fuertemente orientado al trabajo en grupo pero también puede utilizarse en la solución de problemas. Cuando se enfoca al trabajo individual, el método creativo también se conoce como

pensamiento horizontal. El método creativo se puede describir con los siguientes simples pasos:

1. Enunciación del problema
2. Enunciación de restricciones y de metas
3. Criterios de evaluación de propuestas de solución
4. Lluvia de Ideas de propuestas de solución
5. Revisión cruzada de las ideas (Sólo si es un equipo de trabajo)
6. Evaluación de las opciones

El resultado final del método creativo es una propuesta de solución que ha de implantarse. En la lluvia de ideas, la regla de oro es no descartar ni evaluar ninguna de las opciones. Todas las opciones deben ser consideradas siempre y cuando sean remotamente posibles.

Una vez determinadas todas las opciones, la evaluación se basa en las metas, en las restricciones y en el criterio de evaluación escogido (tiempo de implantación, costo, etc.) Aquí es importante señalar que el método creativo es una invaluable herramienta para las situaciones en las que se piense que no hay una solución posible o que no se tiene la capacidad para resolver el problema. Cuando se considera que un problema no tiene solución se dice que se está pensando verticalmente (en forma estrecha). Esto significa que nosotros mismos nos estamos limitando las posibilidades de solución del problema. El pensamiento horizontal implica una ampliación de los horizontes, de nuestra visión del problema que nos permita eliminar las barreras mentales y atacar el problema con enfoques nuevos.

Un ejemplo de cómo el pensamiento creativo se diferencia de otras formas de resolver problemas y en qué situaciones se puede aplicar es el desarrollo del teléfono celular.

Para crear el teléfono celular, los científicos desarrollaron las teorías de la electricidad, la de los semiconductores, la de propagación de ondas electromagnéticas y los conceptos de telecomunicaciones. Los ingenieros juntaron esas teorías en un modelo simplificado que permitió el desarrollo de la tecnología celular con tales restricciones que los costos se hicieron razonables. No obstante, un buen diseño no es necesariamente el más popular y más vendido.

Para lograr buenas ventas, un grupo de diseñadores tuvo que utilizar el pensamiento creativo para fabricar celulares que fueran diferentes de los de las marcas competidoras; haciéndolos visualmente más atractivos, añadiéndoles opciones como indicador de batería, luz, agenda electrónica, correo electrónico, reloj, etc. Y empresarios, ingenieros industriales y mercadotecnistas tuvieron que encontrar formas de producir los teléfonos móviles con bajos costes y con mayor penetración en el mercado.

Los siguientes factores son importantes para lograr una solución óptima del problema:

- Saber relacionar el problema que se presenta con otras situaciones que se hayan evidenciado.
- Aprender todos los factores importantes que se relacionen con el problema. Por ejemplo, ¿Cuándo se presenta el problema?, ¿Porqué

no se ha podido resolver?, ¿Qué soluciones se han intentado?,  
¿Cuáles son los recursos disponibles?

- Aplicar criterios claros, de ser posibles cuantitativos, para evaluar las diversas propuestas de solución.

Por tanto, los mapas conceptuales y la asociación juega un papel dominante en casi toda función mental, y las palabras mismas no son una excepción. Toda simple palabra e idea tiene numerosas conexiones o apuntadores a otras ideas o conceptos. Las alternativas son el mapa conceptual y mental.

Esta estrategia fue desarrollada por Joseph Novak y tienen como objetivo representar las relaciones existentes entre conceptos para formar proposiciones agrupadas en unidades semánticas; en esencia, se trata de conceptos clave unidos por palabras de enlace que nos dan la percepción de unidad. Los mapas conceptuales son jerárquicos pues se inician con conceptos inclusivos en la parte superior y en cascada caen los conceptos menos inclusivos y más específicos. En este proceso de diseño y nos damos cuenta de nuevas relaciones y significados de los conceptos, convirtiéndose en una actividad creativa que despierta nuestro interés y curiosidad: cada vez que encontramos una nueva relación es un reto alcanzado que aumenta nuestra motivación intrínseca y nos mueve el deseo de continuar explorando dentro del mapa. Al igual que los mapas mentales, podemos clasificar las jerarquías o niveles por colores, utilizar imágenes, texto breve, formas y toda la simbología necesaria para personalizar nuestro mapa y hacerlo divertido y significativo.

El mapa mental, esta estrategia fue desarrollada por Tony Buzan. La estructura del mapa mental intenta ser expresión del funcionamiento del cerebro global con sus mecanismos asociativos que favorecen el pensamiento irradiante en el ámbito concreto de la recepción, retención, análisis, evocación y control de la información. La estimulación de dicho pensamiento se potencia con el uso del color, de imágenes y de símbolos. A todo ello contribuye la creatividad y la imaginación. El mapa mental, pues, potencia la capacidad de memorización, de análisis y síntesis. Es útil para toda actividad en la que intervenga el pensamiento, y que requiera plantear alternativas y tomar decisiones. En síntesis los mapas mentales son una representación gráfica de un proceso integral y global del aprendizaje que facilita la unificación, diversificación e integración de conceptos o pensamientos para analizarlos y sintetizarlos en una estructura creciente y organizada, elaborada con imágenes, colores, palabras y símbolos.

Los mapas mentales, son un método efectivo para tomar notas y muy útiles para la generación de ideas por asociación. Los conceptos fundamentales son:

- Organización.
- Palabras Claves.
- Asociación.
- Agrupamiento.
- Memoria Visual: palabras clave, usando colores, símbolos, iconos, efectos 3D, flechas, grupos de palabras resaltados.
- Enfoque: Todo Mapa Mental necesita un único centro.
- Participación consciente.

Los mapas mentales van asemejándose en estructura a la memoria misma. Una vez se dibuja un Mapa Mental, rara vez requiere ser rediseñado. Los mapas mentales ayudan a organizar la información.

Debido a la gran cantidad de asociaciones envueltas, los mapas mentales pueden ser muy creativos, tendiendo a generar nuevas ideas y asociaciones en las que no se había pensado antes. Cada elemento en un mapa es, en efecto, un centro de otro mapa.

Los Mapas Mentales son una manera de representar las ideas relacionadas con símbolos más bien que con palabras complicadas como ocurre en la química orgánica. La mente forma asociaciones casi instantáneamente, y representarlas mediante un “mapa” permite escribir ideas más rápidamente que utilizando palabras o frases.

Ventajas de la cartografía mental sobre el Sistema Lineal de preparar – tomar notas:

- a. Se ahorra tiempo al anotar solamente las palabras que interesan.
- b. Se ahorra tiempo al no leer más que palabras que vienen al caso.
- c. Se ahorra tiempo al revisar las notas del mapa mental.
- d. Se ahorra tiempo al no tener que buscar las palabras claves entre una serie innecesaria.
- e. Aumenta la concentración en los problemas reales.
- f. Las palabras claves se yuxtaponen en el tiempo y en el espacio, con lo que mejoran la creatividad y el recuerdo.
- g. Se establecen asociaciones claras y apropiadas entre las palabras claves.

- h. Al cerebro se le hace más fácil aceptar y recordar los mapas mentales.
- i. Al utilizar constantemente todas las habilidades corticales, el cerebro está cada vez más alertado y receptivo.

**2.2.25 Cómo identificar el pensamiento creativo.** Sylvia J. Figueroa, ([www.geocities.com/creanimate,123U](http://www.geocities.com/creanimate,123U)). Sin duda, el proceso de la creatividad comienza en la mente. Por eso, Jeanne Carbonetti (1999) opina que cada vez que se piensa en una idea se hace funcionar los controles de un poderoso mecanismo: la mente y la capacidad de imaginación.

Roger Von Oech (1998), afirma que "el pensamiento creativo requiere de un panorama que permita buscar las ideas y jugar con el conocimiento y la experiencia". De acuerdo con esto, Albert Szent Gyorgyi (citado por von Oech) opina que: "El descubrimiento consiste en mirar al mismo objeto que todo el mundo mira y pensar algo diferente"- Esta opinión se asemeja a la de Higgins (2000), quien alega que, el pensamiento creativo necesita separarse de las formas tradicionales de pensar y envuelve ver las cosas desde un punto de vista nuevo-, además, cambia los problemas en oportunidades y ayuda a manejar el cambio.

En el artículo "Creativity and Cognition: Producing Effective Novelty", Arthur J. Cropley (1999) menciona a varios expertos que explican el pensamiento creativo contrastando dos estrategias. El primero es Guilford, quien sostiene que el pensamiento creativo es divergente, es decir, que produce variabilidad (envuelve producir nuevas

y posibles contestaciones múltiples de la información disponible). En contraposición, el pensamiento convergente produce singularidad (sólo busca la contestación más correcta). Barlett, por su parte, considera que el pensamiento puede ser abierto o cerrado. A su vez, la filosofía Gestalt, identifica el pensamiento reproductivo y el productivo. De Bono establece que el pensamiento puede ser lineal o lateral. Por otro lado, Rothenburg clasifica el pensamiento en uno "janusiano", éste se relaciona con trabajar dos temas de forma simultánea-, también le llama "pensamiento homoespacial, en el cual une dos ideas aparentemente conflictivas, o que se excluyen entre sí, para producir la novedad.

**2.2.26 Pedagogía de la creatividad.** Jiménez, (1998), es necesario aclarar al respecto que Kelly R. (1995; citado por Porlan, p, 57), plantea que el niño "actúa" como científico, no que lo sea; pues el niño en su interacción con los juegos y el mundo físico observa, indaga, describe, manipula, fragmenta, etc; pero todavía no tiene la capacidad analítica que posee un adulto para predecir en términos de procesos psicológicos superiores.

Lo anterior nos sirve para comprender el acto creativo de la fragmentación de un juguete por parte de un niño; en estas edades, la experiencia directa con los objetos físicos y los fenómenos es inevitable y el niño creativamente se apropia de los significados que transfiere de un objeto a otro, aunque no sean parecidos. Desde este punto de vista, se fortalece el pensamiento metafórico del niño, es decir, su habilidad cognitiva para comparar y diferenciar objetos.



Este proceso es de vital importancia para el niño en su evolución cognoscitiva, en apariencias complejas, es el que se produce continuamente en los ambientes creativos, en los cuales las experiencias acumuladas, tanto de tipo sociocultural como cognitivo, son definitivos en las actividades combinatorias y transformativas que requieren los actos de la creación humana. En los niños, la creación está sujeta, generalmente, a procesos metafóricos o analógicos de acuerdo con la experiencia de su mundo. En la vida del adulto, la capacidad analítica y lógica articulada con la capacidad imaginativa y fantasiosa permiten al adulto producir nuevas imágenes y seres fantásticos no por procesos de comparación, sino como resultado de la interacción de la experiencia acumulada por los procesos mentales superiores (memoria lógica-atención voluntaria-conceptos, entre otros.), los cuales son capaces de originar nuevos objetos y nuevos seres, como lo hizo Lewis Carroll en Alicia en el País de las Maravillas (gatos rientes y sin cuerpo, bolas en forma de erizos, mazos para jugar croquets con forma de flamencos, etc.), o como los mitos y las leyendas de vampiros y madre montes en los cuales hay un desprendimiento de cualidades de los objetos que se requieren resignificar.

La originalidad creadora en un niño o un adulto involucra siempre procesos de hacer, rehacer, deshacer, aprender y reaprender. Como por ejemplo cuando un niño desbarata un juguete para explorar su conformación estructural y de armarlo nuevamente, lo haría por curiosidad o para fortalecer su creatividad.

En síntesis, cuando un niño nace, es un ser necesitado de educación, lenguaje y cultura; la noción de autonomía es compleja

porque depende de las condiciones culturales y sociales en las que se desarrolla el niño. Edgar Morín (2008).

El proceso comparativo, analógico, en los niños ocupa un lugar privilegiado para la obtención del conocimiento. Para Rubinstein (1997,21), la unidad entre el análisis y la síntesis es puesta de manifiesto en las correlaciones que se establecen a partir de la comparación entre los objetos. La comparación sugiere no sólo la identidad, también la diferenciación de rasgos y cualidades no comunes. Es decir, el análisis nos permite la generalización y, en consecuencia la clasificación y obtención de conceptos abstractos.

Los pensamientos metafóricos son construcciones humanas que operan como campos de significaciones múltiples concernientes a la fantasía y la cultura, con los cuales el hombre interpreta y organiza los eventos, acontecimientos y fenómenos de la naturaleza. Es evidente la función del lenguaje en estos casos, el cual, puede sustituir, en forma sincrónica, diversos elementos lingüísticos, una cosa reemplaza a la otra y así sucesivamente se constituye una secuencia representativa que favorece positivamente el aspecto creativo.

La capacidad de crear, interpretar, entender y enseñar a partir de los pensamientos metafóricos es responsabilidad tanto de la escuela formal como de la misma formación cotidiana, que comienza en el núcleo familiar. Se podría de esta manera sugerir que los docentes y padres incorporen estas prácticas dentro de los procesos de educabilidad y enseñabilidad.

**2.2.27 Escuelas que ríen.** Según (Ron Burgess, 2003), muchos psicólogos, siquiátras e investigadores han dicho que el humor puede ser una fuerza positiva para la salud y para enseñar y aprender. El psicólogo Paul E. McGhee (1980) investigó en Madrid el papel del humor en la clase. Sus estudios han mostrado, entre otras cosas, que los alumnos aprenden mejor cuando las lecciones son presentadas con humor. Kohn (1999), escribe que los buenos resultados del aprendizaje están relacionados directamente con el interés: "Cuando surge interés, generalmente se produce buenos resultados". El cerebro está diseñado para buscar la novedad.

Por lo tanto, al crear en clase un ambiente interesante, alegre, estimulante y divertido ayudamos a mejorar el aprendizaje.

El humor no sólo ayuda a los niños. En un estudio (Burgess, 2003), llega a la conclusión de que el humor le permite a los maestros evidenciar una actitud segura y cómoda consigo mismos con el material que están enseñando y en la relación con sus alumnos.

La risa y el humor convocan la atención de los niños y de este modo los ayudan a retener la información que están recibiendo. El humor reduce la tensión, mental y física, tanto en los niños como en los docentes. La risa contribuye en gran medida a aliviar el estrés. Puede hacer que la jornada Escolar parezca más breve y que la tarea del docente parezca más liviana. Puede ayudar al docente a enfrentar las crisis, a romper la monotonía y a tener una vida, más sana. La tarea se hace más liviana y la salud mejora. El humor en la enseñanza aumentará la eficacia de las clases, harán que la planificación cobre

vida, potenciarán la creatividad de los niños y alentarán el desarrollo de habilidades.

Por ejemplo, los títeres son recursos estupendos para usar en la clase. Son entretenidos y son buenas herramientas de enseñanza. Se pueden utilizar para potenciar todas las áreas curriculares, no sólo teatro y arte. Inevitablemente aportará humor a cualquier situación porque los niños se identifican rápidamente con ellos. Los títeres pueden transformar el aprendizaje en un momento divertido.

Además, es importante el interactuar y el trabajo en equipo, porque los niños aprenden a desarrollar el sentido de la imaginación, atención, concentración y habilidades mentales; de igual manera, depuran su lenguaje atendiendo a la dicción y manejo de la voz, como también el saber escuchar.

**2.2.28 Los medios de expresión.** De acuerdo con los lineamientos curriculares de la Educación Artística, planteados por el Ministerio de Educación Nacional, tienen como elemento fundamental la Expresión Corporal, afirmando que el juego es una disciplina que libera energías actividad fundamental para asumir la educación musical con el enfoque que aquí se propone. “Con los juegos simbólicos y los juegos de reglas, con la canción infantil y juvenil”.

– La voz. Hablamos, cantamos, nos quejamos. Cada voz posee un timbre particular por el cual podemos identificarla. En la voz cantada según nuestras posibilidades de extensión en los ámbitos de la altura sonora y por las características fisiológicas y tímbricas, podemos

diferenciar entre sí las varias categorías de voces de hombre o de mujer: tenor, barítono, bajo en el hombre; en la mujer: soprano, mezzosoprano, contralto.

– La grafía musical. Con las palmas, con los pies, al zapatear, paso a paso voy marcando una huella al caminar, voy pintando lo que suena, voy haciéndolo cantar.

Es interesante las apreciaciones que hace El MEN, relacionado con la “expresión corporal” ya que esta se constituye como uno de los elementos fundamentales en los procesos de este proyecto, en el que los niños puedan expresar sensaciones, sentimientos y pensamientos con su cuerpo integrándolo de esta manera a sus otros lenguajes expresivos como el habla el dibujo y la escritura.

**2.2.29 La educación artística en el contexto colombiano.** Esta investigación se fundamenta en las apreciaciones de la Constitución Nacional, reglamentadas en la Ley General de Educación 115 de 1997, especialmente en el artículo 1, referente a “la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y deberes (Ley General de la Educación, 1994, 2)”.

El numeral 7 plantea el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

Artículo 20, Literal a) proporcionar una formación general mediante el acceso de manera crítica y creativa al conocimiento científico, tecnológico, artístico, humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo.

Artículo 21, Literal f) La formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura.

Artículo 23. Áreas Obligatorias y Fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrá que ofrecer de acuerdo con el currículo y al Proyecto Educativo Institucional.

Igualmente se ha requerido de manera especial la fundamentación legal de esta investigación en la ley de la cultura "Ley 397 de 1997 (Ley de la cultura, 1997)" en sus artículos:

Artículo 1 "De los principios y definiciones de esta ley. Literal 5) Es obligación del Estado y de las personas, valorar, proteger y difundir el patrimonio cultural de la Nación.

Artículo 2. Del papel del Estado en relación con la cultura. Las funciones y los servicios del Estado en relación con la cultura, se cumplirán en conformidad con lo dispuesto en el artículo anterior, teniendo en cuenta que el objetivo primordial de la política estatal sobre

la materia es la preservación del patrimonio cultural de la nación y el apoyo y el estímulo a las personas, comunidades e instituciones que desarrollen o promuevan las expresiones artísticas y culturales en ámbitos locales, regionales y nacionales.

Artículo 17. Del Fomento. El Estado a través del Ministerio de Cultura y las entidades territoriales, fomentará las artes en todas sus expresiones y las demás manifestaciones simbólicas expresivas, como elementos de diálogo, el intercambio, la participación y como expresión libre y primordial del pensamiento del ser humano que construye en la convivencia pacífica.

A partir de lo anterior se concluye, que la Educación Artística, es de vital importancia en los procesos de aprendizajes, permitiendo así, una formación permanente a través de sus diferentes manifestaciones, fundamentada en la concepción integral de la persona.

Por tanto, así como se obtiene el acceso al conocimiento, a la ciencia y a las técnicas en general, es imprescindible el desarrollo de las Artes en la escuela como elementos de diálogos, de interacción, de participación y como expresión libre y primordial del pensamiento del hombre que construye en la convivencia pacífica.

En consecuencia, esta propuesta plantea, lograr en el estudiante una forma creativa de abordar el conocimiento de las diferentes disciplinas, a través de lo lúdico musical, donde el discente pueda desarrollar sus habilidades de pensamientos, creando y disfrutando de

su propia invención, como un ejercicio dialógico entre las diversidades de áreas.

Ernest Cassirer (1945), citado por Gardner (1987), dice que: “la mente humana fortalecida por los símbolos, viene a recrear el mundo físico en su propia imagen simbólica”. De igual forma revela el poder especial de la producción artística en el ser humano.

Atendiendo estas afirmaciones, esta propuesta se identifica con ellas al desarrollar unas estrategias metodológicas, las cuales permiten al estudiante la transformación del conocimiento, dándole sentido a través de su creatividad e imaginación lúdico musical.

Cabe anotar la importancia de estas nuevas formas de aprendizajes, donde lo lúdico musical como mediación juega uno de los mejores roles en los escenarios áulicos; ya que ésta tiene la magia de sensibilizar el pensamiento, el cual en este proceso aborda y registra rápidamente los conceptos.

Definitivamente, se trata de que los docentes mejoren y fortalezcan las formas de enseñanza - aprendizaje, creando ambientes, de interacción, flexibles y dinámicos en los cuales los estudiantes puedan disfrutar de sus clases trabajando participativamente en los diferentes saberes a través de lo lúdico musical.

Es interesante que en las instituciones educativas se puedan manejar dentro de sus procesos de enseñanza - aprendizaje unas estrategias que faciliten estos sistemas, con la implementación o articulación de las



formas lúdicas – musicales como una herramienta transversal para enriquecer y potenciar la creatividad en la adquisición de los nuevos conceptos o conocimientos.

**2.2.30 El currículo, los roles y las estrategias para el desarrollo de la creatividad.** Los conceptos de currículo y creatividad en el ámbito educativo, merecen especial atención, debido a la inserción de estos términos en los procesos de enseñanza y aprendizaje del educando.

El currículo en el contexto de la escolarización, implica, definirlo e identificar sus principales elementos, ya que este concepto ha variado a través del tiempo, sujeto a las transformaciones sociales, técnicas y a las reformulaciones de los objetivos de la educación.

Por su parte, la creatividad en el transcurso de la historia ha sufrido diversas connotaciones que surgen de visiones filosóficas, pedagógicas, biológicas, psicobiológicas o emitidas por otros especialistas.

Bossing (1961) y W. Ragan (1896), retoman en sus apreciaciones en torno al currículo, el elemento experiencia como aspecto fundamental del conocimiento que se genera en el aula. Al respecto Tyler (1973), ya había expresado que el currículo como experiencia es válido y que a su vez, implica la adopción por parte del docente de un sistema de evaluación objetivo y dinámico en los diversos momentos del proceso de enseñanza y aprendizaje del educando.

El niño en las múltiples relaciones que establece con las personas que interactúa en su campo de acción, va depurando experiencias en las

diversas áreas del saber, que le permiten crear una base de conocimientos que posteriormente pueden transferir, e inclusive reforzar en el ambiente de trabajo con compañeros y maestros.

De igual forma, Bolaños y Molina (1996, 21), confirman el dinamismo en la evolución del concepto, al visualizar “una concepción del currículo desde la perspectiva de su desarrollo en la realidad concreta”. Permitirle al niño que exprese sus ideas, que comparta emociones, satisfacciones y experiencias vívidas en lo interno de su hogar, es otorgarle significado y relevancia a su aprendizaje en la institución.

Por otro lado, Peralta (1996), enfatiza el aprendizaje como el propósito central del currículo, donde precisamente deben generarse todos sus esfuerzos educativos. Tomando en cuenta, que sumado a la acción pedagógica que directamente se aborda en el proceso de formación del niño, se suscitan espacios de intercambio social y salud mental que enriquecen las vivencias de ese alumno en conjunto con sus compañeros, maestros y padres de familia.

El término currículo, integra el esfuerzo mancomunado de toda la comunidad educativa, representada en la persona del adulto, llámese educador, padre de familia u otros y del niño como discente. Ambos, constituyen el recurso humano que dinamiza el currículo en procura de lograr su máxima efectividad.

Por otra parte, el presente siglo plantea el reto al educador de asumir una conceptualización curricular fundamentada en la diversidad cultural, que obviamente marca las diferencias individuales de los alumnos, en el

sentido de pertenencia e identificación plena con el ámbito que lo rodea, ya que los educandos producen cultura, y a su vez, esta los moldea, produciéndose el ser social de cada ser humano y definiéndose su personalidad en forma simultánea. López (1994) amplía “se trata de una relación dialéctica, es decir, de una interrelación individuos, cultura, teniendo como puente o media la educación”.

Los cambios vertiginosos en la ciencia y la tecnología, conducen el proceso educativo a la adopción de un sistema de enseñanza y aprendizaje dinámico, variado y significativo que involucre enfoques, teorías y estilos de enseñanzas y aprendizajes asertivos.

El educando como sujeto principal del proceso educativo, debe ser transformado en el desarrollo de su personalidad y amplitud de conocimientos, a través de la intervención pedagógica del docente y de la acción mediadora del padre de familia como colaborador inmediato.

La crisis de la sociedad contemporánea, plantea un nuevo reto al docente, el de innovar en su práctica pedagógica y consolidar producto de su experiencia, una filosofía educativa que conlleve un concepto de currículo inspirado y orientado en la acción misma, que dé respuesta a las condiciones particulares de los alumnos y de él como persona, tanto en su vida personal como profesional, para que ambos encuentren sentido al proceso educativo y lo asuman con responsabilidad.

Según Stant (1976, 188) expresa que “El niño tiene una creatividad innata que la maestra fomenta, comprendiendo y ofreciéndole

materiales estimulantes que lo alienten a expresar sus propias ideas y pensamientos”.

La creatividad, exige inventiva, así lo confirma A. Volio (1989, 99), al expresar: “la creatividad se basa en la originalidad, que es la capacidad para hacer algo poco común; la originalidad se transforma en creatividad cuando se concreta en una idea u obra, que es considerada por los otros como un producto único y original”.

La creatividad, vista como habilidad o capacidad de inventar, implica acción y dinamismo. En el niño, el movimiento y la expresión de acciones son espontáneos, inherentes a su edad de desarrollo.

El desarrollo del potencial creativo del niño, dependerá de las oportunidades para crecer y proyectarse plenamente, que le brinde el ambiente familiar, comunal e institucional donde se desenvuelve.

En la institución educativa, el docente es el indicado de desarrollar mayor sensibilidad en la estimulación del potencial del niño, para lo cual es oportuno revisar la teoría sobre el desarrollo de las inteligencias múltiples citadas por Guilford (1998) y Gardner (1983) y la inteligencia emocional citada por Goleman (1995).

¿Qué relación existe entre el currículo educativo y el desarrollo de la creatividad del niño?

La finalidad de todo programa docente es contribuir al desarrollo del estudiante, realizando en él un cambio positivo, en cuanto a sus

actitudes, manera de pensar, comportamiento en general, habilidades, conocimientos y talentos. Este cambio tiene que producirse en virtud de los esfuerzos del sujeto cognoscente, en este sentido, la actividad del maestro no es más que un medio para lograr este fin.

La creatividad, concebida como habilidad o capacidad de inventar, implica la intervención del docente en el diseño de la práctica curricular, de tal manera que mediante el planteamiento de objetivos, previsión de recursos óptimos y la realización de estrategias de mediación, el alumno realmente cuente con los espacios pertinentes para desarrollar su potencial creativo.

Peralta (1996), estudiosa de la materia curricular, enfatiza el aprendizaje como el propósito central del currículo donde precisamente deben generarse todos los esfuerzos educativos.

### **Sugerencias prácticas para el desarrollo de la creatividad del niño**

La formación actualizada, científica y profesional del maestro, de hecho, incide en la calidad de su accionar docente; de ahí que en su rol de agente de cambio, promotor del mejoramiento del currículo en su creación, transformación y adaptación, deben involucrarse directamente en el desarrollo de conocimientos, habilidades, destrezas, hábitos, aptitudes y actitudes del alumno, con el objetivo único de lograr su desarrollo integral como persona y como individuo potencial de la sociedad.

En este sentido, debe brindar los espacios pertinentes para favorecer la expresión máxima de la creatividad de sus alumnos. De ahí que deberá incorporar en su práctica pedagógica acciones educativas que conlleven metodologías activas en pro de estimular el cerebro en su totalidad, y brindar al alumno salud física y psicoemocional para que se desarrolle en un ambiente de seguridad y confianza, para ello, es preciso evitar las críticas destructivas y el abuso de adulaciones y exhibicionismo; de esta manera se le estará respetando en su integridad de persona. Es conveniente respetar las preguntas de los alumnos, valorar sus ideas y estimular el aprendizaje realizado por propia iniciativa.

Brindar al educando la oportunidad de auto evaluar su trabajo, de lo cual, según Lowenfeld (1980), es perfectamente capaz, así tomará conciencia de sus fortalezas y limitantes y valorará la ayuda que pueda recibir de segundas personas.

### **Creatividad en el diseño curricular básico**

En el diseño curricular básico se asume la importancia y trascendencia que tiene la creatividad en la formación integral del educando, considerándola como esencia de las capacidades fundamentales que son indispensables desarrollar a través de todas las áreas educativas, y que son:

1. Pensamiento creativo: Capacidad para encontrar y proponer formas originales de actuación, superando las rutas conocidas o los cánones preestablecidos.

2. Pensamiento crítico: Capacidad para actuar y conducirse en forma reflexiva, elaborando conclusiones propias y en forma argumentativa.
3. Solución de problemas: Capacidad para encontrar respuestas alternativas pertinentes y oportunas ante las soluciones difíciles o de conflicto.
4. Toma de decisiones: Capacidad para optar, entre una variedad de alternativas, por la más coherente, conveniente y oportuna, discriminando los riesgos e implicancias de dicha opción.

El desarrollo de las capacidades fundamentales que propone el Ministerio de Educación a través del currículo, exige una profunda sensibilidad para remontar la crisis en la que se encuentra la educación peruana, pero por sobre todo, un gran ingenio para responder en forma novedosa y creativa a los retos o desafíos que plantean los lineamientos de la política actual. Estas capacidades están interrelacionadas y dependen una de la otra. No por gusto estas capacidades son fundamentales y sintetizan las grandes intencionalidades del currículo. Es importante reconocer a la creatividad en cada una de estas capacidades.

Para desarrollar el pensamiento creativo se requiere tener una postura crítica; es decir, no aceptar, no repetir, evitar lo cotidiano y la rutina, y, en cambio, cuestionar, posibilitar, imaginar, tener idea de lo probable; con ello se alcanza una actitud creativa, puesto que ya no se acepta el común de las ideas de los demás. Asimismo, de todo esto se puede deducir que la solución de un problema implica, necesariamente, una actitud creativa, porque se está buscando una manera diferente de

enfocar una situación que supere la dificultad que creó el problema. La toma de decisión trae un riesgo que es necesario asumir, indica una posición creativa y posibilita la elección de una opción entre muchas alternativas y el encuentro de una adecuada solución a un problema o reto presentado.

Estas capacidades fundamentales se caracterizan por su alto grado de complejidad y su desarrollo garantiza la calidad de los aprendizajes y el cumplimiento de los objetivos de la educación

Teniendo en cuenta los anteriores planteamientos sobre el diseño curricular que abordan las estrategias metodológicas creativas. Se puede afirmar la necesidad de mejoramiento en la calidad de la educación, en el cual los docentes asuman como un reto optimizar el aprendizaje, a través de recursos didácticos y pedagógicos que permitan facilitar en los niños la accesibilidad de conocimientos, confrontándolo con su realidad, potenciando así el sentido interpretativo, reflexivo, crítico; desarrollándoles su autonomía y pensamiento creativo en su saber ser y hacer; y el profesor será el protagonista de una enseñanza más abierta, más innovadora y más significativa.



### **3. METODOLOGÍA**

#### **3.1 NATURALEZA DE LA INVESTIGACIÓN**

La naturaleza de este trabajo es de enfoque cualitativo porque su análisis se dirige a lograr descripciones detalladas de los fenómenos estudiados. El abordaje es hermenéutico y comprensivo de carácter espiral, desplegado en la descripción, la interpretación y la construcción de sentido. El trabajo de campo se desarrolla en las diferentes asignaturas a través del contexto de la Institución Educativa Los Garzones.

#### **3.2 POBLACIÓN**

Los beneficiarios de este proyecto están conformados por la población de estudiantes de la Institución Educativa Los Garzones, de la ciudad de Montería y se considera para efectos de este proyecto como caso particular de estudio, el ciclo de Básica Primaria de 3º grado. Estos niños pertenecen al estrato uno, algunos de ellos no viven con sus padres, porque éstos trabajan fuera de la ciudad, evidenciándose de esta manera la falta de motivación y afectividad repercuten notablemente en su aprendizaje.

### **3.3 DISEÑO METODOLÓGICO**

Dadas las premisas anteriores, el diseño más adecuado para este estudio ha sido la etnometodología, lo que ha permitido formar de aproximación a la realidad investigada a través de observación participante, de encuestas y entrevistas no estructuradas y semi estructuradas. Sus caracteres son pertinentes a las actividades estructuradas en las estrategias metodológicas, aplicadas en los talleres, como es lo inductivo, en el que a través de hechos observables se establecen regularidades; luego en el desarrollo de las clases que hace el docente en propiedad, se analiza y se trata de comprender a profundidad las actitudes y comportamientos de los niños.

En una aproximación etnometodológica, según Garfinkel, 1988, el problema es entendido como un campo de observación directa que facilita la comprensión de las características culturales de la comunidad estudiantil; la etnometodología se centra en lo que hace la gente, se hace una pregunta por la acción realizada por las personas. "La realidad social es construida, vivida y llevada por sus individuos, la etnometodología se pregunta por los actos, costumbres y hábitos, es una orientación metodológica empleada por investigadores que quieren especificar procedimientos a través de los cuales se construye y se elabora el orden social". Heritage, 1984.

La etnometodología es asumida aquí como una estrategia investigativa para comprender la actividad en el aula en el contexto de las asignaturas y la relación dentro de una estrategia ideada y aplicada por el investigador y con participación de los maestros; la aproximación

así planteada se fundamenta en la lingüística, es reflexiva, explicativa y en el lenguaje natural se centra en actividades de los grupos que son empíricamente observables, para traer de allí categorías y teorías.

El medio técnico más apropiado en la etnometodología es la observación independiente o participativa, según el caso, con la grabación de audio y de vídeo para poder analizar las escenas repetidas veces y, quizá, para corroborar su interpretación con una triangulación de jueces. Teniendo en cuenta que los estudios etnometodológicos apelan al uso de métodos como la entrevista, la grabación y registros etnográficos, y algunas innovaciones que implican la interacción del investigador con grupos sociales específicos, se aplicaron técnicas de recolección, que incluyen la observación participante y no participante para orientar la conexión participativa de los sujetos, en un conjunto de estrategias que desde lo lúdico musical pretenden propiciar mejoras sustanciales en sus comportamientos al aplicarse al estudio que se evidencian a través de talleres y actividades que buscan la transformación en los ambientes de enseñanza – aprendizaje.

Para la realización de la dinámica de la clase innovadora, el investigador construye unas herramientas metodológicas que le facilitan la fluidez y desarrollo de su propuesta en el aula de la cual se obtienen unos resultados (actitud estudiantil).

De igual forma, el investigador reafirma sus constructos y proposiciones que presentan los estudiantes sobre la creación de ideas o

habilidades del pensamiento o de la elaboración de sus propias representaciones existentes entre la realidad y lo simbólico.

**3.3.1 Instrumentos.** La encuesta se aplicó a 20 estudiantes y a 12 docentes, para un total de 32 encuestados. La de los estudiantes estuvo organizado como un cuestionario de siete ítems y su propósito fue el de recoger información detallada y objetiva, en cuanto a preferencias, actitudes, rechazos o desmotivación frente a las estrategias metodológicas utilizadas por los docentes de diferentes disciplinas.

A los docentes, se les realizó una pesquisa acerca de las formas y estrategias metodológicas utilizadas en los procesos de enseñanza – aprendizaje y de qué manera favorecen o motivan la expresión creativa y original de sus estudiantes.

Se utilizó la observación participante durante el desarrollo de talleres y descripción teniendo en cuenta los objetivos del contenido; obteniendo así, la información necesaria, en la cual se mantuvo una intensa y sostenida interacción entre la investigadora y el grupo de estudiantes – objeto de estudio (Ver Anexos).

**3.3.2 Sujetos.** Corresponde a los niños entre 8 y 10 años de grado 3º de la Básica Primaria de la Institución Educativa Los Garzones. Quienes pertenecen al estrato 1, por tanto, son niños que la mayoría combinan sus estudios académicos con el trabajo en jornada contraria. Reciben clases de música a través de las prácticas pedagógicas que realizan los estudiantes de Artística de la Universidad de Córdoba, mostrando gran

interés por esta asignatura, mediante sus participaciones artísticas en el interactuar con sus compañeros.

Otros elementos importantes en la caracterización de estos estudiantes sujeto de estudio, se constituyeron en la base para la definición de las estrategias aplicadas, entre las cuales están:

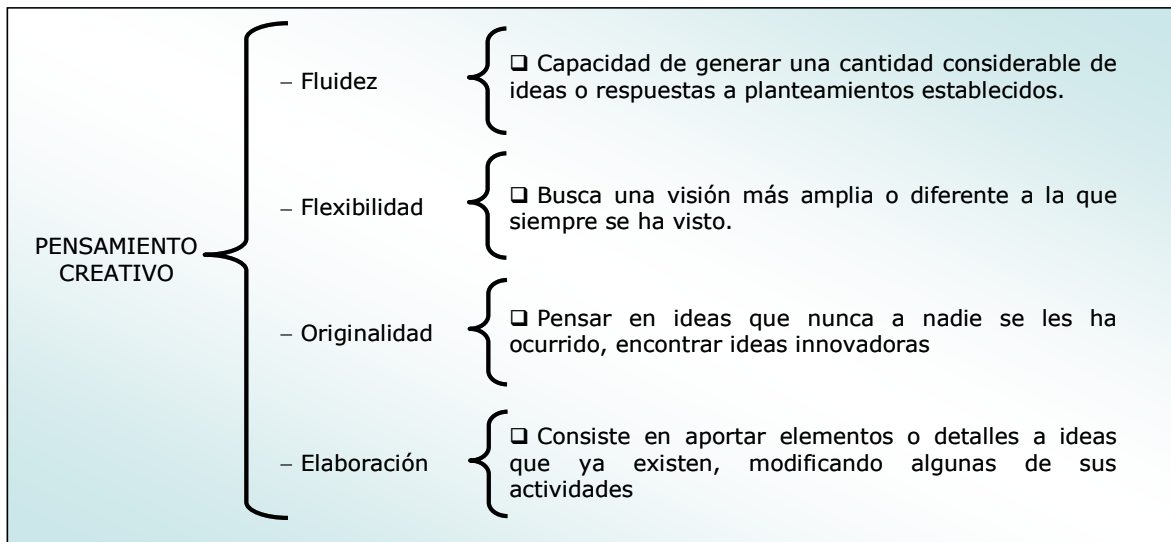
- Habilidades de lectura (ámbito en la casa, no comprensión).
- Habilidades de escritura (caligrafía Vs. producción, creatividad).
- Desarrollo psicomotriz
- Niveles de autoestima y confianza.
- Desarrollo de competencias de comprensión interpretativa, argumentativa y propositiva.

### **3.4 CATEGORIZACIÓN Y SUPUESTOS DE INVESTIGACIÓN**

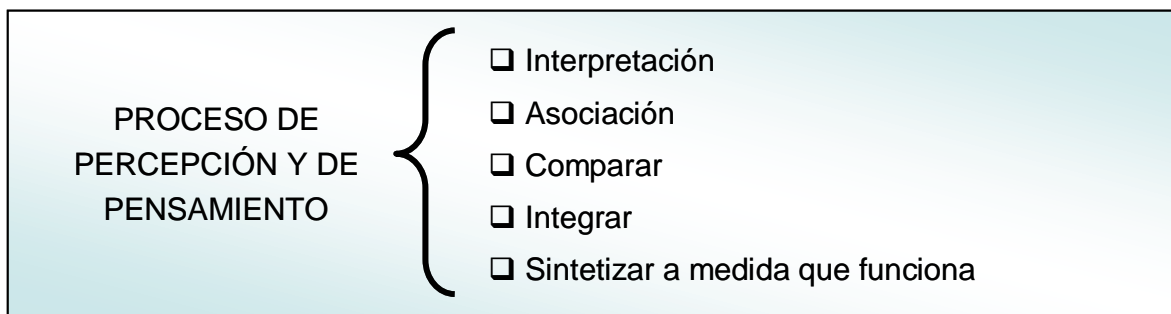
#### ***3.4.1 Sistema de categorías***

<b>CATEGORÍA</b>	<b>SUBCATEGORÍAS</b>	<b>RASGOS</b>
<b>PENSAMIENTO CREATIVO</b>	<b>FLUIDEZ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Experiencias espontáneas en el discurso</li> <li>– Contexto – cotidianidad</li> <li>– Integración de ideas</li> </ul>
	<b>ORIGINALIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ideas innovadoras</li> <li>– Invenciones (coplas, refranes, retahílas, parodias, cuentos, dibujos)</li> </ul>
	<b>FLEXIBILIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Visión diferente a lo que siempre se ha visto</li> </ul>

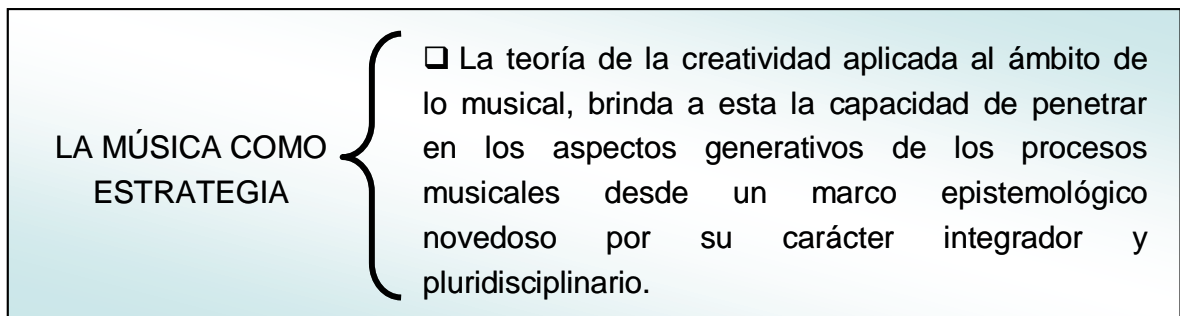
### **3.4.2 Componentes e indicadores que se espera se afecten con las estrategias desde lo lúdico – musical**



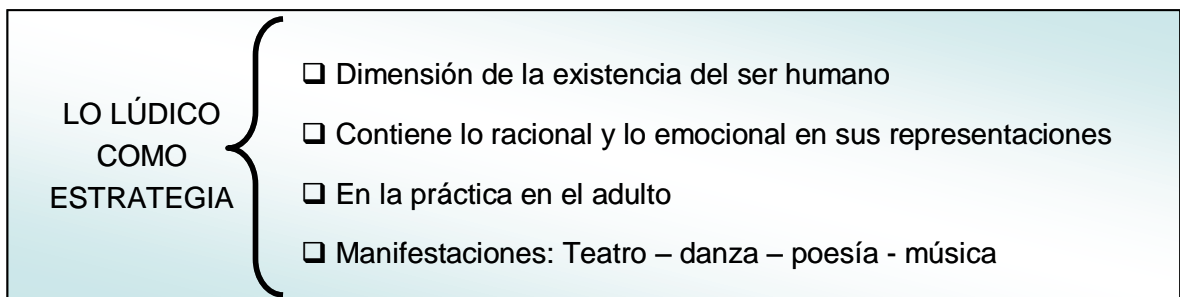
### **3.4.3 Supuestos de investigación**



➤ Las estrategias ideadas y aplicadas en los ambientes de aprendizaje afectan los procesos cognitivos, y por ende la percepción, el pensamiento, las actitudes y la motivación.



➤ La música como parte de una estrategia de enseñanza puede favorecer los cambios en los procesos de aprender



➤ Es posible establecer por interacción y participación la influencia de estrategias fundamentadas en lo lúdico musical en el desarrollo del pensamiento creativo

### **Valores estratégicos:**

- Lo lúdico musical desarrolla el pensamiento creativo.
- Ejercita constantemente la imaginación.
- Crea elementos y cosas novedosas.
- Desarrolla la atención.
- Desinhibe.

- Propicia la interacción.
- Equilibra el estado emocional.
- Desarrolla el sentido auditivo, rítmico y melódico.
- Se expresa con libertad.
- Hay disfrute por el quehacer áulico.
- Armoniza todas las facultades del ser.
- Domina las reacciones y movimientos corporales.
- Se utiliza la técnica vocal para el mejoramiento de la dicción y articulación de las palabras, al igual que el manejo de la voz tanto para el habla como para el canto.
- Hay descubrimiento de la otredad del ser (inspiración- poesía), composición textual, literaria y musical.

#### ***3.4.4 Fases de la investigación.***

**Fase 1. Diagnóstico.** Identificación de las características de la población sujeto de estudio: problemas, expectativas y reflexión sobre las causas y soluciones a las mismas.

**Fase 2. Implementación de la acción.** Realmente es una fase paralela y dinámica que se constituyó a partir del resultado del proceso de observación y la definición de elementos valorativos y procedimientos que se consolidaron en la didáctica lúdico-musical a través de talleres, aplicando estrategias que facilitaron la intervención mediante el desarrollo de talleres lúdico-musicales; los resultados de la fase fueron registrados y organizados en el diario de campo. Aplicación de talleres



lúdicos musicales como estrategia para la solución de los problemas identificados en la comunidad.

**Fase 3. Aplicación de Matriz de análisis por categorías:**

Evaluación y reflexión sobre los resultados obtenidos y nuevas propuestas de acción.

<b>PLAN DE ACCIÓN</b>		
<b>FASE</b>	<b>ACCIONES REALIZADAS</b>	<b>Tiempo</b>
I	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se recogió y analizó la información acerca del desempeño estudiantil, características de la comunidad y de la institución.</li> <li>✓ Reflexión del trabajo académico que desarrollaron los docentes.</li> <li>✓ Análisis de las debilidades y fortalezas.</li> <li>✓ Organización las acciones que se desarrollaron en la elaboración de un proyecto de aula.</li> </ul>	
<b>PLAN DE ACCIÓN</b>		
<b>FASE</b>	<b>ACCIONES REALIZADAS</b>	<b>Tiempo</b>
FASE II	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Sensibilización lúdico-musical.</li> <li>✓ Implementación del proyecto o plan estratégico.</li> <li>✓ Monitoreo de la ejecución de la propuesta en el aula.</li> <li>✓ Interacción dinámica entre la acción y reflexión.</li> <li>✓ Trabajo de campo, observación de clases, filmaciones, fotografías.</li> <li>✓ Análisis de los procesos, presentación de casos y profundización teórica.</li> </ul>	
FASE III	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Evaluación de la propuesta con la comunidad, en la perspectiva del pensamiento creativo.</li> </ul> <p>Conclusiones y recomendaciones</p>	

### **3.5 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN**

Para recoger la información en la presente investigación se utilizaron la observación directa, encuestas y entrevistas a estudiantes, docentes y padres de familia.

Se realizaron talleres organizados y registros en diario de campo, para tomar la información y aplicar las propuestas que surgían del proceso investigativo. Estos talleres lograron motivar el desarrollo del pensamiento creativo, a través de una estrategia lúdico – musical en cada asignatura, basada en una estructura, que permitió contrastar los contenidos con lo lúdico, lo musical, y la creatividad lo cual se pudo estudiar a través de Regillas de Análisis.

#### **4. RESULTADOS**

En este capítulo se describen los aspectos y elementos abordados, que se generaron como resultado de la investigación y en contraste con los objetivos del estudio

- Resultados de las encuestas realizadas a estudiantes de 3º tercer Grado de Básica Primaria.
- Resultados de las encuestas realizadas a docentes de la Institución Educativa Los Garzones.
- Estructuración de talleres, con sus parámetros establecidos y estrategias utilizadas, en la articulación del proceso artístico musical, con las diferentes disciplinas académicas mediante actividades lúdicas en el aula.
- Resultados de la aplicación de la propuesta, a través de rejilla de análisis de la estrategia lúdico-musical para potenciar el desarrollo del pensamiento, teniendo en cuenta categorías, rasgos y descriptores, desempeño y comportamiento de los estudiantes durante los talleres y el respectivo análisis con base en las teorías, permitiendo así, fortalecer la calidad de la enseñanza – aprendizaje, en la cual los niños estuvieron siempre motivados a participar activamente.

Los propósitos de este estudio se concretaron en analizar las posibilidades que ofrece la articulación del proceso artístico musical con las diferentes disciplinas académicas a través de actividades lúdicas en el aula. Para ello se diseñó una propuesta lúdico musical como conjunto

de formas creativas de enseñanza, orientadas al aprendizaje con sentido, en las distintas asignaturas.

Luego de la implementación de la estrategia y a través de las encuestas se propuso indagar sobre el valor otorgado a la estrategia lúdico – musical mediada por los diferentes lenguajes simbólicos, y así comprender esta implementación influye en expresiones del pensamiento creativo y se favorece la calidad de los procesos de enseñanza – aprendizaje en los niños de la Básica Primaria de la Institución Educativa Los Garzones.

➤ **Resultado de cada Fase:**

**FASE I.** De acuerdo con el diagnóstico que se realizó a la población, sujeto de estudio, a través de encuesta y entrevista, se pudo identificar el problema sobre las causas que intervienen en la poca motivación que presentan los estudiantes en los procesos de aprendizaje en algunas asignaturas, las cuales terminan mirándolas con desdén y apatía.

#### **4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS**

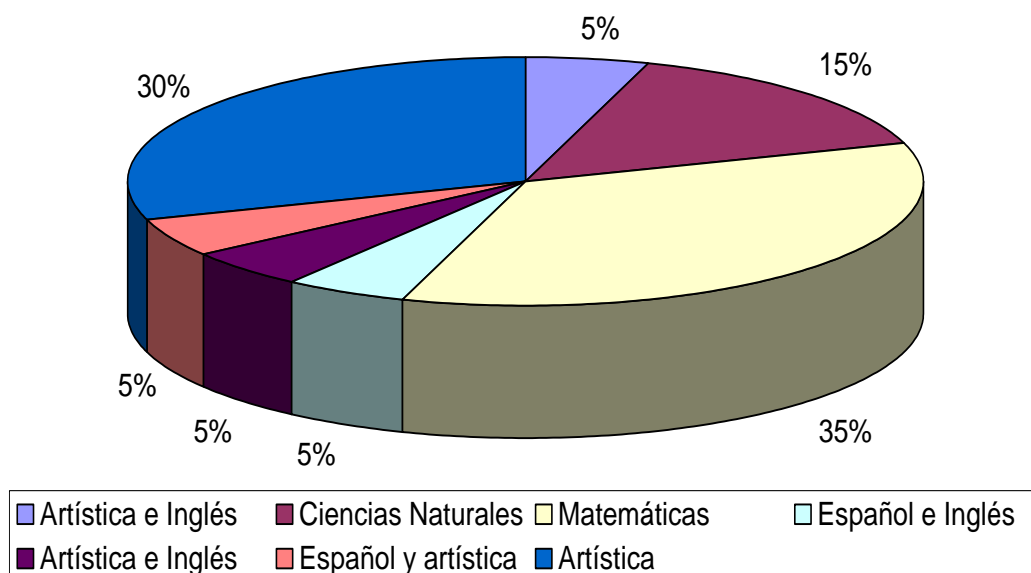
**4.1.1 Encuesta realizada a estudiantes.** El análisis e interpretación de los datos relacionados con el desarrollo del pensamiento creativo a través de lo lúdico – musical en la enseñanza-aprendizaje en los niños de 3er grado de la básica primaria de la Institución Educativa Los

Garzones, se apoya en la conceptualización y el sistema de categorías que se definió dentro del enfoque del proceso investigativo, estructurando la información en aspectos como el fundamento lúdico, cognitivo y musical desde la perspectiva pedagógica, de acuerdo con la contribución de las opiniones de los sujetos a investigar, relacionados con la problemática, con el propósito de construir posibles estrategias que permitan facilitar las diferentes formas de desarrollar una clase basada en lo lúdico musical. De acuerdo con lo anterior se presenta la información en forma de consolidado descriptivo:

Tabla 1.

Asignatura que te gusta más.

RESPUESTA	PORCENTAJE
Artística e Inglés	5%
Ciencias Naturales	15%
Matemáticas	35%
Español e Inglés	5%
Artística e Inglés	5%
Español y Artística	5%
Artística	30%



**Figura 1.** Asignatura que te gusta más. Fuente: Encuesta realizada a estudiantes.

Como se puede observar la mayoría de los niños se inclinan por la educación artística, aludiendo que les encanta dibujar y colorear, cabe anotar que en esta área no hay profesor de música; de igual forma les llama la atención las matemáticas porque el profesor ha utilizado la artística en algunas clases para hacer más asequible la enseñanza en el momento de resolver las 4 operaciones (suma, resta, multiplicación y división) además, afirmar que el profesor les tiene paciencia y les repite cuando no entienden.

Los otros porcentajes muestran variedad de conceptos.

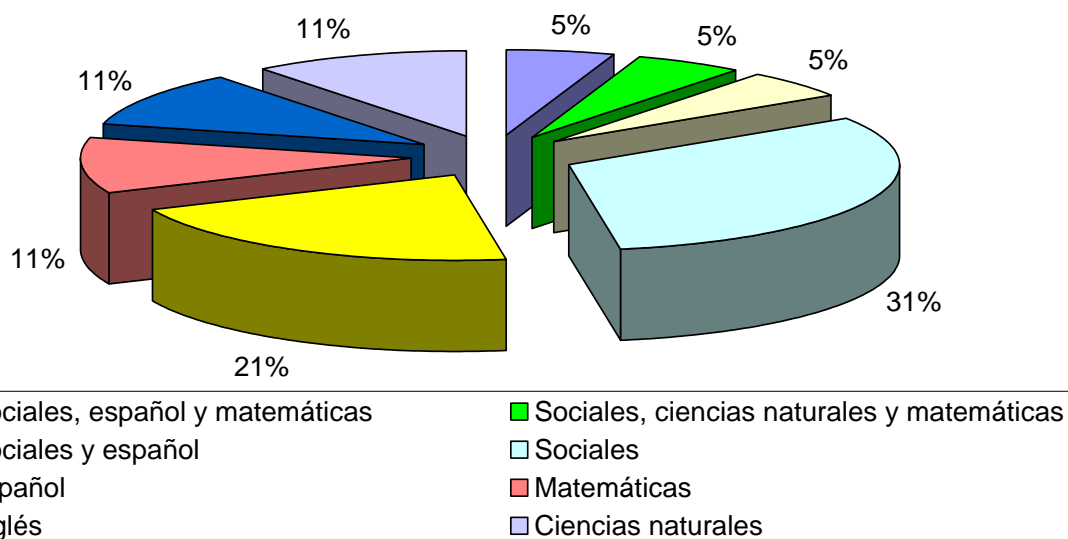
Este resultado, significa mucho para el aporte de esta propuesta, puesto que se evidencia la falta de motivación en el desarrollo de las clases, la prueba está con el profesor de matemáticas; quien utiliza el dibujo para más asequible su asignatura.

En relación con las otras materias, los niños muestran apatía por las formas desatinadas de los docentes en su metodología.

Tabla 2.

Áreas que menos te agradan.

RESPUESTA	PORCENTAJE
Sociales, español y matemáticas	5%
Sociales, ciencias naturales y matemáticas	5%
Sociales y español	5%
Sociales	30%
Español	20%
Matemáticas	10%
Inglés	10%
Ciencias naturales	10%



**Figura 2.** Áreas que menos te agradan.

Los resultados que aparecen en el Figura 2 demuestran la excepción que hacen con el área de artística, permitiendo así, la aceptabilidad de la propuesta acerca de esta asignatura.

Gardner (2003), plantea que “el medio artísticos proporciona los instrumentos necesarios para abordar ideas y emociones de gran significación, que no se pueden articular ni dominar a través del lenguaje corriente”.

Estas afirmaciones son pertinentes a esta propuesta, teniendo en cuenta que lo lúdico – musical pertenece al área de artística y esto ayuda positivamente a los docentes a explorar también su capacidad creadora al momento de preparar su quehacer pedagógico; además es importante que haga investigación formativa, la cual le permite detectar o percibir aquellos estudiantes que no se motivan o demuestran desinterés en la clase.

Campo Ramírez (1997), afirma que el papel del docente es fundamental, ya que debe ser totalmente congruente en relación con todos los elementos mencionados al contactar a sus alumnos con cualquiera actividad artística.

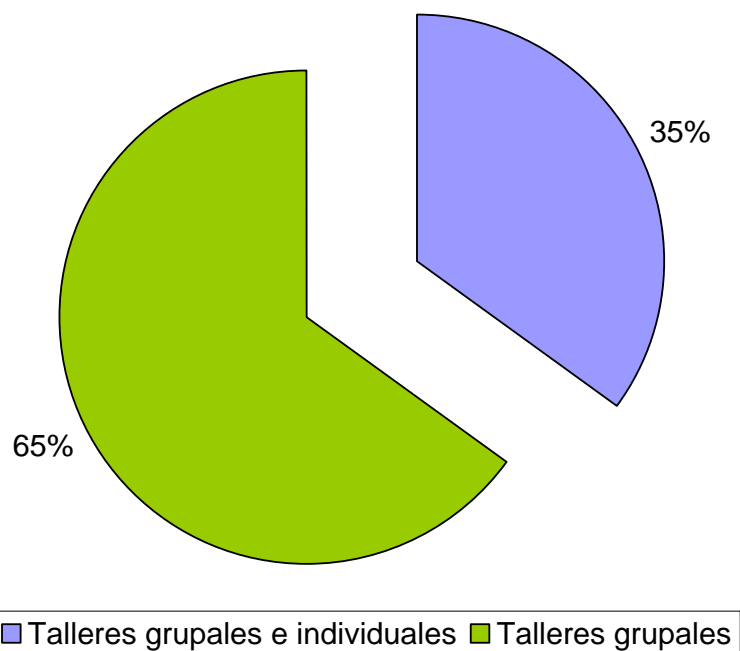


3). ¿Qué clase de actividades realizan en los procesos de enseñanza?

**Tabla 3.**

Actividades que se realizan en los procesos de enseñanza.

RESPUESTA	PORCENTAJE
Talleres grupales e individuales	35%
Talleres grupales	65%



**Figura 3.** Clase de actividades realizan en los procesos de enseñanza.

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

En estos resultados se nota claramente que a los estudiantes se les facilita trabajar en grupo, lo cual es básico para el desarrollo de la propuesta.

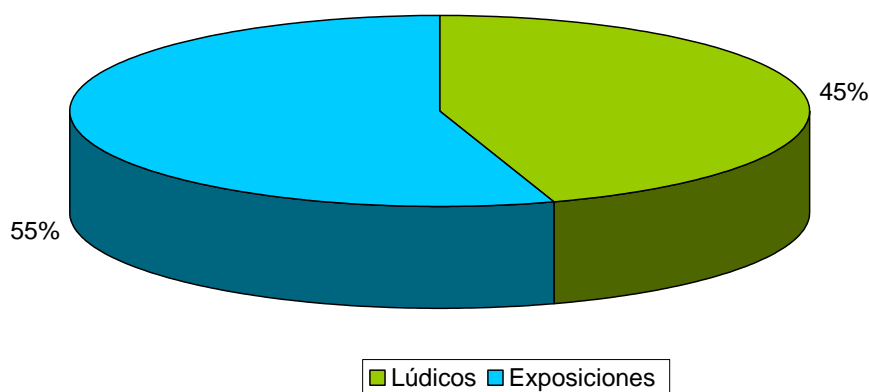
Es importante anotar que el trabajo en grupo, es una estrategia que permite la interacción actitudinal, de concepto y de conocimiento; ahora, referente a lo musical, se puede decir que es un mediador lúdico, donde se da el respeto y el reconocimiento por lo que se produce o propone.

Según Campo Ramírez (1997), en el seno de un grupo, el niño se enfrenta a múltiples ocasiones de interrelación en las que se conjugan el trabajo individual y el colectivo en un continuo dar y recibir, pedir y ceder, dirigir y seguir, compartir, cooperar y comprender las otras individualidades con sus diferencias y necesidades.

Tabla 4.

Actividades desarrolladas en clases en los procesos de enseñanza.

RESPUESTA	PORCENTAJE
Lúdicos	45%
Exposiciones	55%



**Figura 4.** Actividades desarrolladas en clases en los procesos de enseñanza. Fuente: Encuesta realizada a estudiantes.

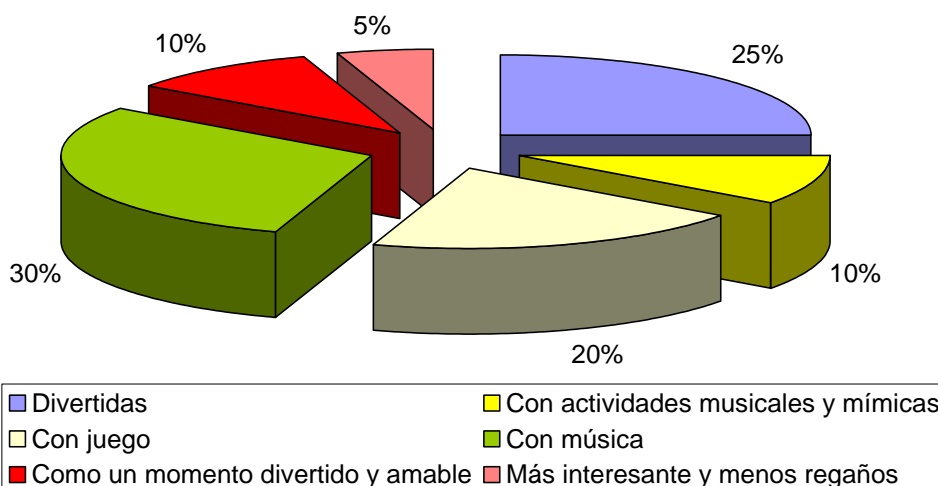
La música por excelencia es una cascada sonora que se impregna y fluye enérgicamente en la capacidad creadora del hombre (Zumaqué, 2011). Por tanto la música tiene la virtud de invitar y estimular cualquier actividad, a través de la lúdica (rondas, juegos rítmicos, canciones, dramatizaciones).

5) ¿Cómo te gustaría que se desarrollaran las clases?:

Tabla 5.

Gusto en el desarrollo de las clases.

RESPUESTA	PORCENTAJE
Divertidas	25%
Con actividades musicales y mímicas	10%
Con juego	20%
Con música	30%
Como un momento encantable divertidas y amable	10%
Más interesante y menos regaños	5%



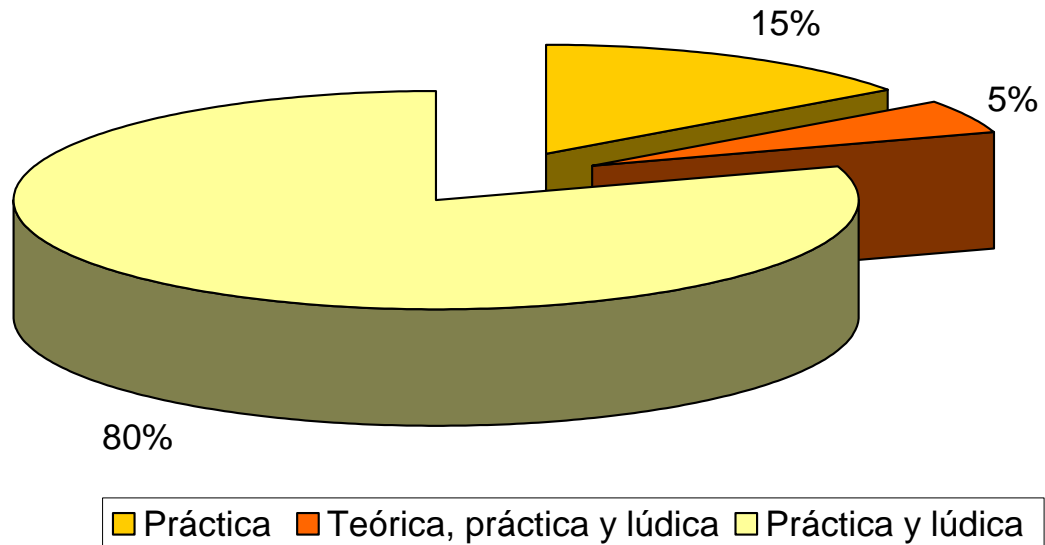
**Figura 5.** Cómo te gustaría que se desarrollaran las clases. Fuente:

Indudablemente los resultados que aparecen en el gráfico No.4 reafirman la necesidad que hay de oxigenar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 6.

Has recibido alguna vez, clases de música?

RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	100%
Práctica	15%
Teórica, práctica y lúdica	5%
Práctica y lúdica	80%



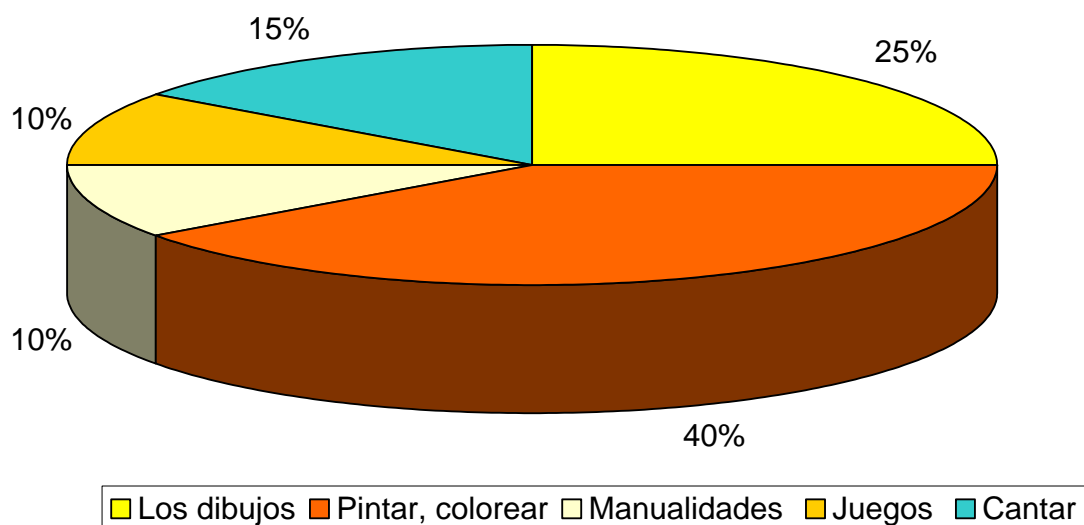
**Figura 6.** Has recibido alguna vez clases de música.

De acuerdo con estos resultados se hace necesario aclarar que los niños han recibido clases de música con los practicantes del programa de artística énfasis música de la Universidad de Córdoba. Quienes dentro del área de artística no tienen la asignatura de música, por tanto esto ha sido una oportunidad para despertar en los niños el sentido lúdico – musical, a quienes a muchos les ha desarrollado la sensibilidad auditiva, rítmica y melódica.

Tabla 7.

¿Qué es lo que más te llama la atención de la clase de artística?

RESPUESTA	PORCENTAJE
Los dibujos	25%
Pintar, colorear	40%
Manualidades	10%
Juegos	10%
Cantar	15%



**Figura 7.** ¿Que es lo que más te llama la atención de la clase de artística?.

En relación con este resultado se observa que los estudiantes poseen potencialidades artísticas las cuales se pueden explorar y desarrollar en el aula al generar procesos lúdicos en la enseñanza-aprendizaje, en general.

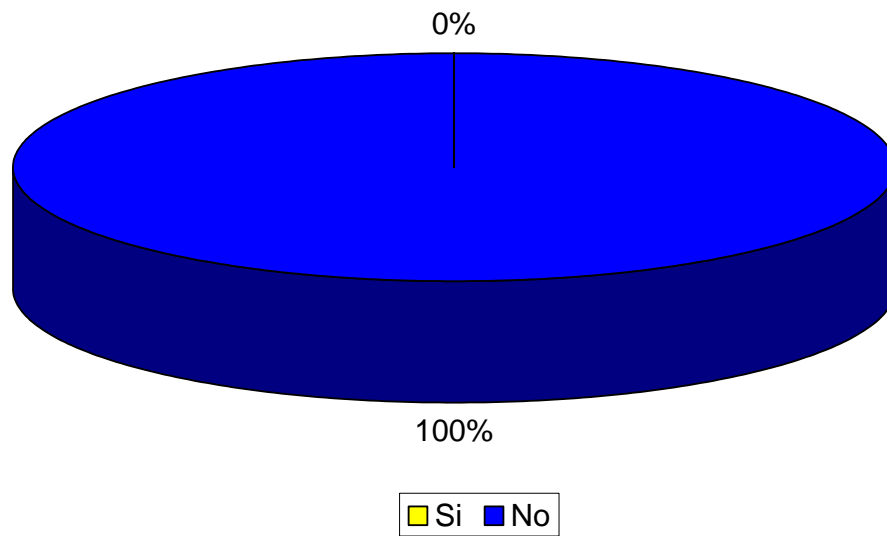
El docente debe jugar un papel importante al desarrollar su clase, utilizando una estrategia que permita el desarrollo de la capacidad creadora y la libertad, optimizando lo estético, la sensibilidad y la organización del pensamiento, lo cual permite mejorar el potencial creativo musical del estudiante.

Tabla 8.

Algunos de los docentes han utilizado la artística o la música ¿como medio para desarrollar la clase?

RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	0%
No	100%

Sin lugar a dudas es imprescindible dinamizar las estrategias metodológicas en la enseñabilidad con miras a la asequibilidad de los estudiantes y crear espacios para el desarrollo de la creatividad y habilidades del pensamiento. La Institución no cuenta con docentes licenciados en Artística, por tanto la profesora de Español es quien le desarrolla esta asignatura, a través de manualidades. Por ende, se le dificulta trabajar o articularla con las demás disciplinas.



**Figura 8.** Algunos de los docentes han utilizado la artística o la música como medio para desarrollar la clase?.

Es necesario que los docentes busquen formas estratégicas en los procesos de aprendizaje de los niños, desarrollándoles su creatividad asociadas con actividades de tipo lúdico en su asignatura respectiva.

#### ***4.1.2 Encuesta realizada a docentes***

1. ¿Qué estrategia metodológica utiliza para el proceso enseñanza-aprendizaje?

Tabla 9.

Estrategia metodológica utilizada para el desarrollo de clases en los procesos de enseñanza.

RESPUESTA	PORCENTAJE
Cuentos, rondas, juegos, cantos, lecturas	63
Trabajos en grupo	18
Metodologías asociadas al diálogo	18

Según los resultados obtenidos con los docentes, se observa en gran parte la utilización del aspecto lúdico, lo cual desinhibe a los estudiantes y les permite la interacción y la lúdica



**Figura 9.** Estrategia metodológica utilizada para el desarrollo de clases en los procesos de enseñanza.

Generalmente utilizar más el cuento y los juegos, los cantos algunas veces, pero sin acompañamiento de un instrumento musical que es un complemento vital para la actividad, además el secreto está en la parte actitudinal del docente que invite o motive la acción.



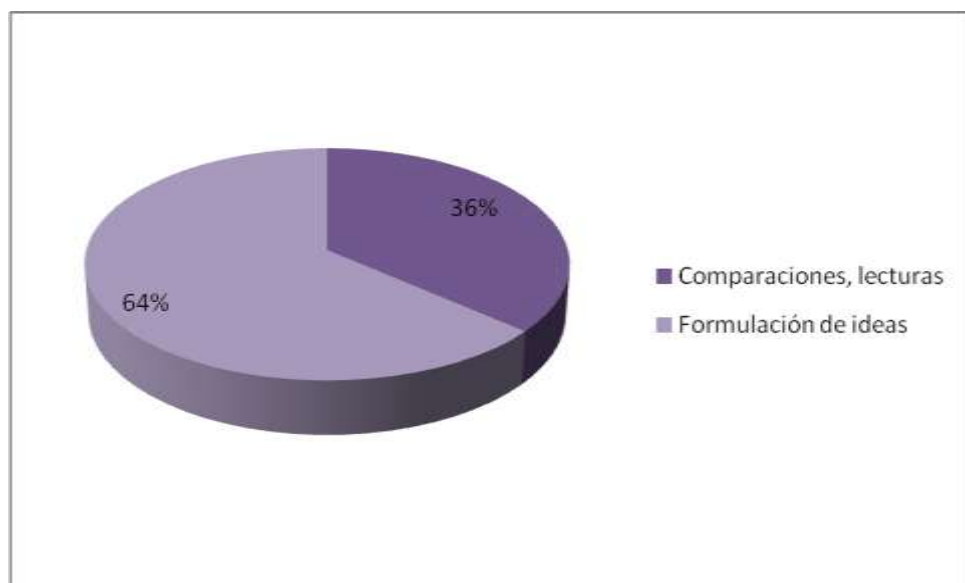
2. Cuáles son las mediaciones que aplican para que los educandos

a. Desarrollen la capacidad de establecer relaciones y asociaciones.

Tabla 10a.

Mediaciones aplicadas

RESPUESTA	PORCENTAJE
Comparaciones, lecturas	36
Formulación de ideas	63



**Figura 10a.** Mediaciones aplicadas.

De acuerdo con los planteamientos de Gardner (1999), desde siempre el proceso de aprendizaje en los seres humanos ha estado directamente relacionado con su creatividad; en la medida en que el estudiante

desarrolle su creatividad, logrará desarrollar independencia cognoscitiva para resolver problemas en áreas específicas de manera adecuada.

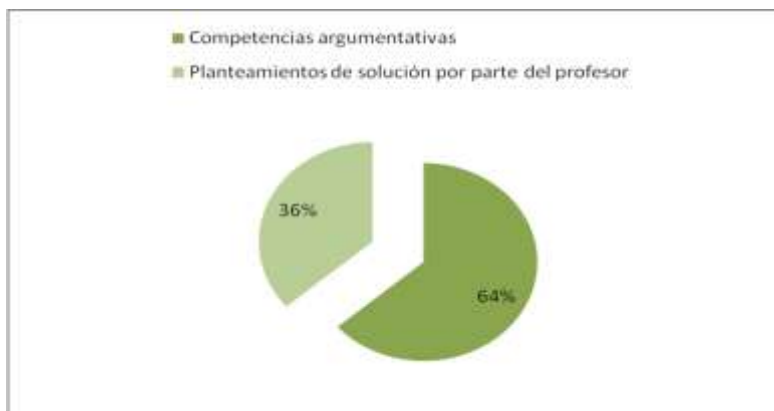
En consecuencia las mediaciones utilizadas por los docentes para desarrollar la capacidad de establecer relaciones y asociaciones en sus alumnos, son una fortaleza y enriquecen el potencial creativo lúdico – musical, el cual tiene que ver con la atención, concentración, interpretación y producción.

b. Desarrollen la capacidad de resolver problemas y plantear diversas alternativas

Tabla 10b.

Mediaciones aplicadas.

RESPUESTA	PORCENTAJE
Competencias argumentativas	63
Planteamientos de solución por parte del profesor	36



**Figura 10b.** Mediaciones aplicadas. Fuente: Encuesta realizada a docentes.

Los resultados que arrojan esta pregunta, tiene que ver con las competencias argumentativas y con el buen desempeño del estudiante, aplicando sus conocimientos e interpretación correcta frente acciones determinadas.

La argumentación ayuda también a que el discente sea capaz de proponer libre y eficazmente nuevas ideas, enriqueciendo así su integridad personal.

c. Desarrollen evidencias del pensamiento analógico y de solución

Tabla 10c.

Mediaciones aplicadas.

RESPUESTA	PORCENTAJE
A través de comparaciones, narraciones análogas, diálogos articulados	9
No responden	72

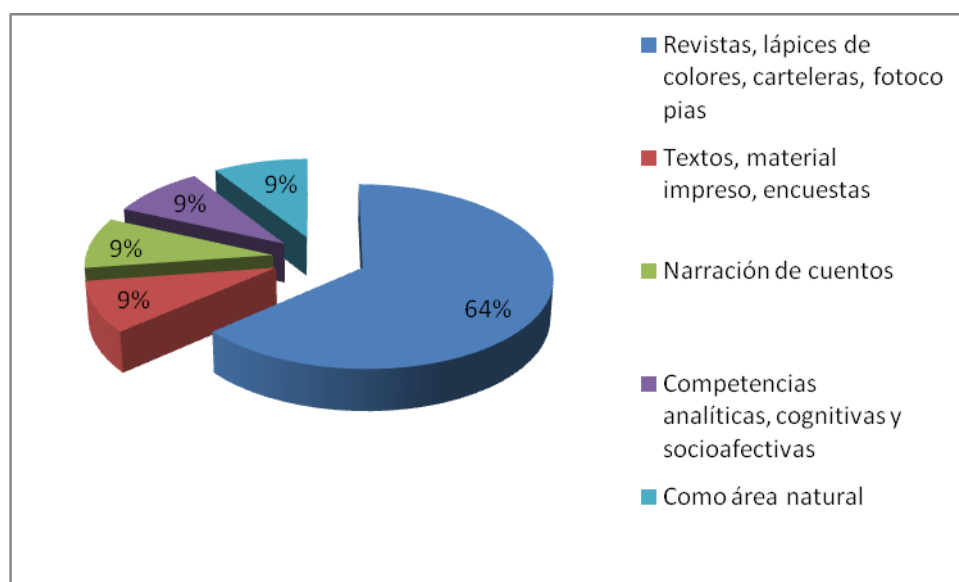
Se nota que los docentes vienen trabajando las lecturas para mejorar la comprensión y la interpretación en el fortalecimiento de la argumentación, pero no tienen la suficiente claridad de cómo manejar los procesos sobre el desarrollo del pensamiento creativo.

3. De qué recursos y prácticas se vale usted para favorecer la expresión de la creatividad y la originalidad?

Tabla 11.

Recursos y prácticas.

RESPUESTA	PORCENTAJE
Revistas, lápices de colores, carteleras, fotocopias	63
Textos, material impreso, encuestas	9
Narración de cuentos	9
Competencias analíticas, cognitivas y socio afectivas	9
Recursos naturales	9



**Figura 11.** Recursos y prácticas.

Los resultados arrojados en este punto son bastante variados, en cuanto a la utilización de los recursos. Sin embargo, no enuncian el cómo aplicarlos o procedimientos como se dan.

Según Ron Burgues (2003), al crear en clase un ambiente interesante, alegre, estimulante y divertido, se ayuda a mejorar el aprendizaje. Richar Waver y Howard Cotrell, llegan a la conclusión de que el humor les permite a los maestros evidenciar una actitud segura y cómoda consigo mismo, con el material que están enunciando y en relación con sus alumnos.

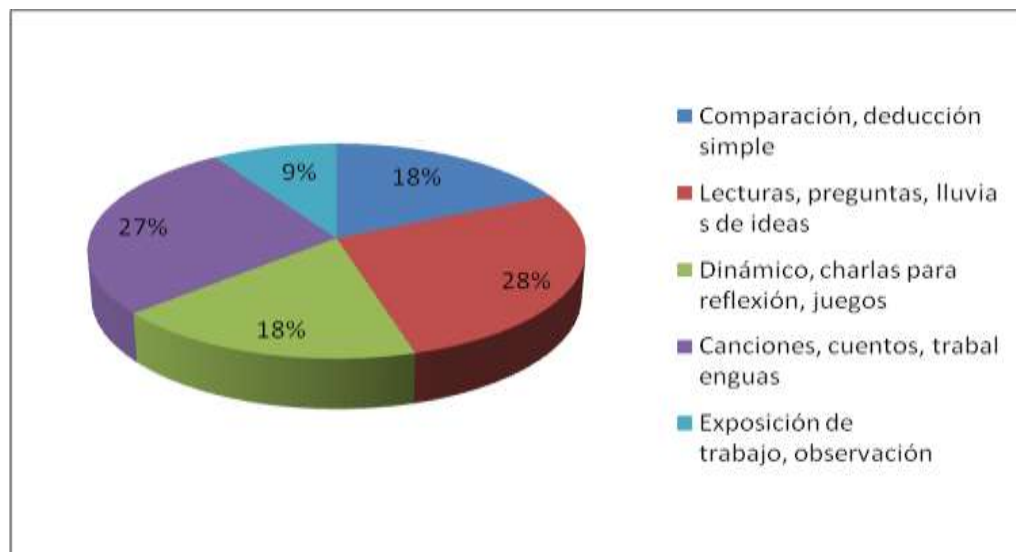
De igual forma, la estrategia lúdico – musical favorece los procesos de enseñanza – aprendizaje, puesto que al docente se le facilita crear espacios y utilizar recursos que inviten motivadamente a los niños(as) a imaginar, construir, producir y a interactuar colaborativamente y desarrollando así el pensamiento creativo.

#### 4. Qué estrategias usa en sus clases para que se ejercite el sentido común?

Tabla 12.

Estrategias utilizadas en clases

RESPUESTA	PORCENTAJE
Comparación, deducción simple	18
Lecturas, preguntas, lluvias de ideas	27
Dinámico, charlas para reflexión, juegos	18
Canciones, cuentos, trabalenguas	27
Exposición de trabajo, observación	9



**Figura 12.** Estrategias utilizadas en clases. Fuente: Encuesta realizada a docentes.

En relación con los resultados obtenidos en este ítem se puede observar la preparación que tienen los niños para asimilar fácilmente la propuesta de la investigación.

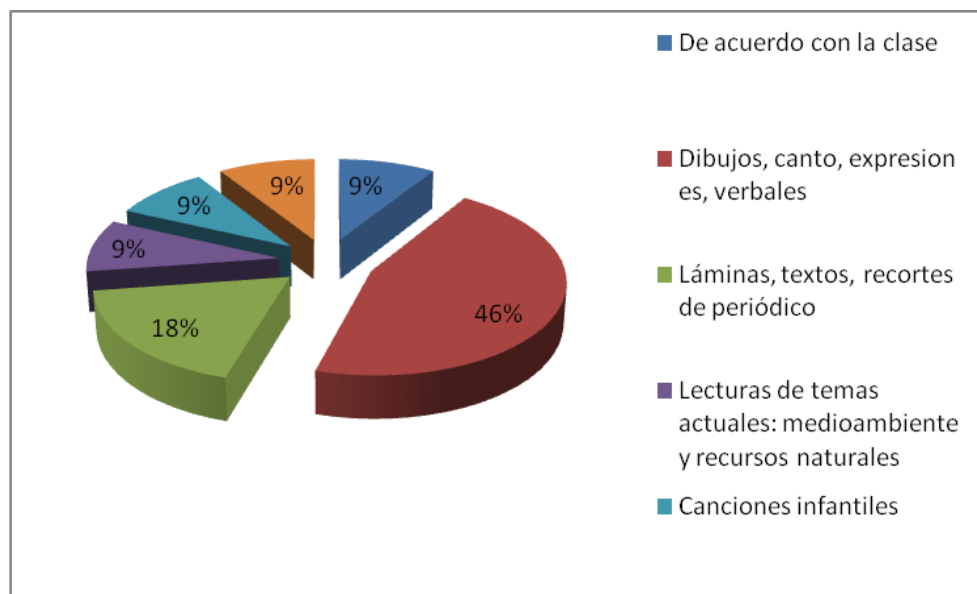
La cual, en esta propuesta se convierte en una fortaleza para el desarrollo del pensamiento creativo, puesto que se abren espacios de atención, observación, concentración y producción de conocimientos mediante lo lúdico musical.

5. De qué recursos se vale usted como fuente de inspiración y motivación para sus alumnos?

Tabla 13.

Recursos como fuente de inspiración y motivación.

RESPUESTA	PORCENTAJE
De acuerdo con la clase	9
Dibujos, canto, expresiones, verbales	45
Láminas, textos, recortes de periódico	18
Lecturas de temas actuales: medioambiente y recursos naturales	9
Canciones infantiles	9
El diálogo en forma lúdica	9



**Figura 13.** Recursos como fuente de inspiración y motivación.

De acuerdo con estos resultados se ve que el ejercicio de la docencia viene superando sus estrategias metodológicas; sin embargo no concuerda con las manifestaciones dadas por los estudiantes.

Ya que las estrategias que utilizan los docentes en cuanto a recursos, no son muy bien asimiladas por éstos, debido a una forma académica donde sólo hacen narraciones de contenidos o conceptos formales, con la intención de que los estudiantes comprendan y respondan a las preguntas del profesor.

Atendiendo a lo anterior, la propuesta lúdico – musical propende como una alternativa, promover procesos de aprendizaje, dinámica, en el cual el profesor basa sus actividades en el respeto, la autonomía y la libertad, fortaleciendo así el desarrollo y el pensamiento creativo de sus estudiantes.

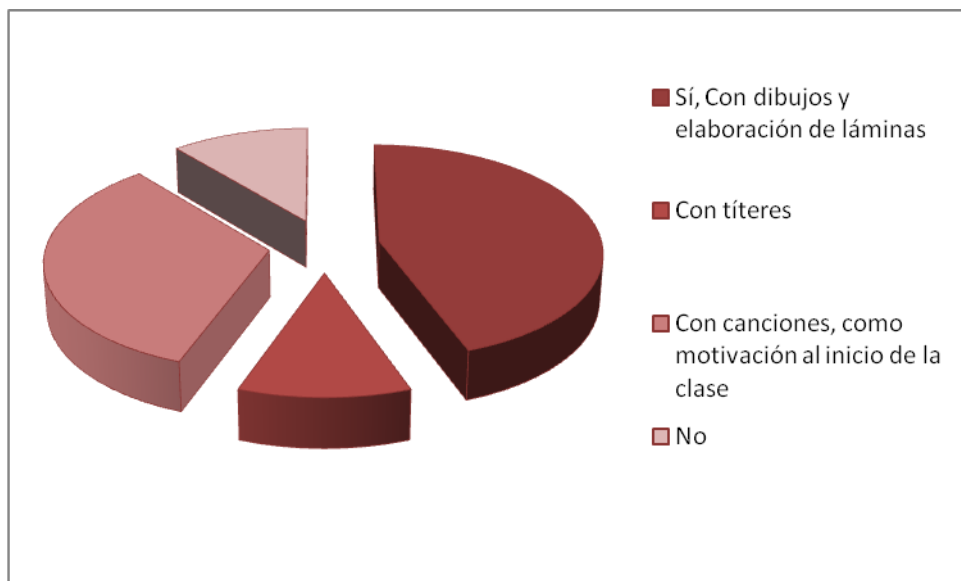
6. Ha utilizado alguna vez la actividad artística o la música en el desarrollo de su área como estrategia metodológica?

Tabla 14.

Uso de la actividad artística y la música como estrategias metodológicas.

RESPUESTA	PORCENTAJE
Sí, Con dibujos y elaboración de láminas	36
Con títeres	9
Con canciones, como motivación al inicio de la clase	27
No	9





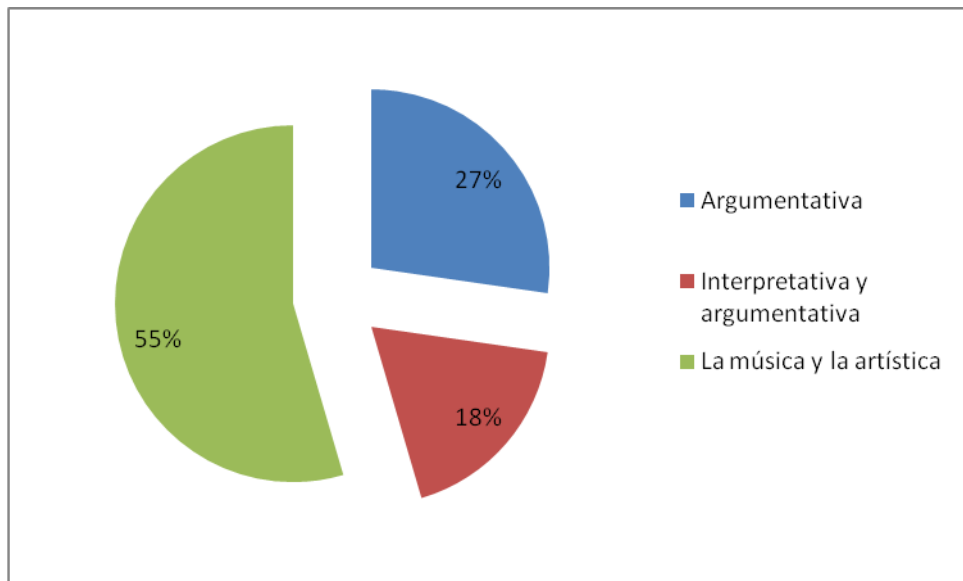
**Figura 14.** Uso de la artística y la música como estrategia metodológica.

7. Qué competencias pedagógicas le gustaría fortalecer en usted para un mejor desempeño en el aula?

Tabla 15.

Competencias pedagógicas que le gustaría fortalecer.

RESPUESTA	PORCENTAJE
Argumentativa	27
Interpretativa y argumentativa	18
La música y la artística	54



**Figura 15.** Competencias pedagógicas que le gustaría fortalecer.

Atendiendo a estos resultados, es notable la gran necesidad de resaltar la importancia que tienen las competencias pedagógicas, en el momento de aplicarlas en los procesos de la enseñabilidad; como se puede observar, los docentes reconocen algunas falencias que tienen y que deben mejorar en pro de las expectativas que tienen sus alumnos en relación con sus asignaturas.

Por tanto, ellos no saben como canalizarlos, se dedican más bien a decir que los estudiantes están desmotivados, que no prestan atención, que los padres de familia no colaboran.

Uno de los problemas que se presentan en el aula es la falta de rigurosidad en el desarrollo de las clases; el docente debe ser buen observador y apuntar siempre a una investigación formativa, en la cual

pueda crear estrategias metodológicas para favorecer al estudiante en su aprendizaje.

**FASE II.** Con base en los resultados obtenidos del diagnóstico, se procedió a la elaboración de unas estrategias metodológicas consolidadas en la didáctica Lúdico - Musical y articulada previamente con los planteamientos o constructos de investigadores y teóricos pertinentes a los diferentes aspectos como: lo cognitivo, lo lúdico, lo musical, la creatividad, habilidades del pensamiento y pensamiento creativo. Estas actividades se desarrollaron a través de talleres individuales y grupales.

## **4.2 ESTRUCTURA DE TALLERES E IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA**

**4.2.1 Talleres.** El taller es una forma metodológica que permite lograr la integración entre la teoría y la práctica. Es una instancia pedagógica donde el dinamizador y los participantes analizan conjuntamente problemas específicos o se desarrollan temas.

De igual manera, es una propuesta de formación que propende mejorar y enriquecer los procesos pedagógicos, transformando así, la práctica docente, la cual favorece y ayuda a potencializar la creatividad y la interacción entre los estudiantes y docentes.

Se diseñaron unos talleres, con base en estrategias lúdico musicales, para desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes,

en el contexto de las diferentes disciplinas, las cuales se realizaron teniendo en cuenta algunas teorías pertinentes a los ejercicios planteados, tanto para las actividades individuales como grupales.

Para la organización de estos talleres, se coordinó con los docentes de cada asignatura, quienes desarrollaban sus clases normalmente. Cabe anotar, que lo importante de esta propuesta, radica en el cómo se abordó lo lúdico musical en el componente de la creatividad (talleres individuales y grupales, fotos y videos) a través de los modelos o rejillas.

#### 4.2.2 Modelo y contenidos de talleres.

##### ➤ Desarrollo del pensamiento creativo a través de una estrategia lúdico musical en Ciencias naturales

	STANDARD	PROPÓSITO	ESTRATEGIAS		
	ASIGNATURA	CONTENIDO	LÚDICO	MUSICAL	CREATIVIDAD
Integración	Ciencias Naturales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La luz y sus transformaciones.</li> <li>- Fuente de luz.</li> <li>- Los cuerpos y la luz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentar las características del agua de otra forma diferente al disfrute de los niños.</li> <li>- Juego de palabras con un formato poético de cadencia y de rimas, como la rima "El sol es la luz"</li> <li>- Oh! sol rey de las estrellas que ilumina siempre a la luna con energía igual que una centella como el viento mueve la duna.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Composición musical (canción) sobre el agua; con acompañamiento instrumental.</li> <li>- Estructura de células rítmicas alusiva al tema: El sol es luz.</li> <li>- <i>"Transparente y signo de vida elemento más conocido tesoro grande es la tierra que modela el relieve enriquecido"</i>.</li> <li>- Los estudiantes la representan con el sonido real, percutiendo a través de claves.</li> <li>- Luego en equipo de dos o tres crean sus propias rimas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación innovadora de los niños en la construcción de nuevas formas lúdico musicales, en la aprehensión de los contenidos a través de diferentes expresiones artísticas (cuento, dibujo, canción, rimas)</li> </ul>

➤ **Desarrollo del pensamiento creativo a través de una estrategia lúdico musical en Español**

	STANDARD	PROPÓSITO	ESTRATEGIAS		
	ASIGNATURA	CONTENIDO	LÚDICO	MUSICAL	CREATIVIDAD
Integración	Español	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Refranes y trabalenguas.</li> <li>– Adivinanzas.</li> <li>– Rimas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Juego, rondas, representación.</li> <li>– Los niños cantan, interactúan, es decir, un grupo canta una frase y el otro la otra parte y así sucesivamente.</li> <li>– El juego de claves</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Vocalización.</li> <li>– Pronunciación rítmica manteniendo el pulso.</li> <li>– Obtener buena dicción.</li> <li>– Desarrolla el sentido de la atención y de lo musical.</li> <li>– Composición melódica con acompañamiento o instrumental, titulada "Aprendo a cantar con los refranes"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Composiciones de refranes y trabalenguas hecho por los niños.</li> <li>– Dibujos</li> <li>– Análisis y connotación de los refranes y trabalenguas.</li> <li>– Los niños cantan la creación hecha por la profesora y luego componen sus propios refranes.</li> </ul>

	STANDARD	PROPÓSITO	ESTRATEGIAS	STANDARD	PROPÓSITO
	ASIGNATURA	CONTENIDO	LÚDICO	ASIGNATURA	CONTENIDO
Integración	Español			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Camarón que se duerme se lo lleva la corriente.</li> <li>- Unos nacen con estrellas y otros nacen estrellados.</li> <li>- Por la boca muere el pez. Mucho ruido y pocas nueces.</li> <li>- No por mucho madrugar se amanece más temprano.</li> <li>- Se trabajó la rítmica expresando cada refrán, utilizando pulso y acento.</li> <li>- Se manejó la rítmica con la división de estudiantes con la estrategia preguntas y respuestas.</li> </ul>	

➤ **Desarrollo del pensamiento creativo a través de una estrategia lúdico musical en ciencias sociales**

	STANDARD	PROPÓSITO	ESTRATEGIAS		
	ASIGNATURA	CONTENIDO	LÚDICO	MUSICAL	CREATIVIDAD
Integración	Ciencias Sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Descubrimiento de América.</li> <li>– Doblamiento de América y Colombia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Construcción de coplas alusivas al descubrimiento de América con la melodía “se va el caminan”.</li> <li>– Expresión Corporal.</li> <li>– Ejercicios de respiración</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ejercicio de respiración básico para hablar y cantar (técnica vocal).</li> <li>– Matices.</li> <li>– Desarrollo de habilidades del pensamiento cuando articulan el canto con la expresión corporal.</li> <li>– Desarrollo de la sensibilidad auditiva, melódica y rítmica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Creación de cuento, o poemas ilustrados con dibujos teniendo en cuenta los protagonistas del descubrimiento de América.</li> <li>– Los niños componen coplas</li> </ul>



➤ **Desarrollo del pensamiento creativo a través de una estrategia lúdico musical en Matemáticas**

	STANDARD ASIGNATURA	PROPÓSITO CONTENIDO	ESTRATEGIAS		
			LÚDICO	MUSICAL	CREATIVIDAD
Integración	Matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Suma.</li> <li>– Resta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Juego, a través de círculos formados por cuerdas, y dentro de cada uno habrá un grupo de 6 estudiantes quienes al ritmo de la música dejar caer un pelota y luego se la pasan. Quien quede con ella al momento de parar la música sale a conformar otro grupo.</li> <li>– Al final se debe hacer las operaciones respectivas, ejemplo, cuantos habían inicialmente en cada grupo y cuántos quedaron; de igual manera, deben decir la cantidad que conforman el tercer grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Escuchar un tema musical.</li> <li>– Desarrollar sensibilidad auditiva.</li> <li>– Desarrollo de la atención y conceptualización en el juego.</li> <li>– Articulación de la música y el juego.</li> <li>– Interacción social.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Este es un ejercicio que potencia las habilidades matemáticas (suma, resta).</li> <li>– Los niños aprenden disfrutando del juego y de la música.</li> <li>– Hay libertad de crear y construir nuevos juegos lúdicos-musicales como estrategias para su aprendizaje.</li> </ul>

**FASE III.** En esta fase se realizó la valoración de la propuesta, tanto con los niños como con los docentes, coordinación y rectoría; quienes coincidieron en sugerir la realización de asesorías o talleres Lúdico – Musicales a los docentes, para fortalecer y enriquecer el desarrollo de sus clases, abordando esta estrategia como un elemento dinamizador, integral y transversal en toda las asignaturas los resultados cuales se pueden observar en la Rejilla de Análisis de Estrategias Lúdico-Musical para el Desarrollo del Pensamiento Creativo en las diferentes disciplinas.

### ❖ **Evidencias del pensamiento creativo de los niño(as)**

#### ➤ **Clase de Sociales**

##### ⇒ **Cuento: El viaje de Colón.**

“Un día salió Colón de España con tres barquitos que se llamaban: la niña, la pinta y la santa María. Cuando iban por el mar se encontraron una ballena, pasaron mucho susto cuando un marinero que casi se cae del barco, entonces lo jalaron con una pita y pudieron subirlo al barco. Cuando ya habían pasado muchos días un marinero gritó llegamos a tierra firme y se bajaron de los barcos se bajaron muy felices”.

**Responsables: Elisa, Marisol y Sara.**

**Grado: 3º C**

➤ **Clase de: Ciencias naturales.**

⇒ **Cuento: El Sol y el Agua.**

“Érase una vez el sol salió a pasear y se encontró a su amiga la luna y la invitó a ir a la playa, cuando estaban en la playa, se encontraron a unas estrellitas que les preguntaron al sol cómo te llamas? Dijeron y el sol les dijo Sonserín y la luna le dijo no van a preguntar mi nombre? y las estrellitas le dijeron cómo te llamas? me llamo Isabel la luna en ese momento en que se estaban bañando de pronto apareció una voz de muy cerca y ellos preguntaron quien es? dijeron soy yo el mar, y el sol le dijo cómo puedes hablar muy bien dijo el mar y se pusieron muy contentos y muy felices para siempre”.

**Nombre de Estudiantes: Elisa, Laura, Roger y Carmen.**

**Grado: 3º C**

⇒ **Trabalenguas:**

Si pancha plancha  
con cuatro planchas  
con cuantas planchas  
plancha pancha.

**Nombres de Estudiantes:**

**Grado: 3º C**

⇒ **Trabalenguas**

Pito compro un pitico  
cuando pita silva  
pito con pitón  
pitan pito  
come pitillo  
cuando pita pito  
se vuela el pitón

**Nombre de Estudiantes: Elisa G. Julio A.**

**Grado: 3°C**

⇒ **Trabalenguas**

Brinca y brinca la cuerda  
cuando brinca brinqui  
brinca pega la brisa  
y brinqui brinca la cuerda

**Nombre de Estudiantes: Shirley Guerra Vargas, Luisa Fernanda Ortiz.**

**Grado: 3°C**

⇒ **Refranes**

Niño que no obedece  
Niño que llora

**Nombre de estudiantes: Elisa G, Julio A.**

**Grado: 3°C**

⇒ **Refranes**

Por donde voy  
Voy paso firme  
Para tener éxito en la vida  
Y los demás sigan mis huellas

**Nombre de estudiantes:**

**Grado: 3º C**

➤ **Clase de Matemáticas**

**Grado: 3º C**

⇒ **Expresiones de los niños después de la clase:**

- Fue divertida la clase y muy bonita, aprendí la suma y la resta.
- Me gustó por el juego.
- Me gustó la clase porque compartí con mis amigos y aprendí la suma y la resta.
- Me gustó por la música y por lo divertido.
- Sensibilidad y compartimiento con mis amigos
- Sensibilidad no tener miedo y compartir con los demás y no estar peleando por la música y el juego de la bolita.
- Fue una clase diferente y no como otras veces que ha uno lo sacan al tablero y sale asustado.

❖ **Recursos creativos de la autora.**

➤ **Clase de Español.**

⇒ **Grado: 3º C.**

**Refranes cantados:**

*Camarón que se duerme  
Se lo lleva la corriente  
Unos nacen con estrella  
y otros nacen estrellados  
Por la boca muere el pez  
Mucho ruido y pocas nueces  
No por mucho madrugar  
Se amanece más temprano.*

**Composición Melódica Por: Nunila Zumaqué Gómez.**



**Explicación:** Después de explicar y analizar estos refranes con los niños, la autora los trabajó con ritmo teniendo en cuenta el pulso, luego compuso una melodía para que los niños cantaran acompañados de un instrumento armónico (guitarra) y disfrutaran de la actividad.

⇒ **Grado: 3º C.**

### **TRABALENGUAS CANTADO**

*Compadre cómpreme un coco*

*Compadre no compro coco*

*Porque como poco coco*

*Como poco coco compro*



**Composición Melódica Por: Nunila Zumaqué Gómez.**

❖ **Canción.**

➤ **Clase de Sociales.**

⇒ **Grado: 3º C.**

**Coplas**

*Cantemos historia e· Colón  
Cuando descubrió América. (Bis)  
Lo acogió los reyes de España  
Se lo digo en mi canción.*

**CORO**

*Viajó colón como quería  
la Niña, Pinta y María (Bis)*

**II**

*Un marinero gritó  
Llegamos a tierra firme (Bis)  
Pensó que llegó a la India  
Y era la Isla del Caribe.*

**Autora:**  
**Nunila Zumaqué G.**



➤ **Clase de Ciencias Naturales.**

**(Canción).**

**El Agua**

*Transparente y signo de vida*

*Elemento más conocido*

*Tesoro grande es la tierra*

*Que modela el relieve (Bis)*



**Autora: Nunila Zumaqué G.**

**Rimas**

**El sol es la luz**

*iHo! sol rey de las estrellas*

*Que ilumina siempre a la luna*

*Con energía igual que una centella*

*Como el viento mueve la duna*

**Autora:**

**Nunila Zumaqué G.**

### 4.3 REJILLAS DE ANÁLISIS

➤ **Estrategia lúdico – musical para el desarrollo del pensamiento creativo en la Asignatura de Español.**

CATEGORÍA	RASGOS	DESCRIPTORES	DESEMPEÑO Y COMPORTAMIENTO	ANÁLISIS CON BASE EN LA TEORÍA
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Experiencias</li> <li>– Espontaneidad en el discurso</li> <li>– Integración de ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Fluidez</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Los niños se mantuvieron expectantes de la clase, realizando preguntas acerca de los instrumentos que se llevaban como recursos y de la forma rítmica que se debía mantener en relación con las expresiones verbales y corporales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Los niños entre los 2 y 7 años aproximadamente utilizan símbolos con fluidez, aprenden a hablar, dibujar, gesticular, manejar sistemas gestuales, numéricos y musicales (Howard Gardner, 1982).</li> <li>– De acuerdo con lo anterior se puede afirmar que los niños fortalecen la escritura y la lectura en la construcción de nuevas frases o propuestas lúdico-musicales.</li> </ul>
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Experiencias</li> <li>– Espontaneidad en el discurso</li> <li>– Integración de ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Originalidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Construcción de refranes, trabalenguas, ejemplo: <i>"niño que no obedece, niño que llora"; "Compré un pitico, cuando pito silba el pito con pitón, Pito come pitillo cuando pita el pito y se vuela el pitón"</i>.</li> <li>– Lo hacen rítmicamente y todos los disfrutaron</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– La música estimula la creatividad, conocer el funcionamiento del cerebro ayuda a descubrir las capacidades que se pueden desarrollar para lograr un mejor aprendizaje. Monfred Spitzer (2004).</li> <li>– Motivados por el desarrollo de la clase los estudiantes en grupo construyeron refranes, trabalenguas y coplas de su propia inspiración, aplicando lo lúdico musical como fue en el caso de la ronda del <i>"camarón que se duerme se lo lleva la corriente"</i></li> </ul>

CATEGORÍA	RASGOS	DESCRIPTORES	DESEMPEÑO Y COMPORTAMIENTO	ANÁLISIS CON BASE EN LA TEORÍA
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Experiencias</li> <li>- Espontaneidad en el discurso</li> <li>- Integración de ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Flexibilidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes se muestran atentos ante las estrategias lúdico - musicales, que se desarrolla en la clase teniendo en cuenta la diferencia con otros. Es decir, con lo lúdico musical ellos interactúan rítmica y vocalmente manteniendo el pulso. De igual forma hacen el sonido real de las expresiones a través del juego de la clave.</li> <li>- Al final de la clase todos cantan en grupo con acompañamiento instrumental. la melodía que la autora compuso para los refranes y los trabalenguas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El método Martenot considera que la educación musical es la parte esencial de la formación global de la persona. Para él la música es un poderoso factor de equilibrio y de armonía, permitiendo al niño expresarse con libertad.</li> <li>- Entre las cualidades del docente, señala la capacidad para la dirección afectiva de la clase, de forma que reine una flexible disciplina.</li> <li>- De acuerdo con estas afirmaciones se puede comprobar la gestión que el docente debe realizar en el aula, teniendo en cuenta su estilo, las habilidades interpretativas, conocimientos musicales para articularlo con las diferentes asignaturas</li> </ul>

➤ **Rejillas de análisis de estrategia lúdico-musical para el desarrollo del pensamiento creativo en la asignatura de Ciencias Naturales.**

CATEGORÍA	RASGOS	DESCRIPTORES	DESEMPEÑO Y COMPORTAMIENTO	ANÁLISIS CON BASE EN LA TEORÍA
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Experiencias</li> <li>– Espontaneidad en el discurso</li> <li>– Integración de ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Fluidez</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– En el desarrollo de la clase los estudiantes se mantuvieron prestos a la explicación, respondiendo a las preguntas que les hacía la profesora sobre los cuerpos luminosos y no luminosos.</li> <li>– En cuanto a lo lúdico-musical, se facilitó expresar las rimas y las composiciones de canción que se les dio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Willems (1890) habla de la cultura auditiva y la relación que existe entre los elementos fundamentales (ritmo, melodía y armonía), con tres facetas vitales: la fisiológica, la afectiva y la mental. De esta forma el ritmo ayuda al niño y al adulto a encontrar sus energías vitales, instintivas e innatas. La práctica coral, la polifonía y la armonía desarrollan la inteligencia.</li> <li>– Con base en las afirmaciones anteriores, se pudo observar el cambio actitudinal de los niños en la clase, notándoseles más libertad de expresión, de participación y de interacción tanto con sus compañeros como con el docente.</li> </ul>

CATEGORÍA	RASGOS	DESCRIPTORES	DESEMPEÑO Y COMPORTAMIENTO	ANÁLISIS CON BASE EN LA TEORÍA
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Experiencias</li> <li>– Espontaneidad en el discurso</li> <li>– Integración de ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Originalidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Realizaron composiciones como cuentos alusivos al sol y al agua, teniendo en cuenta sus características.</li> <li>– Lo hicieron también con la luna, las estrellas y el mar, personificándolos.</li> <li>– Se divierten y disfrutan cuando escuchan las lecturas de sus composiciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Gardner (1999). En la medida que una estudiante desarrolla su creatividad logrará desarrollar independencia cognoscitiva para resolver problemas en áreas específicas de manera adecuada. La creatividad se asocia generalmente a actividades de tipo lúdico con la oportunidad de dar paso a su imaginación en búsqueda de metas específicas.</li> <li>– Por lo anterior, se plantea que la creatividad en ejercicio es el hilo conductor de la originalidad, plasmada en el mundo de la invención y la innovación, dejando entrever el sello personal del individuo.</li> <li>– En el caso de los niños, lo lúdico musical los desinhibe y les permite la facilidad de descubrir nuevos elementos que los rodean, los cuales logran verlos con otros sentidos o connotaciones.</li> </ul>

CATEGORÍA	RASGOS	DESCRIPTORES	DESEMPEÑO Y COMPORTAMIENTO	ANÁLISIS CON BASE EN LA TEORÍA
				<ul style="list-style-type: none"> <li>– En esta clase los niños disfrutaron de sus aportes en la construcción de rimas cuentos y coplas musicales, relacionados con el tema en exposición.</li> </ul>
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Experiencias</li> <li>– Espontaneidad en el discurso</li> <li>– Integración de ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Flexibilidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Cabe destacar la actitud de los discentes en el desarrollo de la clase, en la cual se adaptan fácilmente en las estrategias metodológicas que se utilizan.</li> <li>– Las formas manejables con que se expresaron y compusieron rimas y dibujos alusivos al tema que se estaba enseñando</li> </ul>	

➤ **Rejilla de análisis de estrategias lúdico – musical para el desarrollo del pensamiento creativo en la asignatura de Ciencias Sociales**

CATEGORÍA	RASGOS	DESCRIPTORES	DESEMPEÑO Y COMPORTAMIENTO	ANÁLISIS CON BASE EN LA TEORÍA
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Experiencias</li> <li>– Espontaneidad en el discurso</li> <li>– Integración de ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Fluidez</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Al iniciar la clase los estudiantes recuerdan a través de preguntas el tema del descubrimiento de América, explicado anteriormente por la profesora de sociales.</li> <li>– Luego se hizo un ejercicio de respiración y relajación como preparación para el desarrollo de la clase lúdico-musical, donde los estudiantes respondieron con mucha atención.</li> <li>– Al final de la clase las coplas alusivas al descubrimiento de América que se cantaron con acompañamiento instrumental, los niños pudieron expresarlos corporalmente, representando la connotación del texto musical.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Para Irma Zúñiga (2004), la educación penetrada por una significativa cuota de arte permite una valiosa efectividad.</li> <li>– Es evidente la actitud que asumen los estudiantes frente a las mediaciones didácticas con que se desarrollaron las clases. Todos querían cantar, representar con claves el sonido real de los textos musicales.</li> <li>– Se observa también el interés de aquellos niños que presentaron dificultad por pena o temor simplemente, pero al final lograron participar activamente.</li> </ul>

CATEGORÍA	RASGOS	DESCRIPTORES	DESEMPEÑO Y COMPORTAMIENTO	ANÁLISIS CON BASE EN LA TEORÍA
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Experiencias</li> <li>– Espontaneidad en el discurso</li> <li>– Integración de ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Originalidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Los estudiantes desarrollaron su imaginación en el momento de crear cuentos, rimas, canciones alusivas al descubrimiento de América, ejemplo: <i>“Cuando iban por el mar se encontraron una ballena, pasaron mucho susto cuando un marinero que casi se cae del barco, entonces lo jalaron con una pita”</i>.</li> <li>– Realizaron sonidos onomatopéyicos del viento y el mar al narrar el viaje de Colón en las tres carabelas.</li> <li>– En la construcción de estas composiciones los niños se ríen y discuten en pro de que su obra de arte quede bien.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Dalcroze (1920) afirma que el cuerpo o la acción corporal es la fuente, el instrumento y la acción primera de todo conocimiento ulterior. Las impresiones de las rimas musicales despiertan imágenes motrices en la mente de oyente y en el cuerpo reacciones motrices instintivas.</li> <li>– Cabe destacar que cuando los niños articulan el canto con la expresión corporal desarrollan las habilidades del pensamiento, porque aprenden a sincronizar lo auditivo, lo melódico y lo rítmico, además independizan la voz de lo corporal, ejercitando así la fuente memorística.</li> </ul>



CATEGORÍA	RASGOS	DESCRIPTORES	DESEMPEÑO Y COMPORTAMIENTO	ANÁLISIS CON BASE EN LA TEORÍA
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Experiencias</li> <li>– Espontaneidad en el discurso</li> <li>– Integración de ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Flexibilidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Demuestran buena disponibilidad en la creación de las distintas formas artísticas pertinentes al tema en estudio.</li> <li>– Atendiendo a las observaciones que se hicieron en el desarrollo de la clase se nota claramente la influencia de lo lúdico-musical en el aspecto motivacional de los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– (Autor) La pedagogía del arte infantil se propone apoyar la necesidad natural de expresión del ser humano, ofreciendo múltiples posibilidades de dar cauce a la percepción e interpretación de la realidad por parte del niño.</li> <li>– Es importante la labor del docente en su gestión áulica. Se trata de motivar y crear espacios donde el estudiante aprenda con atención las competencias de comprensión, interpretación, argumentativa y propositiva. En este caso lo lúdico musical desempeña un rol importante en la potencialidad de ideas, dando vuelo a la imaginación.</li> </ul>

➤ **Rejilla de análisis de estrategias lúdico-musical para el desarrollo del pensamiento creativo en la asignatura de Matemáticas.**

CATEGORÍA	RASGOS	DESCRIPTORES	DESEMPEÑO Y COMPORTAMIENTO	ANÁLISIS CON BASE EN LA TEORÍA
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Experiencias</li> <li>– Espontaneidad en el discurso</li> <li>– Integración de ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Fluidez</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– La opción de recrear la clase de matemáticas a través del juego fue productivo.</li> <li>– Se trató de una competencia sana, donde los niños además de discutir utilizando la gesticulación, pudieron tener una actitud responsable en el actuar y en el de aceptar resultados en favor y en contra.</li> <li>– Respetaron las reglas del juego y disfrutaron de este proceso lúdico.</li> <li>– Se observó la buena disposición que tuvieron los estudiantes en la organización de los grupos a participar. Crearon sus propias reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Lo lúdico también responde a una ética, en cuanto se le conciba como una dimensión del desarrollo humano. La acción lúdica responde a un respeto y a un reconocimiento del otro como su interlocutor, válido con quien puede compartir y disfrutar en el juego y el ritual (Kant-crítica de la razón pura).</li> <li>– Ha sido fructífero trabajar lo lúdico como una estrategia metodológica en el proceso de la enseñanza aprendizaje.</li> <li>– Se evidencia en la actitud, lenguaje e intervención.</li> </ul>

CATEGORÍA	RASGOS	DESCRIPTORES	DESEMPEÑO Y COMPORTAMIENTO	ANÁLISIS CON BASE EN LA TEORÍA
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Experiencias</li> <li>Espontaneidad en el discurso</li> <li>Integración de ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Originalidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tenían claro que el procedimiento conllevaba a realizar unas operaciones como son la suma y la resta.</li> <li>Se trataba de asimilar los conceptos de una forma diferente y lo lograron afirmando que:</li> <li><i>"Me gustó la clase porque no me sentí asustada como otras veces cuando a uno lo sacan al tablero".</i></li> <li><i>"Muy divertido con la música y por el juego de la bolita".</i></li> <li><i>"Fue una clase diferente donde pude compartir con mis amigos".</i></li> <li><i>Por último manifestaron de seguir construyendo otros juegos que les ayude a comprender con facilidad las matemáticas.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El conocimiento que desde la pedagogía se puede obtener desde las estructuras del pensamiento lúdico es importante para orientar procesos hacia el desarrollo de la inteligencia. Concebida desde los presupuestos de la modificabilidad cognitiva y la metacognición, es posible generar procesos lúdicos para fortalecer la inteligencia, en sus procesos lógicos y la sensibilidad, en el desarrollo de las facultades de la imaginación y de la creatividad Gianni Rodari (1997).</li> </ul> <p>Con base en estos planteamientos, es preciso anotar que los niños, al momento de hacer las operaciones respectivas al finalizar la competencia, mostraban agilidad en su pensar, es decir, el que más rápido respondiera. Todo esto lo hacían sin tener en cuenta el aprendizaje, solo pensaban en la competencia.</p>

CATEGORÍA	RASGOS	DESCRIPTORES	DESEMPEÑO Y COMPORTAMIENTO	ANÁLISIS CON BASE EN LA TEORÍA
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Experiencias</li> <li>– Espontaneidad en el discurso</li> <li>– Integración de ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Flexibilidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– El hecho de escuchar música en una actividad lúdica dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje desestresa automáticamente a los niños equilibrándolos emocionalmente y llevándolos a un estado de atención y concentración en el desarrollo del evento respectivo.</li> <li>– Esto lo vivieron los niños como una socialización académica donde lo que interesaba era las habilidades del pensamiento y agilidad corporal para cumplir con una meta; ganar la competencia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Clifford Guertz (1971). La etnografía supone describir procesos diversos que conduzcan a interpretar estructuras de significado, es decir, estructuras conceptuales que subyacen a las manifestaciones de superficie y hacen comprensible la acción del sujeto.</li> <li>– Existen determinadas formas de la expresión lúdica que pueden estudiarse como prácticas sociales desde los métodos de la sociología y la antropología o como acciones del sujeto desde la sociología y la epistemología.</li> <li>– Es imprescindible destacar cómo funciona lo lúdico y lo musical en las actividades realizadas en los escenarios académicos logrando así potenciar la capacidad creadora e imaginaria de los niños.</li> </ul>

## **5. CONCLUSIONES**

Este trabajo permitió explorar la utilidad de estrategias aplicadas en los procesos de enseñanza – aprendizaje de diferentes asignaturas , a través de lo Lúdico Musical, potenciando el Pensamiento Creativo, en la construcción de nuevas ideas, mediante actividades y talleres a nivel individual y grupal en estudiantes de básica primaria de la IE los Garzones.

La esencia de esta propuesta se basó en la articulación dialógica de lo artístico musical, con las diferentes disciplinas académicas la cual se realizó propiciando ambientes de aprendizaje activo, creativo y significativo, favoreciendo así, el desarrollo cognitivo y el papel de desempeño de aptitudes, en la búsqueda constante, de una formación educativa integral.

Se diseñó una propuesta Lúdico Musical, en la que se exploraron modalidades variadas y formas creativas de enseñanza, para que los estudiantes aprendieran a transformar y construir el conocimiento en eficacia y autonomía en su saber hacer.

Se utilizaron los diferentes lenguajes simbólicos, como instrumentos mediadores de los procesos asociados, con el pensamiento creativo, para facilitar el buen desarrollo de las capacidades perceptivas, al igual que las aseveraciones de algunos teóricos como las de Navia R.

(1996), al plantear la fantasía como esencia de la lúdica, la cual se manifiesta mediante el juego en el niño.

Esto fue precisamente uno de los elementos más relevantes de la propuesta, ya que los estudiantes aprendieron disfrutando de las clases, abordando los conceptos y luego transformarlos en representaciones de juegos rítmicos o rondas.

Huizinga J. (2001), además de relacionar la lúdica con múltiples dimensiones de la espiritualidad del ser humano, como lo ético y lo estético entre otros, afirma que la lúdica debe comprenderse como una forma de actividad llena de sentido y con función social. Estos planteamientos se abordaron en esta investigación como fundamentación para la elaboración de las estrategias lúdicas musicales, ya que para los niños fue muy significativo crear en el aula, diferentes actividades artísticas: dibujos, juegos rítmicos, cuentos, y refranes, teniendo en cuenta los conceptos aprendidos de las diferentes asignaturas. Se observó en ellos la interacción, organización y dinamismo, para la realización de estas acciones dentro del proceso de aprender diferentes materias.

De igual forma, las teorías de Vigotsky (1989), con respecto al juego se mueven en el terreno del significado y en el de la interioridad. De esta forma, el pensamiento está separado de los objetos y de las acciones que los niños hacen frente a los juegos imaginarios; los cuales surgen a partir de las ideas, más que de las cosas: una caja es una nave espacial; una sombra, un monstruo; un palo es un caballo.

Asimismo, Ernest Cassirer, (1945), afirma que la mente humana, fortalecida por los símbolos, viene a recrear el mundo físico en su propia imagen simbólica.

Reconoció también que el arte suministraba una imagen más rica, más vívida y colorida de la realidad. Otorgó el mayor valor a la obra original espontánea, en la que el hombre explora su propio universo y reveló el poder especial de la producción artística en el ser humano.

Estas afirmaciones, fueron consistentes con los talleres realizados, puestos que los niños tomaron como agentes mediadores las diferentes manifestaciones artísticas para fortalecer su imaginación y potenciar el pensamiento creativo.

Se pueden hacer recomendaciones a partir de la experiencia para guiar a los docentes no especializados en educación artística o musical, de manera que el juego, la música y la actividad artística sean el vehículo para ambientes más dinámicos motivados y significativos:

- El juego debe ser parte de las estrategias en cualquier área en la educación básica.
- Las experiencias lúdicas pueden ser pensadas para el aula o para fuera de las mismas, orientando actividades en casa e involucrando a padres y hermanos del educando.

- Evaluar al niño dentro de ambientes mediados por lo lúdico musical puede generar una mejor aceptación del proceso de estudio y de afianzamiento de contenidos que se espera que los niños aprendan o de habilidades que se espera evidencien.
- La mediación didáctica lúdico musical es favorecedora de expresiones creativas, generan el espacio para el ejercicio de la motricidad, la interacción, la cooperación y la comunicación entre pares. Por ello es importante que la institución establezca una serie de guías o directrices que permitan formalizar este tipo de escenarios como elementos del modelo de desarrollo curricular que comprometa a los docentes a asumir las estrategias apropiadas.
- Los modelos de trabajo y actividad lúdico musical pueden ser evaluados y criticados por los niños y no solo por los maestros además de permitir que participen en su renovación permanente y enseñanza recíproca.
- Es necesario que en todas las asignaturas se definan criterios e indicadores para evaluar distintos dominios de tipo funcional que atraviesan los contenidos conceptuales por ejemplo, la fluidez ideacional, la originalidad, la divergencia, la capacidad representacional para superar la imitación y el aprendizaje memorístico mecánico.
- Lo lúdico-musical y la orientación a espacios de potenciación de pensamiento creativo pueden propiciar escenarios escolares más cooperativos caracterizados por la espontaneidad y la libertad expresiva.



Teniendo en cuenta las fases realizadas en este proceso y análisis de contrastes en las rejillas de actividades que se realizaron con los estudiantes y coordinado con los docentes responsables de las diferentes asignaturas se puede afirmar que lo Lúdico Musical es un elemento o estrategia transversal que dinamiza la potencialidad del Pensamiento Creativo, en los escenarios áulicos, donde el docente recrea sus estrategias metodológicas y utiliza mediaciones motivadoras y productivas en su quehacer pedagógico, favoreciendo la ampliación de la sensibilidad y las percepciones de manera que los estudiantes sientan que realmente son los principales actores de las ideas innovadoras, fortaleciendo la capacidad de imaginar, de construir, de transformar y de ser originales, beneficiando de esta manera, la calidad del aprendizaje y de la formación.

## **BIBLIOGRAFÍA**

A. Volio. S. (1989). *Planteamiento del proceso de enseñanza y aprendizaje*. San José, Costa Rica: EUNED.

AMABILE. T.M. (1998). *How to kill creativity*.

ARÓSTEGUI J.; ESPINOSA S. (2007). *La Creatividad en la Clase de Música Componer y Tocar*. Editorial Laboratorio Educativo, 1ª Edición.

ARTHUR, J. Cropley. (1999). "*Creativity and cognition: Producing effective novelty*".

BARBA TÉLLEZ, María Nela; GARCÍA BARGADOS, Martha. (2006). *La creatividad y su valor educativo*. Revista e-curriculum (Junio, Vol.1.). Sao Paulo, Brasil.

BARRON. (1969). *Creative person and creative process*. New York: Hall, Rinechart & Wiston.

BARROSO, Manuel. (1987). *Autoestima ecológica o catástrofe*. Editorial Galac, Caracas.

BEETLESTONE, F. (2000): *Niños creativos, enseñanza imaginativa*. Madrid: La Muralla.

- BOLAÑOS, G; y MOLINA, Z. (1996). *Introducción al currículo*. San José, Costa Rica: EUNED.
- BOSSING, N. (1961). *Principios de la educación secundaria*. San José, Costa Rica: EUNED.
- BRAVO FIGUEROA, Delfina. (2009). *Desarrollo de la Creatividad en la Escuela*. Primera Edición San José, CR; Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana, CECC/SICA.
- BRONOWSKI, J. (1975). *Science and Human Values Harper & Row, Publishers*, creadora, 2ª ed., Ed. Kapelusz, Buenos Aires.
- BURGUESS, Ron. (2003). *Escuelas que rien*. Editorial Troquel S.A. Pichincha 969 Argentina.
- BUZAN, Tony. (1997). *El libro de los mapas mentales*. Ediciones Urano, Barcelona (España), 1996. De Montes, Zoraida, Mas Allá de la Educación, Editorial Galac, Caracas (Venezuela).
- CAMPOS, R. (1997). *El papel de la educación artística en el desarrollo integral en el educando*.
- CARBONETTI, Jeanne. (1999). *El Zen de la pintura creativa*. Madrid: Gaia Ediciones.

CARDOSO BARRERAS, María Teresa. (1994). *Apuntes para la estimulación, por los docentes de la creatividad en los estudiantes*. Revista Iberoamericana de Educación, Universidad Pedagógica "José de la Luz y Caballero", Holguín, Cuba.

CASSIRER, Ernest (1945). Citado por GARDNER, Howard. (2003). *Arte, mente y cerebro*. Edit. Piados. España.

CLACHAR. L. y PIZARRO I. (2000). *Factores externos e internos que intervienen en la creatividad del niño en el área plástica*. UCR Sede de Guanacaste.

CLIFFORD, G. (1971). *The interpretation of cultures; selected essays*. New York. Basic Books.

COLL, C. (1991). *Psicología y currículo*. Madrid, España: Piados.

COLL, M. (1994). *Arte infantil*. España. Gryphon House.

CROPLEY, Arthur J. (1999). *Creativity and Cognition: Producing Effective Novelty*. Base de datos en línea. Disponible en EBSCOhost, Academic Search Elite, AN-. 2002302.

CSIKSZENTMIHALYI, M. (1996). *Creativity. Flow and the psychology of discovery and invention*. New York: HarperPerennial. Ed. Kapelusz. Madrid.

DALCROZE, E. J. (1996). *Le rythme, la Musique et L'Éducation*.

- DE BONO, Edward. (1986). *El pensamiento lateral: Manual de creatividad*. Barcelona: Editorial Paidós.
- DE BONO, Edward. (1986). *Pensar bien: utilice al máximo el potencial intelectual y creativo de su mente*. México: Compañía General de Ediciones.
- De GERMANI, C. (1982). *Teoría y práctica de la educación preescolar*. Argentina: Universitaria.
- DÍAZ, Héctor Ángel (2001). *El Desarrollo de la Función Lúdica en el sujeto hacia una Interpretación de la lúdica como acción simbólica*. – Editorial Colecciones Creativas, Bogotá (noviembre).
- DÍAZ, J. (1982). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje* San José, Costa Rica: IICA.
- FAURE, M. (1984). *El jardín de infantes*. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz.
- FLORES, Vanessa; GUILLEN, Samuel; NARVÁEZ, Johanna. (2005). *Destreza para el aprendizaje*. Universidad de Oriente. Núcleo – Anzoátegui. Unidad de cursos básicos. Republica Bolivariana de Venezuela. Barcelona (4 de Junio).
- FROMM, Erich (2003). *La atracción de la vida. Aforismos y opiniones. Selección a cargo de Rainer Funk*. Colección Contextos. Barcelona: Ediciones Paidós. ISBN 978-84-493-1378-3.

FUBINI, E. (1988). *La Estética musical desde la Antigüedad hasta el siglo XX*. Madrid: Alianza.

FURTADO, C. (1980). *Creatividad y dependencia*. Barcelona, España: Paidós.

GALLEGO, Cristina. (2000). *La Creatividad del niño en la Música*. Revista Filomúsica No. 7. Recuperado en abril, 14, 2004 de <http://www.filomusica.com/filo7/cristi.html>.

GARCÍA GARCÍA, J. (1998). *Didáctica de las ciencias, resolución de problemas y desarrollo de la creatividad*. P. 188-189. Medellín, Colciencias.

GARCÍA P.; ESTEBARANZ A. (2005). *Innovación y Creatividad en la Enseñanza Musical* Ediciones octaedro S. L 1ª Edición. España.

GARDNER, H. (1993). *La mente no escolarizada*. Barcelona, España: Paidós.

GARDNER, Howard. (1993). *Música Vr. Creatividad*. Edit. Piados. España. p.354

GARDNER, Howard. (2001). *Estructura de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. Sexta edición. F.C.E. Colombia.

GARDNER, Howard. (2003). *Arte, mente y cerebro*. Edit. Piados. España.

- GARFINKEL, H., (1988) Evidence for locally produced, naturally accountable phenomena of order, logic, reason, meaning, method, etc.. *Sociological Theory*, 6. p.103–109.
- GELLATLY. (1997). *Cognición y psicología en la inteligencia hábil: el desarrollo de las capacidades cognitivas*. Buenos Aires. Aique.
- GERVILLA, A. (1999). *Creatividad, inteligencia y rendimiento*. Universidad de Málaga, Málaga.
- GIMENO, J. y PÉREZ, A. (1998). *Comprender y transformar la enseñanza*. Madrid, España: Morata.
- GOLEMAN, Kaufman y RAY (1992). *The creative spirit*. New York. Penguin.
- GOÑI, A. (2000). *Desarrollo de la creatividad*. San José, Costa Rica: EUNED.
- GUILFORD, J. (1994). *Creatividad y educación*. Madrid, España. Paidós.
- GUILFORD, J. P. (1950). *Creativity*. *American Psychologist*. 5, 444–454.
- GUILFORD, J. y TORRANCE, E. (1998). *Ideas básicas sobre la creatividad*. Madrid, España: Paidós.
- HERITAGE, J. (1984). *Garfinkel and ethnomethodology*, Cambridge: Polity.

HIGGINS, Marilyn, y James Morgan. (2000). *The Role of Creativity in Planning the "Creative Practitioner"*. Base de datos en línea. Disponible en EBSCOhost, Academic Search Elite, AN: 3339138.

HOLT, J. (1969). *El fracaso de la escuela*. Madrid: Alianza Editoria.

HUIZINGA, Johan. (2001). *Desarrollo de la función lúdica en el sujeto*. En CENCAD, Convenio Universidad Los Libertadores Bogotá, (noviembre de 2001).

IBÁÑEZ, R. (1997). *La creatividad en la educación*. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz.

JIMÉNEZ VELEZ, Carlos Alberto. (1998). *Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica*. Editorial Magisterio, Bogotá.

JIMÉNEZ, Carlos Alberto. (2000). *Lúdica y Recreación*. Cooperativa Editorial Magisterio. Santafé de Bogotá.

KANT, Immanuel. (2005). *Crítica del juicio*. Editorial Losada ISBN Edición Primera. Formato Rustico. Argentina.

KELLOGG, Rhoda. (1979). *"Análisis de la Expresión Plástica del Preescolar"*.

KEMMIS, S. (1998). *El currículo: más allá de la teoría*. Madrid, España: Morata.



LA ENCICLOPEDIA DEL ESTUDIANTE (2006). Música. Tomo 18. 1ª ed,-  
Buenos Aires: Santillana.

LEÓN, R. (1989). *Desarrollo de la creatividad*. Santiago, Chile:  
Promoción universitaria.

LÓPEZ GIL, Efraín. (1996). *El proceso de Investigación*. Universidad del  
Quindío, Armenia.

LÓPEZ, O. (1994). *Sociología de la educación*. San José, Costa Rica:  
UNED.

LORENZANO, César. (1982). *La Estructura Sicológica del Arte Siglo XXI*.  
México.

LOWENFELD, V. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos  
Aires, Argentina: Kapelusz.

LOWENFELD, V. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos  
Aires, Argentina. Kapelusz.

LOWENFELD, V., BRITTAIN., LAMBERT, W. (1973). *Desarrollo de la  
capacidad*.

LOWENFELD. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Kapelusz.  
Buenos Aires.

- MARCO, T. (1993). *La creación musical como imagen del mundo entre el pensamiento lógico y el pensamiento mágico*. Madrid: R.A. de Bellas Artes de San Fernando.
- MARTÍN del CAMPO, RAMÍREZ, Socorro. (2000). *El papel de la Educación Artística en el Desarrollo Integral del Educando*. Revista de educación, Nueva Época. núm. 15.
- MAX NEEF, Manfred. (1991). *El Acto Creativo*. Conferencia Primer Congreso de Creatividad. Bogotá.
- MELERO, Pilar. (2000). *¿Cómo enseñar los contenidos socioculturales en clase?* Edelsa, Madrid. p. 25.
- MÉNDEZ, Z. (1993). *Aprendizaje y cognición*. San José, Costa Rica: EUNED.
- MONSERRAT, Sanuy. (2000). *El verdadero Valor de la Educación Musical Activa en la Infancia, es que Hagamos Música desde el Primer momento*. Citado por Gallego C. Revista Filomúsica Nº 7.
- MORIN, Edgar. (1996). *Introducción al pensamiento complejo*. España Gedisa.
- NALÚS, M. (1992). *Formación integral y conocimiento*. Santa Fé, Bogotá.

- NOY, Carmen. (2005). Artículo: *Propuesta Pedagógica para el Trabajo de Lúdica en la Enseñanza Media*. Habana – Cuba.
- PAYA, R. (2006). *La Actividad Lúdica en la Historia de la Educación Contemporánea*. Tesis doctoral de la Universidad de Valencia España.
- PERALTA, M. (1996). *Currículos educacionales en América Latina*. Santiago, Chile: Andrés Bello.
- PERALTA, M. (1996). *El currículo en el jardín infantil*. Santiago, Chile: Andrés Bello.
- PERKINS (2005). Citado en Gellatly (1984), *en el Modulo IV Desarrollo de la creatividad*, Fondo Editorial Universitario. Serie: Materiales de la Maestría. Lambayeque, noviembre 2005.
- PIAGET, J.C. (1955). *De construction of reality in the children*.
- PIAGET, J.C. (1990). *La formación del símbolo*. México: Fondo de cultura económica.
- PINES, M. (1983). *Los manipuladores de cerebros*. Madrid: Alianza. PPU/Autores.
- POSNER, G. (1998). *Análisis de currículo*. Santa Fé de Bogotá. Mc. Graw – Hill.

PRESIDENCIA DE LA REPÚBLICA. (1994). *Ley General de Educación*. Bogotá.

PRESIDENCIA DE LA REPÚBLICA. (1997). *Ley 393 de 1997. Ley de la Cultura*. Momo ediciones. Santafé de Bogotá. p.5

PRIETO, María Dolores; LÓPEZ, Olimpia y FERNÁNDEZ, Carmen (2003). *La Creatividad en el Contexto Escolar Estrategias para favorecerlos*. Madrid Ediciones Pirámide Grupo Anaya S.A.

RAGAN, W. (1896). *El currículo en la escuela primaria*. Buenos Aires, Argentina: El ateneo.

READ, Herbert. (1990). *Arte y sociedad*. Ediciones Península. Madrid.

RODARI, Gianni. (1997). *Gramática de la fantasía*. Santa Fé de Bogotá. Panamericana.

RODRÍGUEZ, E. (1985). *Manual de creatividad*. México, Trillas.

ROOT, Bernsteín. (2002). *El secreto de la creatividad*.

RUBINSTEIN. Citado por C.A. Jiménez, 1997, p.21.

SARRAMONA, J. (1987). *Currículo y educación*. Madrid, España: CEAC.

SCHILLER, Friedrich (2009). *Lírica del pensamiento: una antología*. Madrid: Ediciones Hiperión. ISBN 978-84-7517-930-8.

- SEFEHOVICH, G y WAISBURD, G. (1998). *Hacia una pedagogía de la creatividad*. México, Trillas.
- SEGUERA, Elba. (2003). *Creatividad y desarrollo profesional docente en matemáticas para la Educación Primaria*. Tesis doctoral. Universidad de Barcelona.
- SPITZER, M. (2004). *Metaphor and musical thought*. Chicago: University of Chicago Press.
- STANT, M. (1976). *El niño preescolar*. Actividades creadoras y materiales para juego. Buenos Aires, Argentina: Guadalupe.
- STERNBERG, R.J. (2002). La creatividad es una decisión. *Creatividad y Sociedad*.
- SZYMBORSKA. (1996). Poeta polaca, Nobel de poesía.
- TADEU, T. (1995). *Escuela, conocimiento y currículo*. Buenos Aires, Argentina: Miño y Dávila.
- TAMMADGE A. (1979). *A parents Guide to school mathematics*. Publisher Cambridge university press.
- TAN, A. y LAW. L. (2004). *Increativity for teachers*. Singapore: Marshall Cavendish Academic.

- TAYLOR, B. (1986). *Cómo formar la personalidad del niño*. Barcelona, España: CEAC.
- TORRANCE, E.P (1962). *Guiding creative talent*. Englewood cliffs, NJ: Prentice Hall.
- TORRANCE, E.P. (1976). *La enseñanza creativa*. Santillana. Madrid.
- TORRE, S. DE LA; y VIOLANT, V. (2003). *Creatividad aplicada*. Barcelona.
- TUNNERMANN, C. (1999). *Educación superior de cara al siglo XXI*. San José, Costa Rica: Mirambell.
- TYLER, R. (1973). *Principios básicos del currículo*. Buenos Aires, Argentina: Troquel.
- TYLER. (1973). *Principios básicos del currículo*. Buenos Aires.
- UGALDE, J. (1997). *Administración del currículo*. San José, Costa Rica: EUNED.
- UNICEF. (2004). *Desarrollo Psicosocial de los niños y las niñas*. CELAM.
- VIGOSTKY. L.S. (1989). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica. p.142.

VON OECH, Roger. (1998). *A Whack on the Side of the Head: How You Can Be More Creative*. New York: Warner Books.

WHITTAKER. (1977). *Psicología*. James O. Tercera Edición.

WILLEMS, Edgar. (1966). *Educación musical*. Ricordi Americana. Buenos Aires.

WILLIMS, Franck. (1964). *El busca del profesor creativo*. En Curtis J. y Torrance, E. (eds). *Implicaciones educativa* Salamanca. pp.297-304.

WINNICOT, Donald. (1995). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

WOOLFOLK, A. (1996). *Psicología educativa*. México: Trillas.

ZORRILLO PALLAVICINO, Alix. (1995). *Juego musical y aprendizaje: estimula el desarrollo y la creatividad*. Ed. Magisterio, Santafé de Bogotá.

ZUÑIGA, Irma. (2004). *La formación docente: Aprendizaje y derivados de la experiencia*. Revista Centroamericana de Educación.

**ANEXOS**



**Anexo 1.** Encuesta dirigida a los estudiantes de la básica primaria de la  
Institución Educativa Los Garzones

**OBJETIVO.** Determinar la influencia de lo lúdico musical en la enseñanza aprendizaje en los niños de la Básica Primaria de la Institución Educativa Los Garzones.

1. ¿Cuál de las asignaturas te gusta más? ¿Por qué?

---

---

---

---

2. Las áreas que menos te agradan. ¿POR QUÉ?

---

---

---

---

3. ¿Qué clases de actividades realizan en los procesos de enseñanza?

A. TALLERES? SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_  
1. GRUPALES \_\_\_\_\_ 2. INDIVIDUALES \_\_\_\_\_

B. LÚDICOS? SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_  
1. GRUPALES \_\_\_\_\_ 2. INDIVIDUALES \_\_\_\_\_

C. EXPOSICIONES?  
1. GRUPALES \_\_\_\_\_ 2. INDIVIDUALES \_\_\_\_\_

4. ¿Cómo te gustaría que se desarrollaran las clases?

---

---

---

---

5. ¿Has recibido alguna vez clases de música?

A. SI\_\_\_\_\_

B. NO\_\_\_\_\_

1. TEÓRICA\_\_\_\_\_

2. PRÁCTICA\_\_\_\_\_

3. LÚDICA\_\_\_\_\_

6. ¿Qué es lo que más te llama la atención de la clase de artística?

---

---

---

---

7. ¿Alguno de los docentes han utilizado la actividad artística o la música como un medio para desarrollar la clase?

A. SI\_\_\_\_\_

B. NO\_\_\_\_\_

**Anexo 2.** Encuesta dirigida a los docentes de la básica primaria de la Institución Educativa Los Garzones

**OBJETIVO.** Identificar las formas pedagógicas y estrategias metodológicas que se utilizan en el proceso de la enseñanza aprendizaje a través de sus áreas y articulación con otras disciplinas.

1. ¿Qué estrategias metodológicas utiliza para el proceso de enseñanza aprendizaje?

---

---

---

---

2. ¿Cuáles son las mediaciones que aplican para que los educandos?

A. Desarrollen la capacidad de establecer relaciones y asociaciones.

B. Desarrollen la capacidad de resolver problemas y plantear diversas alternativas.

C. Desarrollen evidencias del pensamiento analógico y de solución.

3) ¿De qué recursos y prácticas se vale usted para favorecer la expresión de la creatividad y originalidad?

---

---

---

---

4) ¿Qué estrategias usa en sus clases para que se ejercite el sentido común?

---

---

---

---

5). ¿De qué recursos se vale usted como fuente de inspiración y motivación para sus alumnos?

---

---

---

---

6). ¿Ha utilizado alguna vez la actividad artística o la música en el desarrollo de su área como estrategia metodológica?

A. SI\_\_\_\_\_

B. NO\_\_\_\_\_

COMENTARIOS:\_\_\_\_\_

---

---

---

---

7). ¿Qué competencias pedagógicas le gustaría fortalecer para un mejor desempeño en el aula y dinamización en el aprendizaje para los estudiantes?

---

---

---

---

### Anexo 3. Evidencias fotográficas de los talleres.













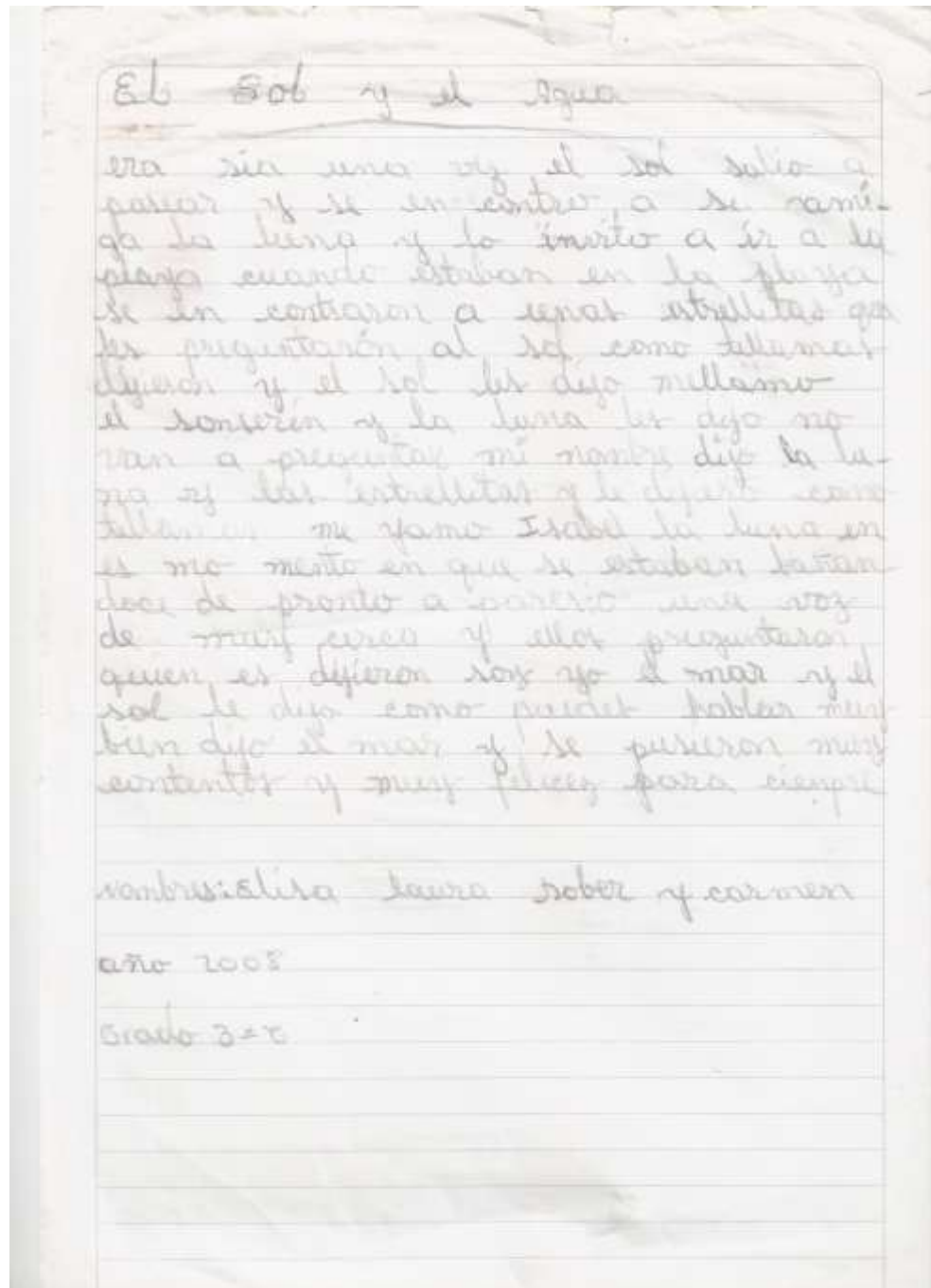








**Anexo 4.** Aplicación de los talleres.  
Ejemplos de Productos imitativos vs. Productos creativos



## TRAB LENGUA

La gallina

- ① ~~nicora~~ ~~gua~~ puso un huevo puso uno  
puso dos puso tres puso cuatro puso 5 puso 6  
puso 7 puso 8 puso 9 puso 10 puso 11.

desirlo rapidito esto es un trabalenguas

- ② topo toporo topo torito topo popopo

- ③ el cielo esta bien fabricucllo y quilo  
quien lo fabricucllo es abiem trabucllo

## REFRAN.

Eres más ordinario que un zapato  
con el tacon alante.

el puerco le dijo burro orenzon siendo  
de la misma condición

arriero que no procura a su mula hacerle  
ayuda, deje el oficio de arriero y toja  
oficio de arriero

un día salió Colón de España  
 con 3 barquitos que se llamaban  
 la Nina, la Pinta y la  
 Santa María cuando y van  
 por el mar se encontraron  
 una ballena pasaron  
 mucho susto cuando  
 un marinero que  
 casi se cae del barco  
 en tener lo jalaron  
 con una pita y pudieron  
 se tiró al barco  
 cuando ya habían pasado  
 muchos días un marinero  
 que se cayó a tierra  
 firme y se taparon de los  
 barcos se taparon muy felices

Responsable: Elisa Martínez - Sara



Grado 3<sup>er</sup> año 2008

nombre del grupo Elisa G Julio A

Refrán

niño que no oyese  
niño que llora

Trabalengua

pito compra un pítico  
cuando pita silva pito con  
pitan pítan pito come pítilla  
cuando pita pito se vuela  
el pítan

Refrán

del Gelo callo un paruelo  
llorado de rinitas negras  
en cada punta de sia  
tu madre sera mi suegra

Shirly Guerra Vargas

Luisa Fernanda Ortiz

Trabalengua

brinquí brinca la cuerda  
cuando brinco brinquí  
brinca pego la brisa  
y brinquí brinca la cuerda