

1-1-2008

## La lúdica en el desarrollo de la creatividad en el programa de diseño y producción gráfica en Unitec

Ángela Camargo Amado  
*Universidad de La Salle, Bogotá*

Emely Ripoll de Castro  
*Universidad de La Salle, Bogotá*

Follow this and additional works at: [https://ciencia.lasalle.edu.co/maest\\_docencia](https://ciencia.lasalle.edu.co/maest_docencia)

---

### Citación recomendada

Camargo Amado, Á., & Ripoll de Castro, E. (2008). La lúdica en el desarrollo de la creatividad en el programa de diseño y producción gráfica en Unitec. Retrieved from [https://ciencia.lasalle.edu.co/maest\\_docencia/252](https://ciencia.lasalle.edu.co/maest_docencia/252)

This Tesis de maestría is brought to you for free and open access by the Facultad de Ciencias de la Educación at Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in Maestría en Docencia by an authorized administrator of Ciencia Unisalle. For more information, please contact [ciencia@lasalle.edu.co](mailto:ciencia@lasalle.edu.co).

**LA LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL  
PROGRAMA DE DISEÑO Y PRODUCCION GRÁFICA EN UNITEC.**

**ANGELA CAMARGO AMADO  
EMELY RIPOLL DE CASTRO**

**UNIVERSIDAD DE LA SALLE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIVISIÓN DE FORMACIÓN AVANZADA  
MAESTRÍA EN DOCENCIA  
BOGOTÁ D.C  
2008**

**LA LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL  
PROGRAMA DE DISEÑO Y PRODUCCION GRÁFICA EN UNITEC.**

**ANGELA CAMARGO AMADO  
EMELY RIPOLL DE CASTRO**

**Tesis de grado**

**Director  
Dr. Pedronel Zapata Castañeda  
Doctor en educación.**

**UNIVERSIDAD DE LA SALLE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIVISIÓN DE FORMACIÓN AVANZADA  
MAESTRÍA EN DOCENCIA  
BOGOTÁ D.C  
2008**

Nota de aceptación

---

---

---

---

---

---

Firma presidente del jurado

---

Firma del jurado

---

Firma del jurado

Bogotá 2008

*Dedicatoria*

*Dedico esta tesis, a mi hijo Steven por la paciencia, comprensión y el tiempo que no le brindé, durante el periodo de la maestría, así mismo a mis padres y hermanos por todo su apoyo incondicional.*

*Ángela Camargo Amado*

*A Dios por ser el guía en todos los momentos de mi vida  
A mi madre por ser la inspiración de todas mis aspiraciones.*

*Emely Ripoll De Castro*

## AGRADECIMIENTOS

Las autoras expresan sus agradecimientos a:

A La corporación Universitaria UNITEC por habernos dado la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos en el campo de la educación y habernos permitido el espacio de la institución para la realización de la tesis.

Al doctor Pedronel Zapata, por su paciencia y sabias orientaciones que nos condujeron al feliz termino de nuestras aspiraciones.

A los estudiantes de segundo semestre del programa académico de Diseño y Producción Gráfica y en especial al decano Dr. Carlos Soto, por su colaboración, participación y comprensión en el proceso de las actividades para la realización de la investigación.

Al Ingeniero Milton Alexander Camargo por su colaboración y dedicación técnica en la elaboración de la tesis.

# CONTENIDO

	pág.
<b>0</b>	
<b>INTRODUCCION</b>	<b>1</b>
<b>1.</b>	
<b>JUSTIFICACION</b>	<b>3</b>
<b>2.</b>	
<b>MARCO TEÓRICO Y ESTADO DEL ARTE</b>	<b>6</b>
<b>2.1</b>	
<b>La lúdica y el desarrollo humano</b>	<b>6</b>
<b>2.2</b>	
<b>La creatividad</b>	<b>12</b>
<b>2.2.1</b>	
<b>Niveles para identificar la creatividad</b>	<b>17</b>
<b>2.2.2</b>	
<b>Indicadores para identificar la creatividad</b>	<b>18</b>
<b>3.</b>	
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	<b>29</b>
<b>4.</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<b>33</b>
<b>4.1</b>	
<b>Objetivo General</b>	<b>33</b>
<b>4.2</b>	
<b>Objetivo específico</b>	<b>33</b>
<b>5.</b>	
<b>METODOLOGÍA</b>	<b>34</b>
<b>5.1</b>	
<b>Enfoque epistemológico</b>	<b>34</b>
<b>5.2</b>	
<b>Proceso y faces de la investigación</b>	<b>35</b>

<b>5.3</b>	<b>Población y muestra</b>	<b>36</b>
<b>5.4</b>	<b>Instrumentos de Recolección de la Información</b>	<b>36</b>
<b>5.4.1</b>	<b>Descripción de los instrumentos</b>	<b>37</b>
<b>6.</b>	<b>DESARROLLO METODOLÓGICO</b>	<b>39</b>
<b>6.1</b>	<b>Sistematización y análisis de los instrumentos de recolección de información</b>	<b>39</b>
<b>6.1.1</b>	<b>Cuestionario</b>	<b>39</b>
<b>6.1.2</b>	<b>Actividades lúdicas</b>	<b>50</b>
<b>6.1.2.1</b>	<b>Descripción, desarrollo y análisis de las actividades lúdicas</b>	<b>50</b>
<b>7.</b>	<b>CONCLUSIONES</b>	<b>82</b>
<b>8.</b>	<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>80</b>
<b>9.</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>82</b>
<b>10.</b>	<b>ANEXOS</b>	<b>85</b>



## INTRODUCCIÓN

La sociedad, en general, ha venido haciendo ingentes esfuerzos, tanto humanos como económicos, para asegurar que las nuevas generaciones tengan una formación que garantice un buen desempeño a nivel social, profesional y personal. En este sentido, las prácticas pedagógicas, en los espacios académicos, cobran gran importancia por cuanto contribuyen a que los resultados de la educación sean eficientes y eficaces.

En este orden de ideas, la siguiente investigación, intenta presentar La lúdica como una estrategia que contribuye a ese propósito. La lúdica favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas, le permite a los grupos de estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, provee de nuevas formas y estrategias para explorar la realidad y operar sobre ésta.

Aunado a lo anterior, la lúdica facilita el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el trabajo e intercambio grupal. La lúdica rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchas de las actividades lúdicas proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Con el presente trabajo investigativo se pretende mostrar a la lúdica como una estrategia didáctica que facilita y favorece el proceso enseñanza – aprendizaje, determinando su incidencia en el desarrollo de la creatividad. Además, es propósito, por parte de las investigadoras, que el trabajo y los resultados del mismo, aporten elementos para contribuir al desarrollo de actividades docentes, que orienten el espacio del quehacer del profesor.

Sin embargo, desarrollar la creatividad bajo esta orientación, podrá adquirir cada vez mayor fortaleza y aceptación en el ámbito universitario, en la medida en que los profesores rompan con los métodos tradicionales y se atrevan a asumir nuevos retos en la práctica docente.

Para el logro de lo anterior, el proyecto se desarrolló en el campo de acción de la Corporación Universitaria UNITEC, tomando como población objeto, los estudiantes de la facultad de diseño. Para el logro de los objetivos, la metodología utilizada fue la descriptiva, la cual se ajusta a los alcances de la investigación.

El trabajo se inscribe en el Programa de la maestría en Docencia y es requisito indispensable para optar el título respectivo.

## 1. JUSTIFICACIÓN

En la práctica docente, no sólo se debe tener en cuenta el conocimiento del saber específico, sino también, la manera como los estudiantes aprenden y, aunque, en los últimos años, las prácticas han ido cambiando gracias a la motivación, la creatividad y los ambientes educativos, aún no se han tenido en cuenta las características individuales del estudiantado o las necesidades educativas generales del profesional.

Características que, aunque individuales, son complejas, por lo que requieren de estrategias adecuadas, que generen cambios en el individuo, que le permitan ser coherente en su querer, sentir, pensar y actuar; reto que el sistema educativo actual no ha podido atender.

En este contexto, la idea de lúdica se convierte en un tema importante en la medida en que guarda relación directa con la creatividad, básica para la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber y sobre todo para el protagonismo profesional en los procesos sociales. En este sentido, Torrance señala que "Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc. de reunir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido, de buscar soluciones, de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados"<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Torrance, E. La enseñanza creativa produce efectos específicos. Teorías y prácticas sobre creatividad y calidad. La Habana: Academia, 1992.

Dentro de esta perspectiva, la creatividad les permite a los estudiantes direccionar sus habilidades y capacidades intelectuales, durante el proceso de enseñanza aprendizaje, y por ende, hacia su quehacer profesional. En este orden de ideas, determinar la incidencia de la lúdica para el desarrollo de la creatividad, permite pensar en esta, como estrategia apropiada para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del programa de diseño y producción gráfica en Unitec.

Por otra parte, Manfred Max-Neef, indica que, la lúdica se debe concebir “no solamente como una necesidad del ser humano sino como una potencialidad creativa”<sup>2</sup>. Esto es, que el hombre no solo requiere de la lúdica para su desarrollo armónico sino que, también, puede, a través de ella, transformar y crear nuevos mundos.

Se puede, entonces, decir que la lúdica permite mejorar las relaciones entre los educandos y educadores en el proceso enseñanza aprendizaje y promoviendo la creatividad en el estudiante y más específicamente, en el profesional del programa de diseño y producción gráfica de UNITEC. En esta perspectiva la presente investigación cobra importancia en la medida que:

- ★ Pretende determinar la incidencia de la lúdica, para el desarrollo de la creatividad, en los estudiantes del programa de diseño y producción gráfica de UNITEC.
- ★ Reconoce a la lúdica como estrategia, para el desarrollo de las potencialidades del individuo, la aprehensión del conocimiento y la formación de profesionales creativos.

---

<sup>2</sup> Manfred Max-Neef, De la esterilidad de la certeza a la fecundidad de la incertidumbre. En: CONGRESO INTERNACIONAL DE LA CREATIVIDAD. Bogotá: Universidad Javeriana, Facultad de Psicología, 1991.

- ★ Propone al grupo de docentes del programa de diseño de UNITEC, una nueva estrategia de enseñanza para un aprendizaje altamente creativo y a largo plazo, superando las tendencias tradicionalistas predominantes.
  
- ★ Invita a la comunidad académica de UNITEC a reflexionar sobre las estrategias docentes que se han venido desarrollando.
  
- ★ Aporta elementos teóricos importantes para aplicar la lúdica en el proceso enseñanza aprendizaje.
  
- ★ En razón a la falta de referencias bibliográficas sobre el tema, la presente investigación brinda un discurso reflexivo sobre la lúdica, que aporta nuevas posibilidades para una investigación tanto documental como práctica.

## 2. MARCO TEÓRICO

Los conceptos que se refieren a continuación apoyan la reflexión del proyecto.

### 2.1 La lúdica y el desarrollo humano.

Para comprender la relación entre la lúdica y el desarrollo humano, es necesario conocer de dónde se deriva este concepto.

El término lúdica, en lo lingüístico, se da en un sentido absolutamente instrumental, con un valor adjetivo – el acto lúdico, la actividad lúdica...-, y el diccionario de la lengua española de la Real Academia Española (RAE) establece: *“lúdico, (a) (del lat. ludus, juego, e -íco). adj. Perteneciente o relativo al juego”*.

La lúdica atraviesa todas aquellas actividades simbólicas e imaginarias, como la escritura, el arte, el descanso, la danza, la estética, el baile, el amor, la chanza, el sentido del humor el afecto, las ensoñaciones, la palabrería e; inclusive, actos cotidianos, como mirar vitrinas, pararse en la esquina, sentarse en una banca. Todas estas prácticas se desarrollan sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen.

En este sentido, la lúdica, sugiere una acción directa del ser humano sobre los actos que realiza y la forma como siente, piensa y crea. En otras palabras, la lúdica es resultado de una vivencia.

Con base en lo anterior, se puede deducir que, la lúdica es un proceso ligado al desarrollo humano, En este proceso, se debe tener presente al profesional que no surge espontáneamente, sino que, conlleva unas cualidades dependiendo del

campo de acción por la concepción de hombre y de sociedad, y en esa dirección la lúdica contribuye a la formación del perfil del profesional.

Salazar dice: “Un perfil profesional se identifica por el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades, aptitudes y actitudes que debe poseer el egresado para un óptimo desempeño profesional”.<sup>3</sup>

En ese sentido Carlos Jiménez Vélez dice: la función de la escuela, retomando las teorías de Vigotsky en lo relacionado con la zona de desarrollo próximo; debe estar orientada en sus fines y propósitos hacia el mañana del desarrollo humano, es decir, adelantarse al desarrollo para poderlo favorecer.

Dentro de esta perspectiva, se entiende la lúdica como Manfred Max Neef la define: “la lúdica debe ser concebida no solamente como una necesidad del ser humano, sino como una potencialidad creativa. Esto es, que el hombre no solo requiere de la lúdica para su desarrollo armónico sino que también puede, y en verdad lo hace, producir satisfactores de dicha necesidad, durante su desarrollo histórico, social y ontogenético”<sup>4</sup>. Lo que indica, que la lúdica no solamente relaciona al ser humano con el disfrute, sino que, también, cumple una función importante en el desarrollo de la creatividad, potencializando el espíritu innovador, proactivo y transformador del estudiante.

La lúdica es disfrute y la mayoría de los juegos son lúdicos, y aunque la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego, existe una relación entre los dos que no se desconoce. Al respecto, Vigotsky afirma que: “el juego por su parte, conlleva un estado de libertad en el cual el sujeto se abandona al sentido, al sin sentido, a la

---

<sup>3</sup> Ma. Guadalupe Salazar Hernández. **Título del artículo**. En: Revista de Trabajo Social UNAM-ENTS. **Ciudad**, N° 37 (ene. - feb y mar 1989); p. 2.

<sup>4</sup> Manfred Max-Neef, op. cit., p.

imaginación, a la fantasía, a la tensión, a la incertidumbre, a la divagación, a la ensoñación, a la alegría sin límite que posibilita el acto creativo y recreativo”<sup>5</sup>.

Para entender cómo funciona el juego ligado al desarrollo y al aprendizaje, es necesario, entender el juego como experiencia cultural. Dentro de esta perspectiva, el juego y la lúdica no son cualidades, ni dones, sino dimensiones del desarrollo humano inherentes al comportamiento cultural y biológico de los individuos. En ese mismo sentido Mujina, citando a Vigotsky, señala: "La Cultura Humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica”<sup>6</sup>.

Con base en lo anterior, se deduce que la función del juego en los actos educativos es válida, siempre y cuando, se entienda éste desde un punto de vista biológico y cultural y, sea utilizado al interior de las instituciones educativas y recreativas, eficientemente.

Dentro de este contexto, Betancourt y Oropesa, dividen a la lúdica de la siguiente manera:

1. Lúdica creativa
2. Lúdica didáctica
3. Lúdica profesional

1. **La lúdica creativa** permite potenciar en los estudiantes la creatividad, propiciando el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores.

Estimula la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

---

<sup>5</sup> Vigotsky, L.S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica, 1989, p. 142.

<sup>6</sup> Vigotsky, L.S. Pensamiento y lenguaje. La Habana: Pueblo y Ecuación, 1981, p.



Existen varias actividades lúdicas creativas que se pueden utilizar para romper barreras en el trabajo con el grupo y, utilizar como fuerza dentro de la clase, desencadenando, así, un pensamiento creativo en el grupo de estudiantes.

2. **La lúdica didáctica** puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza problémica. Para ello existen distintas formas de actividades, por una parte de tipo competitivo (encuentros de conocimientos, competencias varias y olimpiadas), y por otra, de tipo profesional (análisis de situaciones concretas de los servicios, análisis de casos, interpretaciones de papeles, simulación).

Según Oropesa la lúdica didáctica se define como el modelo simbólico de la actividad profesional, mediante métodos lúdicos de enseñanzas, contribuyendo a la formación del pensamiento teórico y práctico del estudiante y a la formación de las cualidades que deben poseer para el desempeño de sus futuras funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales.

Con la aplicación de las actividades lúdicas didácticas, en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al estudiante en la misma, lográndose resultados tales como:

- Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que se despierta en el estudiante.
- Profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas.
- Interiorizar el conocimiento por medio de la repetición sistemática y dinámica.

- Lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego.
- Lograr responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo que eleva el estudio individual.

En esa forma, la lúdica didáctica, además, de ser una actividad naturalmente feliz, contribuye al desarrollo integral de la personalidad del hombre, a través del estímulo de las siguientes facultades:

En el intelectual cognitivo se fomenta la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo conductual se desarrolla el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo; estimula la emulación fraternal, etc.

En la motivación, se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Desde esta perspectiva, la lúdica didáctica debe corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones acerca de la evaluación y la organización educativa.

Elementos necesarios para el éxito del trabajo con las lúdicas didácticas:

1. Delimitación clara y precisa del objetivo que se persigue con la estrategia.
2. Metodología a seguir con la estrategia en cuestión.
3. Instrumentos, materiales y medios que se utilizarán.
4. Roles, funciones y responsabilidades de cada participante en la estrategia.

5. Tiempo necesario para desarrollar la estrategia.
  6. Reglas que se tendrán en cuenta durante el desarrollo de la estrategia.
  7. Lograr un clima psicológico adecuado durante el desarrollo de la estrategia.
  8. Papel dirigente del profesor en la organización, desarrollo y evaluación de la actividad.
3. **Lúdica profesional:** permite a los estudiantes de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real y profesional a través de situaciones artificiales o creadas por el docente.

### **Objetivos de la lúdica profesional**

- ◆ Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas profesionales que pueden surgir en la práctica laboral.
- ◆ Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia profesional práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades técnicas organizativas de los estudiantes.
- ◆ Contribuir a la asimilación de los conocimientos técnicos teóricos de las diferentes asignaturas y la especialidad, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje profesional.
- ◆ Preparar a los futuros especialistas en la solución de los problemas de las actividades profesionales.

## 2.2 La Creatividad

*“la creatividad es la clave para la educación, en su sentido más pleno”*

*J.P. Guilford*

*A menudo la gente habla de la creatividad  
como si fuera una posesión preciada de  
sólo unos pocos.*

*Robert Sternberg*

Definir el concepto de creatividad en sí mismo, no es tarea fácil, ya que, enmarcar sus límites resulta complicado. No es frecuente encontrar una definición explícita, ya que parece tener un claro arraigo en la cultura popular dando lugar a una asociación de ideas, más o menos, inadecuadas que se apartan de ser una aproximación científica rigurosa.

¿En qué consiste exactamente la creatividad?, ¿qué denominamos creativo? ¿Podemos diagnosticar la creatividad? Estas preguntas se enlazan, directamente, con la problemática de los instrumentos para detectar las capacidades creadoras, su fiabilidad y validez. ¿Es posible "fabricar" creadores o simplemente estimular la creatividad? ¿Hay momentos evolutivos más propicios para el desarrollo de la creatividad o, en cualquier momento se pueden generar capacidades creadoras?

Durante mucho tiempo se consideró a la creatividad como un don que sólo había sido depositado en algunas personalidades del arte. En estos momentos, gracias a la preocupación de muchos científicos, sobre ese fenómeno que ha permitido el avance de todas las disciplinas del quehacer humano, se puede decir que la creatividad es una herramienta a la que todos tienen acceso y, que podrá ser mejor si se trabaja diariamente para alcanzar niveles más elevados en cada uno de los estudiantes.

Como dice Aníbal Puente Ferrera: la creatividad, es la consecuencia de un trabajo intenso y persistente acompañado de ciertas habilidades intelectuales y personales.

La naturaleza de la creatividad es una cuestión complicada, los estudios que se han realizado de ella muestran varias aristas de este fenómeno, que incluso, pueden resultar complementarios en una visión holística, al realizar un análisis más profundo. Para plantear el desarrollo de la creatividad es fundamental conocer cuál es su naturaleza, cuáles son los elementos que la constituyen, identificar las características que hacen que un producto o un proceso pueda calificarse como creativo, qué funciones cognoscitivas se presentan o se requieren para llegar a la creatividad, qué tipo de ambientes educativos favorecen la creatividad, cuáles son los pasos o las etapas que recorre el proceso de la producción creativa, entre otros planteamientos igualmente importantes.

En estos momentos es, relativamente, fácil encontrar información de cómo desarrollar la creatividad en el salón de clases; aunque la mayor parte de estas propuestas hace una simplificación de esa tarea tan trascendente y necesaria. Existen planteamientos como el de Casillas que dice que: "la creatividad es una característica del pensamiento, que tiene que trabajarse en todas las personas, independientemente de cuánta "dotación" de creatividad tenga en ese preciso momento".<sup>7</sup> Lo que indica que la creatividad es una condición del ser humano susceptible de ser potenciada.

A pesar de las anteriores consideraciones sobre el tema, existen explicaciones bajo dos enfoques diferentes:

---

<sup>7</sup> Casillas, M. A. El fenómeno sobresaliente, En: Revista U de G, Dossier la atención a los niños sobresalientes. Guadalajara. N° 5 (junio-julio 1996); Guadalajara, p.

- Enfoque filosófico-humanista: Que considera la creatividad como una de las características de la personalidad humana recogiendo parte de la concepción popular pero ampliándola y explicitándola.

La creatividad sería pues, una determinada forma de elaborar o manipular mentalmente la información, que daría lugar a un cierto tipo de productos que recogerían las características de originalidad y calidad.

- Enfoque marco cognitivo: Al respecto de este enfoque Enrique Velásquez dice: “que logra potenciar las zonas de desarrollo humano, desde lo cognitivo, cognoscitivo y de operaciones mentales; desde la creación de normas sociales e institucionales; desde la creación de nuevos objetos de la literatura y el arte a través del sentido y del “sin sentido” y desde la relación del desarrollo emocional y afectivo”.<sup>8</sup>

Este segundo enfoque, ha sido menos arraigado dentro del ámbito educativo, quizás, debido a que son procesos poco visibles o a que la cultura popular relacionada con la cognición, ha tenido históricamente menor incidencia en la sociedad que la referente a la personalidad.

Veamos las definiciones de creatividad de dos autores:

En relación al concepto, Torrance, E. Dice: "Creatividad, es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de reunir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las

---

<sup>8</sup> Velásquez Enrique. Pedagogía de la Creatividad y de Lúdica. Bogotá: Cooperativa Editorial del Magisterio – Colección Mesa Redonda, 1997, p.

deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y, finalmente, comunicar los resultados".<sup>9</sup>

Torre, Saturnino De La conceptúa al respecto que es: "La capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas"<sup>10</sup>

Como se puede observar, la variable común en las anteriores definiciones es la novedad. Referido a algo que previamente no existía, se trata pues de una innovación en mayor o menor medida, en este sentido, se puede recalcar que el término de creatividad, puede ser utilizado en un doble sentido, el cual para nuestro proyecto es pertinente:

- Como un proceso que lleva a la realización de productos originales (originalidad).
- Como capacidad para producir muchas ideas (fluidez), para modificar situaciones (flexibilidad) y para la problematización (divergencia).

La creatividad y el pensamiento creativo, requieren mucho trabajo y un cierto estado mental caracterizado por una actitud de apertura y entusiasmo.

William Gordon<sup>11</sup>, en sus estudios sobre superrotación, plantea cuatro características para definir la creatividad:

1. Curiosidad.
2. Asumir riesgos.
3. Complejidad o gusto por la dificultad.
4. Imaginación, uso de todos los sentidos con la finalidad de generar ideas, imágenes y soluciones poco convencionales.

---

<sup>9</sup> Torrance, E. op. cit., p.

<sup>10</sup> De La Torre, Saturnino. Educar en creatividad. Madrid: Nancea, 1982. p.

<sup>10</sup> Gordon, William. Estrategias para la creatividad sináptica. México: Herreo Hnos, 1963, p.

Aunada a estas cuatro características, algunos autores como Guilford<sup>12</sup> y De Bono<sup>13</sup> se refieren a los siguientes índices, para la evaluación de la creatividad:

- Flexibilidad: Capacidad para cambiar pautas de pensamiento, generalmente evitando caminos y procedimientos habituales.
- Fluidez: Producción de muchas ideas o productos.
- Divergencia: Es la capacidad del individuo para analizar lo opuesto y encontrar caminos diferentes.
- Originalidad: Muy relacionado con la creatividad, como ya hemos visto anteriormente, sobresalen sobre todo por la "rareza" de sus ideas o productos.

Como se puede apreciar, el concepto "creatividad" es muy amplio y complejo y recoge distintos aspectos que pueden influir en el proceso y en el producto final.

Dentro de este contexto, se puede caracterizar al estudiante creativo durante el proceso, según las siguientes categorías: flexible, auténtico, imaginativo, soñador, audaz, curioso, original, tenaz, activo, singular, dinámico, crítico, osado, en fin, problémico en sus modos de actuar. Y en esa medida se tiene un estudiante que:

- Descubre contradicciones en la asignatura que estudia y las diversas variantes y posibilidades de solución.
- Muestra auto confianza, auto aceptación, una autovaloración adecuada y un pensamiento independiente, divergente y seguro.
- Le atrae descubrir lo nuevo, interpretarlo, asimilarlo y generalizarlo.
- Es concreto, real, objetivo, se concentra en lo fundamental, determina los nexos esenciales del contenido y las invariantes de habilidades.

---

<sup>12</sup> Guilford, J. Creatividad y Educación. Barcelona: Paidós, 1991, p.

<sup>13</sup> De Bono, Edgard. El pensamiento lateral, España: Paidós, 1986, p.



- Se motiva ante determinadas tareas docentes que implican esfuerzos mentales y exigen un mayor nivel de razonamiento y de inmersión en procesos creativos.
- Es firme en sus juicios, sólido en sus criterios, profundo en sus valoraciones y maduro en sus opiniones.
- Es capaz de plantear hipótesis y problemas de investigación, seleccionar métodos de investigación y participar activamente en clases.

### **2.2.1 Niveles para identificar la creatividad**

La creatividad se identifica a través de dos niveles:

- A.** Un primer nivel, donde el sujeto a evaluar, de manera independiente, determina su tipología de pensamiento y comportamiento sobre una situación de la cotidianidad por medio de un cuestionario.

Este perfil permite una reflexión consciente, de las fortalezas y debilidades del sujeto, apreciando, por cuenta propia, el rasgo de sus actuaciones en una evaluación interactiva sobre los diferentes indicadores. Teniendo en cuenta, que este tipo de instrumento se fundamenta en una respuesta personal sobre la cotidianidad de uso de los rasgos sobre los distintos indicadores, desde la perspectiva del sujeto evaluado, el perfil es, claramente, visualizado como una posición subjetiva reflexiva.

- B.** Un segundo nivel, es el relativo a la identificación de habilidades, capacidades, cualidades cognitivas, intelectuales y personales; este test se fundamenta en la habilidad resolutoria del individuo. Permite una neutralidad participativa del usuario y un dominio del evaluador sobre el instrumento. Califica los niveles creativos en cuanto a los diferentes indicadores, aisladamente sin intervención del evaluado.

### **2.2.2 Indicadores para identificar la creatividad**

Con base en lo anterior, se considera que para el presente trabajo, los indicadores de análisis son:

	<b>INDICADORES</b>	<b>CATEGORÍAS DE MEDICIÓN</b>
A	FLEXIBILIDAD	MODIFICACIÓN
B	FLUIDEZ	PRODUCCIÓN
C	DIVERGENCIA	PROBLEMATIZACION
D	ORIGINALIDAD	INNOVACIÓN

**Descripción de cada una de los indicadores de análisis.**

#### **A. FLEXIBILIDAD**

##### **Concepto**

Es la capacidad del individuo para organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías. Es la capacidad de modificación, de variación en comportamientos, actitudes, objetos, objetivos y métodos.

## **Parámetros**

- Reflexión (volver a examinar).
- Argumentación (apertura y confrontación de ideas, globalización y pluralismo).
- Versatilidad (amplitud de criterio y facilidad de adaptación).
- Proyección (capacidad de delinear y afrontar el futuro).

## **Desarrollo**

El individuo gracias a su flexibilidad, ha producido transformaciones, las grandes invenciones en buena parte se han caracterizado por la ruptura de los paradigmas, métodos y orientaciones de los planteamientos iniciales, en busca, de nuevos caminos y fronteras no satisfechos con las fronteras existentes.

Los momentos de desarrollo tecnológico, han implicado esta flexibilidad para pasar de soluciones y hechos consagrados, a la posibilidad de nuevas formas y maneras de conocimiento.

## **Perspectivas**

La flexibilidad es importante, por la objetividad de apreciación para la toma de decisiones. Una respuesta producto del análisis de diferentes alternativas, enfoques y perspectivas, tiene la posibilidad de ser más acertada que una respuesta vista desde un solo ángulo.

Una respuesta es más objetiva, por la oportunidad de la confrontación y el examen de la argumentación. La flexibilidad provee distintas perspectivas y caminos, es una fuente de recursos y pilar creativo.

## **Barreras**

- Los estereotipos predominantes en nuestro medio, los hábitos no fijados y el enfatizado conductismo a lo largo de los procesos de desarrollo y de educación.
- La ausencia de convivencia, afecto, comprensión y solidaridad, la paralización del pensamiento, el sectarismo, la prevención y la hostilidad.

## **Formas de estimulación**

- Enumeración de la variedad de consecuencias sobre una acción específica.
- Búsqueda de diversidad de asociaciones sobre un hecho u objeto.
- Riqueza de argumentación sobre un hecho o alternativa de solución.
- Búsqueda de argumentos para los diversos factores de un hecho.

## **B. FLUIDEZ**

### **Concepto**

Es la capacidad para producir y desarrollar ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea. Es el proceso de generación de descubrimientos que no se interrumpen. Es la productividad del pensamiento en la búsqueda de contradicciones y la solución de problemas.

### **Parámetros**

- Variedad y agilidad de pensamiento funcional, relaciones sinápticas.
- Repentismo (rapidez para responder situaciones imprevistas).
- Post-juicio (creación libre de requisitos).
- Expresión (capacidad de percibir el mundo y expresarlo).

## **Desarrollo**

- Las comunicaciones, el transporte, el marketing, la educación y la gerencia empresarial han generado múltiples y diversas formas de expresión. La ingeniería muestra la variedad y versatilidad de los instrumentos, sería interminable la lista de aparatos y dispositivos de medición que el hombre tiene a su servicio.

## **Perspectivas**

- La búsqueda de alternativas y la variedad de soluciones a un reto permite comparar, analizar puntos de vista diferentes, avizorar posibilidades, aporta mayor objetividad en la selección y elección. Su importancia se centra en la disponibilidad y amplitud de recursos para la solución de problemas.

## **Barreras**

- El constante "aterrizamiento" al que nos vemos obligados desde nuestra infancia, la imperativa adaptación a las rutinas diarias, el hábito incontrolado, la ansiedad e inmediatez de las soluciones.
- El afán desmedido de ser prácticos, aferramiento a ideas base y la dificultad de percibir relaciones remotas o de investigar lo obvio.

## **Formas de estimulación**

- Ejercitación constante del pensamiento, en función de solución de retos, en la búsqueda de mayor cantidad de ideas, tanto insólitas como convencionales que solucionen problemas.
- Ocupar permanentemente la mente, en búsqueda de diferentes alternativas, en el uso de diferentes métodos, en la asociación nutrida y permanente de ideas.

## **C. DIVERGENCIA**

### **Concepto**

Es la capacidad del individuo para analizar lo opuesto, para visualizar lo diferente, para contrariar el juicio, para encontrar caminos diferentes.

La divergencia es el tránsito por las ideas de la problematización.

### **Parámetros**

- Espíritu crítico (búsqueda y contraposición de argumento)
- Reflexión (reconsideración del pensamiento).
- Metodologías alternativas (posibilidad hacia nuevos paradigmas).
- Pensamiento lateral (alternativa de llegada y de encuentro).

### **Desarrollo**

La ampliación del conocimiento se ha basado en buena parte en la acción divergente.

Producto de la convicción y la visión de caminos y alternativas, se han generado innumerables invenciones y descubrimientos.

Las ciencias han sido por excelencia divergentes, es casi un requisito para nuevos proyectos y productos.

### **Perspectivas**

La divergencia proporciona la duda, el examen, la reflexión y el análisis desde diversos ángulos y diferentes ópticas.

Busca campos de acción diferentes y nuevas salidas, es un método de liberación al método.

Estimula la visualización y la inconformidad, transforma el problema en retos.

Fortalece la objetividad al escudriñar aspectos no comunes, contrarios o diferentes, proporciona dinamismo al análisis.

La divergencia permite visualizar desde los márgenes, el interior y el exterior de un problema.

### **Barreras**

- La inconformidad, el matiz, la contravía y la alternativa.
- La persona divergente es aislada, sancionada socialmente, discriminada y eliminada.
- El conformismo, el convencionalismo, el mal hábito y el conductismo.
- El miedo a la confrontación y a la argumentación antagónica.

### **Formas de estimulación**

- Ejercicios de simulación, nuevos usos y creación de objetos insólitos.
- Diseño de elementos en condiciones no acostumbradas.
- Desarrollo de situaciones no convencionales.

## **D. ORIGINALIDAD**

### **Concepto**

Es la capacidad del individuo para generar ideas y/o productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social.

## **Parámetros**

- Novedad (apartarse de lo habitual).
- Manifestación inédita (descubrir algo no conocido).
- Singularidad (lo único apropiado y genuino).
- Imaginación (creación mental de nuevas realidades).

## **Desarrollo**

La técnica y la tecnología por naturaleza contemplan la originalidad, y requieren por esencia, para su manifestación, expresiones novedosas y genuinas en sus concepciones. La originalidad requiere de especialidad y desprevenición; entonces, se hace necesario un conocimiento para generar otro y ampliar el rango en el pensamiento para la creación.

## **Perspectivas**

En la medida que se den acciones y resultados originales el mundo cambia, se transforma, se renueva. La importancia de la originalidad radica en ser fuente de recurso para el hombre. La originalidad está íntimamente relacionada con el concepto de evolución; un nuevo descubrimiento, una nueva creación, un nuevo significado; es un nuevo paso en el trayecto evolutivo de la especie humana, cada descubrimiento, creación o significado, serán la base para nuevas realidades y estas para otras nuevas.

## **Barreras**

- “Los adultos no asimilan la producción original y expresión divergente de las manifestaciones infantiles, desalentando a los menores.
- La burla, el descrédito y la represión a las "locuras", a lo informal, a lo nuevo.



- El apego a las costumbres, a la normalidad y al convencionalismo”.<sup>14</sup>

### **Formación de estimulación**

- Desarrollo de ideas o trabajos no convencionales.
- Ejercitación del pensamiento mediante la argumentación de lo insólito.
- Indagación sobre lo realizado a través de la historia, en búsqueda de nuevas alternativas de producción.

### ***¿En qué ayuda la creatividad a la educación?***

El maestro, preocupado por integrar en sus metas curriculares el desarrollo de la creatividad, debe tener claro que para hacerlo, es necesario modificar el contexto educativo preocupándose por

- Que los jóvenes generen mayor cantidad de ideas acerca de cualquier situación planteada.
- Que exista mayor libertad para expresar todas las ideas, por muy descabelladas que suenen.
- Invitarlos a que piensen ideas diferentes a las acostumbradas.
- Que busquen ideas poco comunes para resolver los requerimientos que les hace el propio docente.
- Que se esfuercen por complementar sus ideas pensando en que sean más eficaces y añadan elementos para fortalecerlas.
- Que escuchen las opiniones de otros, ya que el diálogo puede enriquecer las visiones que se tienen de los problemas.
- Que analicen sus propuestas, las experimenten y, comuniquen sus observaciones.

---

<sup>14</sup> Ortiz Ocaña Alexander Luis. **Título**. Barranquilla: Centro de Estudios Pedagógicos y Didácticos, 2005, **p.**

- Que estas recomendaciones se realicen de manera cotidiana, independientemente del contenido que se está revisando, para así acostumbrarlos a que la creatividad no es un espacio para relajarse e informalmente jugar con las ideas; sino que por el contrario, se debe considerar que es un camino que amplía nuestra panorámica de solución de problemas reales.

La creatividad es necesaria en todas las actividades educativas, porque permite el desarrollo de aspectos cognoscitivos y afectivos, importantes para el desempeño productivo. Ante este panorama, su incorporación a las aulas representa la posibilidad de tener en el recurso humano, el agente de cambio capaz de enfrentar los retos de una manera diferente y audaz; esta meta es un clamor de la sociedad a la escuela como institución formadora de individuos. Ante este importante cuestionamiento, de qué aporta la creatividad a la educación, el doctor Stenberg Robert ha dicho desde hace tres décadas:

“Queremos estudiantes que sean pensadores, investigadores e innovadores; no sólo aprendices, memorizadores e imitadores; no repetidores del pasado, sino productores de nuevos conocimientos; no sólo versados en lo que se ha escrito, sino alertas a encontrar lo que aún no se ha escrito; que no sean capaces, únicamente, de ajustarse al medio, sino que, también, se ajusten a ellos; no sólo productores de escritos de imitación, sino de artículos creativos; no sólo ejecutantes de alta calidad, también compositores y creadores de nuevos patrones.”<sup>15</sup>

Sobre el tema, Casilla opina: “La creatividad tiene que trabajarse desde la edad temprana hasta los niveles superiores, tiene que estar presente en todas las

---

<sup>15</sup> Stenberg, Robert, Creando mentes creativas. En: Revista U de G Dossier la atención a los niños sobresalientes, México. N° 5 (junio-julio 1996); p.

estrategias metodológicas que diseñe y ejecute el docente, tiene que estar directamente relacionado con las metas y objetivos de la educación, es importante que se considere como un hábito de la forma en que operamos nuestro pensamiento; sólo de esa manera comprenderemos que es importante que la creatividad ocupe un mejor lugar en nuestra práctica profesional”.<sup>16</sup>

Dentro de este contexto, se puede concluir que la creatividad, a pesar de ser una condición inherente al ser humano, se debe potenciar desde los espacios educativos donde el docente juega un papel fundamental en este propósito.

Los diferentes factores que determinan al individuo, no pueden ser ajenos a los procesos educativos. Al contrario, son los indicadores a partir de los cuales se definen los propósitos formativos actuales. La universidad forma a los profesionales que “demanda” la sociedad y en ese sentido tiene el deber de garantizar profesionales idóneos, innovadores, creativos y con un entendimiento de los fenómenos de la sociedad.

---

<sup>16</sup> Casilla, Miguel Ángel. Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula. En: Revista generaciones. México. N° (meses 2005); p.

### 3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

*“Alicia empezaba a cansarse de estar sentada allí con su hermana a orillas del río sin tener nada que hacer: Había mirado una o dos veces el libro que su hermana estaba leyendo, pero no tenía ni dibujos ni diálogos, y ¿de qué sirve un libro, pensó Alicia que no tiene ni dibujos ni diálogos?”.*

Alicia en el país de la maravillas  
Lewis Carroll, 1865

Durante mucho tiempo se ha tenido la idea de que el aprendizaje es sinónimo de cambio de conducta, idea orientada por el enfoque conductista, que ha dominado la labor educativa por varios años; sin embargo, se puede afirmar con certeza que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, lo que implica pensar en nuevas estrategias, para el desarrollo de la creatividad, que cumplan con las expectativas de la demanda de personas críticas, innovadoras, productivas, autónomas y comprometidas con la transformación social del país. Como señala Manfred Max-Neef:

“En el mundo del comprender no hay problemas, hay transformaciones de las cuales nosotros somos parte y de las cuales no nos podemos desligar. Sólo hay problemas cuando yo me puedo separar de aquello que yo identifico como problema; cuando yo soy parte de él ya no hay problema, hay transformación integral y completa. Comprender los problemas de la sociedad, es en sí un profundo acto creativo”<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Manfred Max-Neef, op. cit., p.

Lo que indica que la creatividad hace posible diversas opciones para la solución a los problemas sociales y determina diferentes formas de acción.

Los diferentes medios educativos y pedagógicos, que han operado en cada una de las épocas de la humanidad, no han tenido como propósito formar individuos creativos que posteriormente le brinden a la sociedad su capacidad innovadora y creativa para su desarrollo y mejoramiento. Por el contrario, esos modelos de enseñanza se basan generalmente en instructivos, principios, valores y pautas de conducta, que sirven para mantener los mismos esquemas en las siguientes generaciones.

Al respecto, Lucio, manifiesta: “La educación es ante todo una práctica social, responde a, o lleva implícita, una determinada visión del hombre” <sup>18</sup> y como fin último mira hacia un proceso de transformación del ser humano. Cuando hay transformación humana ésta se encuentra precedida de un proceso reflexivo donde la persona realiza un análisis y como consecuencia del mismo decide hacer cambios. El hombre es un ser en continuo crecimiento. Crecer, significa evolucionar, desarrollarse, adaptarse, asimilar, apropiarse, crear, construir, entre otras cosas. Este crecimiento se realiza gracias a un permanente intercambio con el medio y este es eminentemente social.

Dentro de esta perspectiva de hombre, es necesario que la educación se proyecte en un contexto que facilite su participación y fomente su crecimiento para un bien social; esta forma de interacción entre sociedad y educación, evidencia la necesidad de reflexionar sobre los modos de enseñar y de aprender.

En este orden de ideas, la universidad cumple un papel fundamental al propiciar mecanismos y estrategias de fortalecimiento permanente, en donde se exploren estrategias, que privilegien una formación, para una mejor relación sociedad

---

<sup>18</sup> Lucio Ricardo. Educación y pedagogía, enseñanza y didáctica: Diferencia y relaciones. En: Revista de la Universidad de La Salle. Año XI N° 17 (Julio 1989); p.

universidad, es decir, establecer métodos que respondan a los retos y tareas de los estudiantes .

Es por ello, que uno de los fines más importantes de los planes y programas de estudio, es el de formar personas altamente calificadas, competentes y competitivas; lograr que desarrollen habilidades y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente en su quehacer profesional. Para esto, es preciso que desde los ambientes educativos se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que, no haya miedo en enfrentarse a cualquier situación por difícil que esta parezca. Por tanto, el compromiso de la institución educativa superior, es formar un hombre coherente en su querer, sentir, pensar y actuar, creativo, motivado, transformador y constructivo.

La Corporación Universitaria Unitec, como Institución de educación superior, no es ajena al compromiso de estas instituciones. Sin embargo, las estrategias educativas utilizadas por la mayoría de los docentes, generalmente, no han dado los resultados esperados para el desarrollo de la creatividad, la cual es importante en la visión de hombre como ser en continuo crecimiento.

Lo que predomina dentro de la institución es la práctica educativa magistral, esta ha sido parte del quehacer docente durante varios años y aunque sus resultados han sido ponderados por mucho tiempo, también son evidentes las condiciones que la limitan, una de ellas es la relación de poder que se establece entre el educador y el educando.

Y, aunque, se han logrado algunos avances en materia de nuevas estrategias de enseñanza por parte del grupo de docentes de la asignatura de inglés, los resultados no han sido los más satisfactorios, ya que, las estrategias que se trabajan, generan conocimiento, más no el desarrollo de la creatividad que permite

que el estudiante potencie sus capacidades intelectuales para ser competente y altamente capacitado.

La lúdica como estrategia didáctica dentro de nuestro contexto universitario, es subvalorada, aspecto que ha impedido su aplicación como estrategia para el desarrollo de la creatividad dentro del proceso enseñanza aprendizaje; lo anterior, conduce a proponer una nueva forma de enseñar, que favorezca el desarrollo de habilidades y capacidades intelectuales y la formación de hombres creativos, motivados, transformadores y comprometidos con la sociedad. Frente a esta necesidad la lúdica se presenta como estrategia importante en la medida que guarda relación directa con la creatividad básica para el desarrollo del ser humano y por ende del profesional creativo.

De las anteriores reflexiones surge entonces, la siguiente pregunta:

¿Cuál es la incidencia de la lúdica, en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del programa de diseño y producción gráfica de UNITEC?

A través, de la presente investigación se pretende dar respuesta a dicho interrogante y a su vez mostrar que en el futuro, UNITEC puede formar profesionales altamente creativos en los diferentes programas académicos.

## **4. OBJETIVOS**

### **4.1. Objetivo general**

Determinar la incidencia de la lúdica, para el desarrollo de la creatividad, en los estudiantes del programa de diseño y producción gráfica en UNITEC.

### **4.2. Objetivos Específicos**

- Determinar la percepción de los estudiantes del programa de diseño y producción gráfica de UNITEC, sobre la creatividad, en relación con la lúdica, mediante la aplicación de instrumentos de recolección de información.
- Fomentar la creatividad mediante el desarrollo de actividades lúdicas en los estudiantes de segundo semestre del eje temático de historia del diseño, del programa de Diseño y Producción Gráfica de UNITEC.
- Describir la relación entre la lúdica y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de segundo semestre, del programa de Diseño y Producción Gráfica de UNITEC, con base en los resultados del proceso investigativo.



## 5. METODOLOGÍA

### 5.1 Enfoque epistemológico

Para determinar la incidencia de la lúdica, en el desarrollo de la creatividad, fue necesario establecer una reflexión teórica que nos obliga a echar un vistazo a las condiciones actuales del sistema educativo y su relación con la sociedad.

Además, el análisis conceptual sobre la lúdica permitió comprender su uso y aportes hacia la formación creativa, entendida la lúdica como una potencialidad creadora.

Para los alcances de la investigación se utilizó el método descriptivo – exploratorio. El método descriptivo nos permite trabajar sobre la realidad actual de las prácticas didácticas de los docentes en el contexto en donde se desarrolla la investigación, además, nos permite la descripción, análisis e interpretación, de los datos obtenidos, bajo un enfoque cualitativo.

“Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Miden o evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos a investigar. Desde el punto de vista científico, describir es medir. El énfasis está en el estudio independiente de cada característica, es posible que de alguna manera se integren las mediciones de dos o más características con el fin de cruzar variables y determinar el comportamiento del fenómeno a estudiar. Pero en ningún momento se pretende establecer la forma de proyectos fundamentados en los resultados de esta primera investigación; esto

presenta una fijación clara de objetivos para el futuro de este tipo de investigación dada la escasa información sobre el tema a estudiar.

Para el problema planteado, la investigación descriptiva se ajusta a los alcances del proyecto, permitiendo el cumplimiento de los objetivos de la misma y cimentando el conocimiento, base para futuras investigaciones.

## **5.2 Proceso y fases de la investigación**

**Fase 1:** En la presente fase se hizo una investigación exploratoria documental que permitió la elaboración de la parte teórica conceptual de la investigación.

La metodología diseñada para la recolección de la información sobre la lúdica y el desarrollo de la creatividad permitió, durante esta fase, la elaboración de diferentes instrumentos de investigación, como el cuestionario y cinco actividades lúdicas.

**Fase 2:** En esta fase, se aplicó el cuestionario, elaborado con preguntas estructuradas a partir de las categorías de análisis establecidas, previamente, en el marco teórico, lo que permitió abordar objetivamente las variables que inciden para determinar los criterios curriculares en el desarrollo de la creatividad. Previamente, a la aplicación de los cuestionarios, se realizó un pre test con el fin de validar el mismo, este pre test permitió hacerle los ajustes necesarios a este instrumento de recolección de información. Se desarrollaron las actividades lúdicas proyectadas a los estudiantes de la carrera de Diseño y Producción Gráfica, actividades que sirvieron como instrumentos de recolección de información, relevante para el análisis de la lúdica como estrategia para el desarrollo de la creatividad.

**Fase 3:** Una vez analizados los resultados obtenidos durante todo el proceso, se hizo una descripción detallada de todos los elementos fundamentales de la investigación, los cuales permitieron determinar la incidencia de la lúdica, en el desarrollo de la creatividad.

### **5.3 Población y muestra**

En este proyecto la población general está conformada por la comunidad académica de la Corporación Universitaria UNITEC, la población muestra seleccionada son los estudiantes de segundo semestre, jornada diurna de la carrera técnico-profesional Diseño y Producción Gráfica cuyo total son 21.

### **5.4 Instrumentos de recolección de la información**

- Cuestionario con preguntas estructuradas a partir de las categorías de análisis.
- Actividades lúdicas, desarrolladas con los estudiantes del programa académico de Diseño y Producción Gráfica.
- Registro en fotografías, de las actividades lúdicas desarrolladas con los estudiantes del eje temático: Historia del Diseño.

#### **5.4.1. Descripción de los instrumentos**

- **El cuestionario**

El objetivo central del cuestionario es obtener información primaria y fidedigna de la percepción, que los estudiantes del programa de diseño y producción gráfica de UNITEC, tienen sobre la creatividad, en relación con la lúdica.

El cuestionario se diseñó con preguntas cerradas. Una vez elaborado el instrumento se organizó el trabajo de campo para la recolección y diligenciamiento de la información, iniciando el proceso con un pre test.

El cuestionario indaga sobre los siguientes aspectos:

- I. Información del encuestado
- II. Estrategias de enseñanza.
- III. Grados de aprendizaje.
- IV. Calidad de la formación de profesionales

**(Ver anexo 1).**

- **Actividades lúdicas desarrolladas con los estudiantes del programa académico de diseño y producción gráfica.**

Las autoras asumen como lúdica el concepto dado por Manfred Max Neef: “la lúdica debe ser concebida no, solamente, como una necesidad del ser humano sino como una potencialidad creativa. Esto es, que el hombre no solo requiere de la lúdica para su desarrollo armónico sino que, también, puede, y en verdad lo hace, producir satisfactores de dicha necesidad, durante su desarrollo histórico, social y ontogenético”<sup>19</sup>. Se considera que este concepto de lúdica se ajusta tanto al propósito del presente trabajo como al propósito de las actividades lúdicas programadas, por cuanto indica, cómo la lúdica cumple una función importante en el desarrollo de la creatividad, potencializando el espíritu innovador, proactivo y transformador del estudiante.

---

<sup>19</sup> *Ibíd.*, p. 7

El propósito fundamental de las actividades lúdicas es fomentar en los estudiantes la creatividad, abrir espacios en donde se le permita al grupo (a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, favorecer un espacio para lo espontáneo, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento y facilitar el cambio de conducta que se enriquece y diversifica con el intercambio grupal. Con el fin de fortificar la flexibilidad, la divergencia, la fluidez y la originalidad, categorías de análisis importantes, que indican el desarrollo de la creatividad.

**(Ver anexo 2)**

- **Registro fotográfico de las actividades lúdicas.**

Con el fin de visualizar los resultados de las actividades desarrolladas durante el eje temático historia del diseño, con los estudiantes de segundo semestre, se tomaron fotografías que dan cuenta de los diferentes momentos de las actividades.

## **6. DESARROLLO METODOLÓGICO.**

En primer lugar, se realizó una investigación exploratoria basada en fuentes documentales. Posteriormente, se procedió a la aplicación del cuestionario como instrumento de recolección de información, aplicado a 21 estudiantes del programa de Diseño y Producción Gráfica de UNITEC. Por último, durante un semestre, se desarrollaron las actividades lúdicas planteadas previamente, para fomentar la creatividad en los estudiantes que participaron en este proceso.

Es de anotar que los resultados de las actividades con los estudiantes, son producto de las evaluaciones sistemáticas que se hicieron y basadas en los criterios que, para tal efecto, se tomaron del marco teórico (fluidez, flexibilidad, divergencia y originalidad).

Lo anterior se evidencia en los resultados de las actividades, cuyo análisis se presenta a continuación.

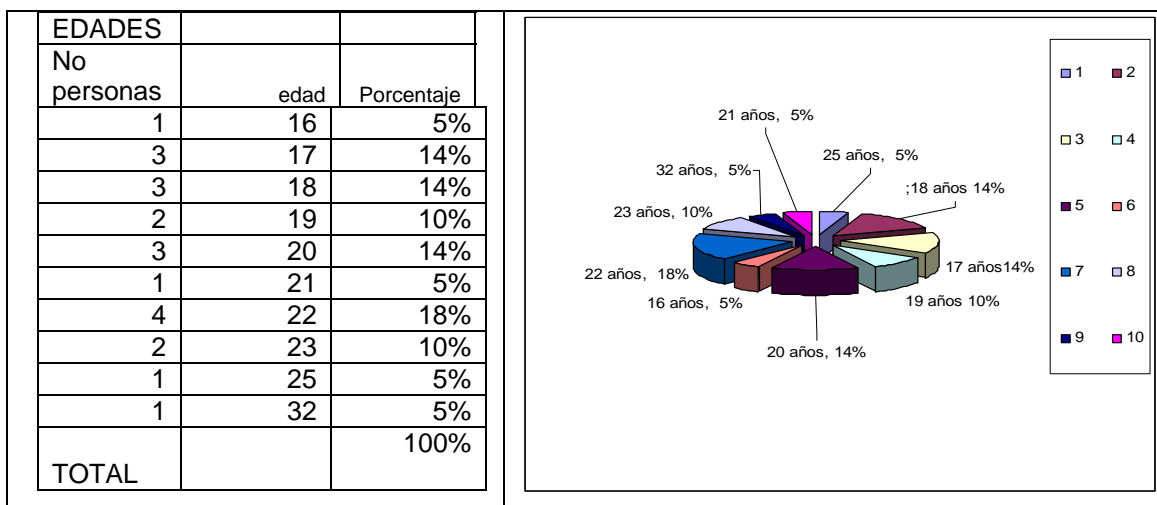
# 1. SISTEMATIZACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

## 1. Cuestionario

- Análisis del cuestionario aplicado a estudiantes.

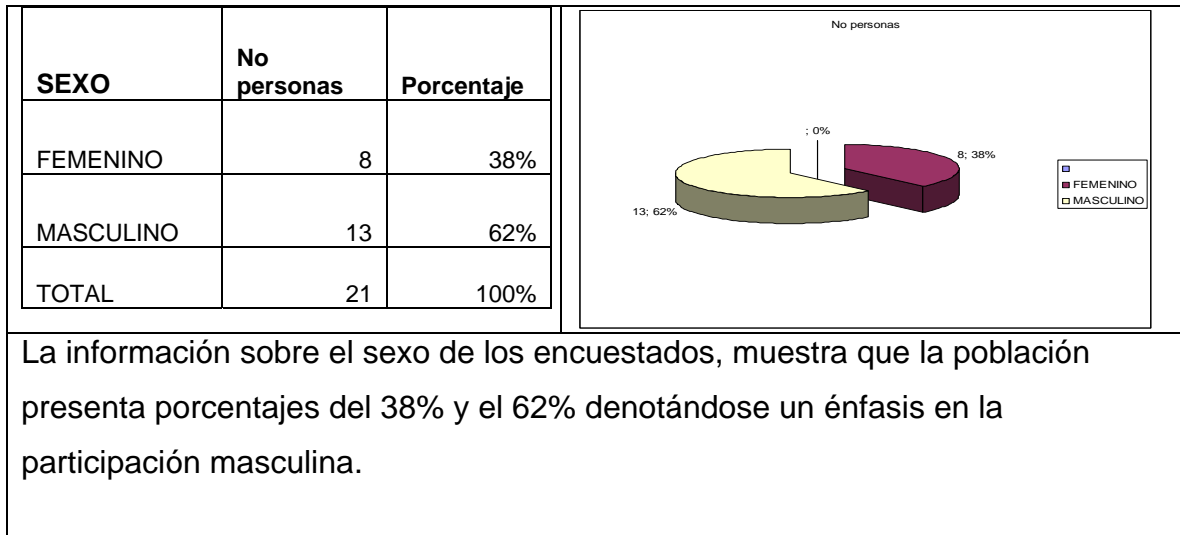
Información del encuestado

### 1. Edad

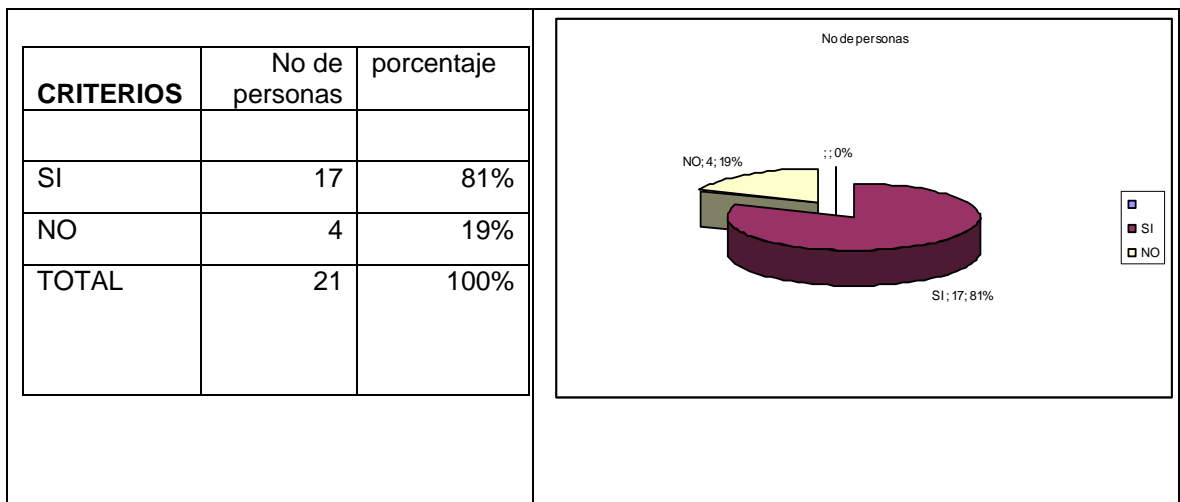


Al analizar la información sobre las edades de los encuestados, se puede señalar que, los porcentajes presentan datos que conducen a inferir que esta muestra poblacional genera una diferencia significativa, en donde las edades se promedian entre los 16 y los 32 años, y se presentan tres grupos generacionales muy definidos.

## 2. Género



## 3. Según su percepción, las condiciones físicas de la universidad son adecuadas para emplear la lúdica como estrategia de enseñanza.





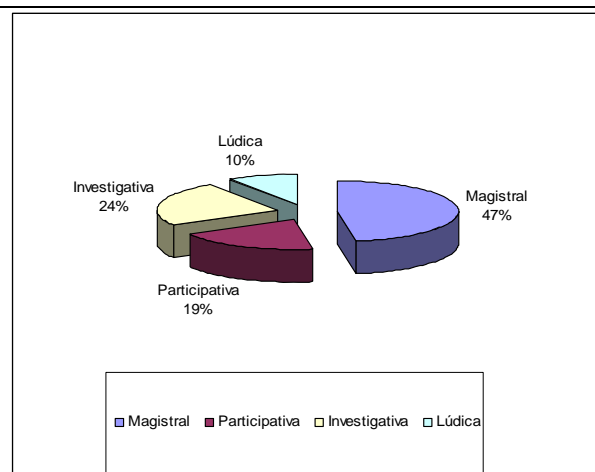
El 81% de los encuestados a esta pregunta, respondieron que las condiciones físicas de las instalaciones son adecuadas para emplear las estrategias lúdicas en la enseñanza, y el 19% respondieron que no son adecuadas. Según esa opinión, se puede inferir que las condiciones físicas de la universidad, permiten desarrollar actividades lúdicas como estrategia de enseñanza.

4. Señale la estrategia de enseñanza que con mayor frecuencia emplean los docentes para el aprendizaje.

Marque con una X una única respuesta.

2. Magistral
3. Participativa
4. Investigativa
5. Lúdica

ESTRATEGIA	No de personas	Porcentaje
Magistral	10	47%
Participativa	4	19%
Investigativa	5	24%
Lúdica	2	10%
<b>TOTAL</b>		<b>100%</b>



Según el 47% de los encuestados, la estrategia más utilizada por los docentes es la magistral, seguida por la investigativa con un 24%, en un menor porcentaje está la participativa, la cual tiene un 19% y la lúdica con un 10%. Lo anterior denota que se sigue dentro de un esquema tradicional de enseñanza; sin embargo, se destaca que hay un porcentaje significativo, en donde se

observa que algunos docentes utilizan métodos menos convencionales, como la participativa y la investigativa. La lúdica no presenta ser una alternativa, todavía, dentro de la enseñanza universitaria.

5. Califique para cada una de las siguientes estrategias, su facilidad en el proceso de aprendizaje.

Utilice una escala de 1 a 5, donde 1 es el mínimo y 5 es el valor máximo.

- a) Lectura
- b) Seminarios
- c) Clase magistral
- d) Uso de laboratorios
- e) Elaboración de trabajos
- f) Actividades Lúdicas
- g) Exposiciones
- h) Otra ¿Cuál?

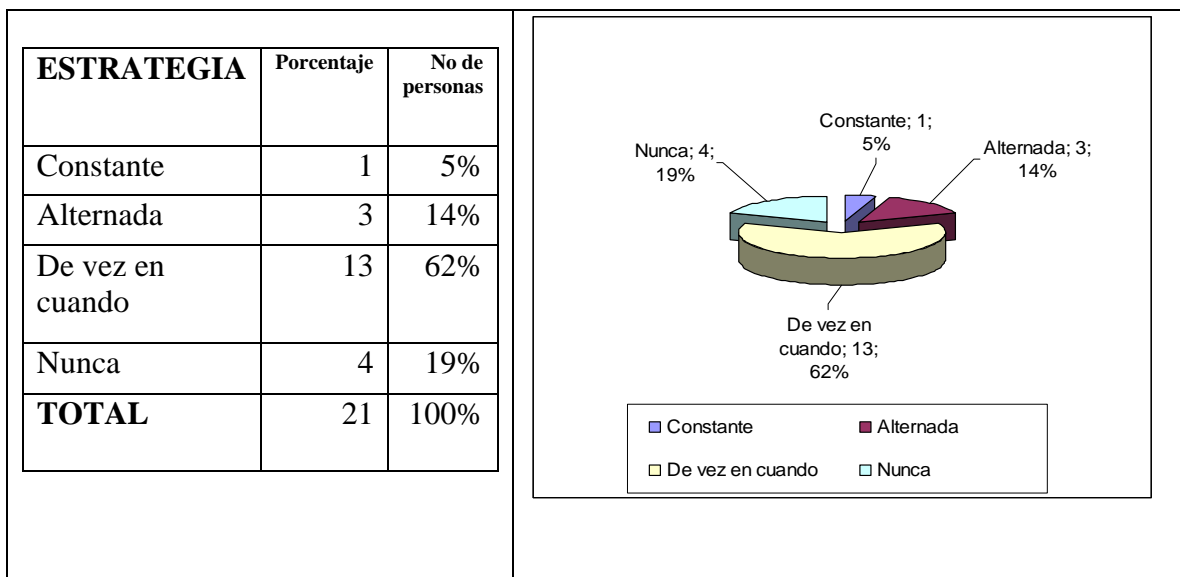
CALIFICACION	LECTURA	SEMINARIOS	MAGISTRAL	LABORATORIOS	TRABAJOS	ACTIVIDADES LUDICAS	EXPOSICIONES
PUNTUACION DE 1 A 5	No De personas	No De personas	No De personas	No De personas	No De personas	No De personas	No De personas
1	1	1	3	1	0	1	0
2	3	2	1	0	1	2	4
3	10	6	5	3	2	6	8
4	5	9	8	8	9	6	6
5	2	2	4	8	9	5	2
No responde		1		1		1	1
Otra	Salidas 3						
TOTAL	21	21	21	21	21	21	21

Con base en el análisis de la información, se concluye que las estrategias que más facilitan el proceso de aprendizaje son trabajos y laboratorios, según la mayoría de los encuestados, quienes las calificaron con 4 y 5, seguidas por seminarios, magistral y actividades lúdicas, las cuales un buen número de encuestados las señalan como facilitadoras de enseñanza. Lo que se evidencia, también, es que la lectura y las exposiciones, según una gran mayoría de encuestados, no facilitan el proceso de enseñanza, éstas fueron calificadas con 1, 2 y 3.

6. La lúdica es una estrategia utilizada por los docentes de la institución en forma:

Marque con una X una única respuesta.

- A. Constante
- B. Alternada
- C. De vez en cuando
- D. Nunca

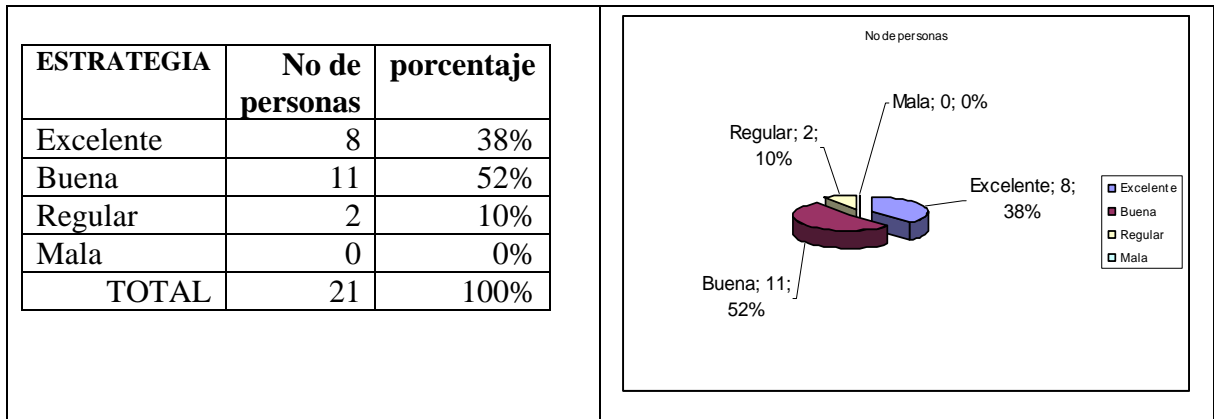


En cuanto a la lúdica como didáctica de aprendizaje utilizada por los docentes, se puede observar, que el 62% de los encuestados respondieron que los docentes utilizan a la lúdica de vez en cuando, este alto porcentaje indica que, aunque la lúdica no es desconocida por los docentes de la institución, hay resistencia para su utilización. El 19% de los encuestados respondieron que los docentes nunca la utilizan, lo que demuestra que la lúdica no es tomada en cuenta como estrategia de enseñanza.

7. Según su criterio califique a la lúdica como una estrategia de enseñanza:

Marque con una X una única respuesta.

- A. Excelente
- B. Buena
- C. Regular
- D. Mala.



El 52% de los encuestados, califica a la lúdica como una buena estrategia de enseñanza, y el 38% asegura que es excelente y el 10% que es regular. En cuanto a la calificación de mala, ninguno de los encuestados calificó esta variable. Con estos resultados es indudable que la lúdica es una estrategia, altamente, valorada por los estudiantes.

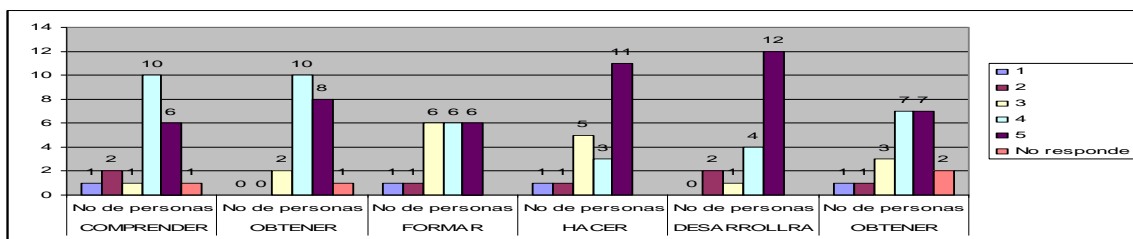
8. Considera que la lúdica es una estrategia adecuada para:

Utilice una escala de 1 a 5 donde 1 corresponde al mínimo y 5 corresponde al valor máximo.

- A. Comprender la clase
- B. Obtener mayores conocimientos
- C. Formar mejores profesionales
- D. Hacer amena la clase
- E. Desarrollar la creatividad
- F. Obtener mayor capacidad de análisis
- G. Otra ¿Cuál?

CALIFICACIÓN	COMPRENDER	OBTENER	FORMAR	HACER	DESARROLLRA	OBTENER	OTRA
PUNTAJACIÓN DE 1 A 5	No de personas	No de personas	No de personas	No de personas	No de personas	No de personas	No de personas
1	1	0	1	1	0	1	1 INTEGRACIÓN DEL GRUPO
2	2	0	1	1	2	1	
3	1	2	6	5	1	3	

4	10	10	6	3	4	7	
5	6	8	6	11	12	7	
No responde	1	1				2	
TOTAL	21	21	21	21	21	21	1

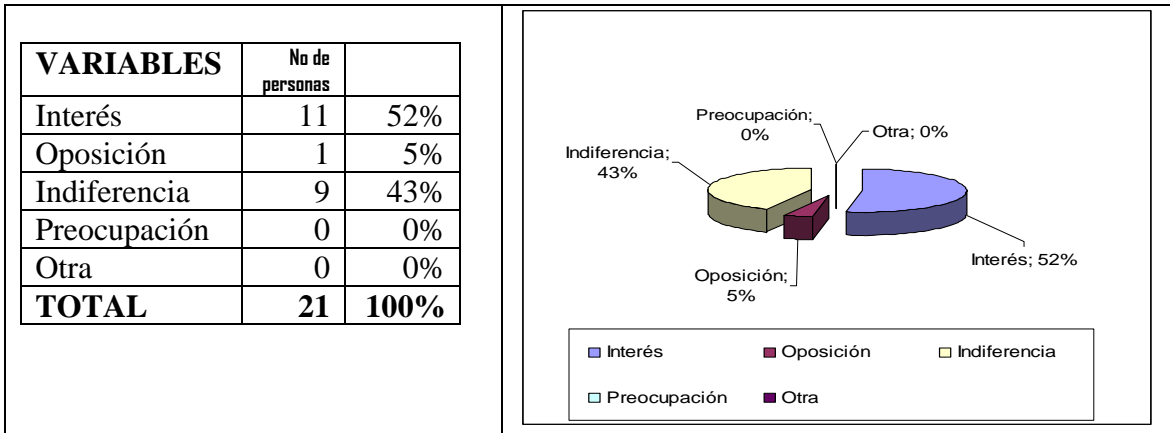


El análisis de la información se hizo dividiendo a la población encuestada en dos grupos, los que están en la escala de 1 a 3 y los de la escala de 4 y 5, detectándose que el 85% de los estudiantes consideran que la lúdica es adecuada para obtener mayores conocimientos, en cuanto a la comprensión de la clase y el desarrollo de la creatividad, el 76% de los estudiantes consideran que la lúdica es adecuada. Hacer amena la clase y obtener mayor capacidad de análisis, el 66% de los estudiantes la consideran adecuada. En relación a la formación de profesionales, el 57% de los estudiantes considera que es apropiada. Como se puede observar, existe un alto porcentaje de estudiantes que valoran al a lúdica como una buena estrategia para obtener resultados satisfactorios en el aprendizaje y desarrollar la creatividad. En cuanto a la escala de 1, 2 y 3 el porcentaje de estudiantes encuestados es bajo, lo que indica que la minoría de estos no considera a la lúdica como una buena estrategia para el desarrollo de la clase.

9. Con relación al desarrollo de actividades lúdicas dentro de clase, percibe que las directivas de la institución, docentes y comunidad educativa han mostrado:

Marque con una X una única respuesta.

- A. Interés
- B. Oposición
- C. Indiferencia
- D. Preocupación
- E. Otra ¿Cuál?

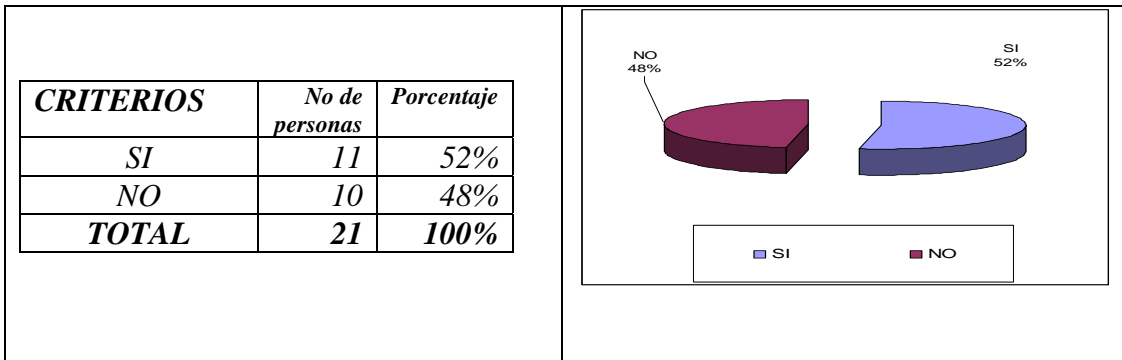


El 52% de los encuestados afirman que las directivas, docentes y la comunidad educativa en general, han mostrado interés por el desarrollo de actividades lúdicas, lo que indica que la lúdica está ganando espacio en la institución, no obstante, hay un porcentaje significativo, 43%, que percibe indiferencia, por parte de la directivas, docentes y comunidad académica a estas actividades,

10. Según su opinión, el desarrollo de la creatividad dentro de su carrera, ha sido una preocupación entre las directivas de la institución.

Marque con una X una única respuesta.

- A. SI
- B. NO

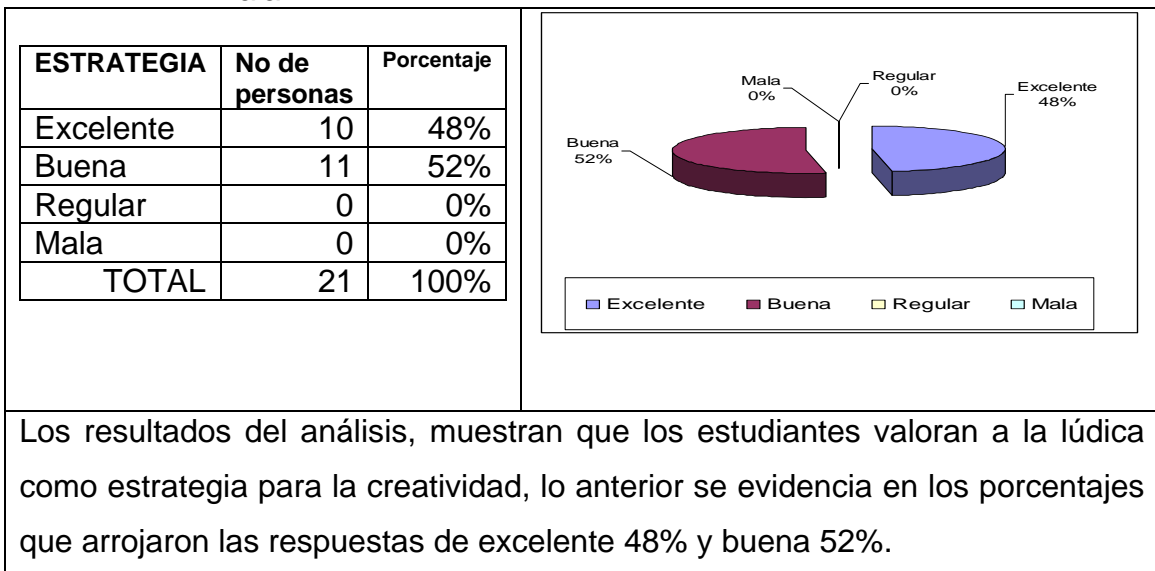


Los resultados del análisis muestran que no existe una diferencia significativa entre las respuestas de los encuestados, lo que concuerda con la anterior pregunta, reflejando también una paridad en las respuestas.

11. Considera que la lúdica, para el desarrollo de la creatividad es una estrategia:

Marque con una X una única respuesta.

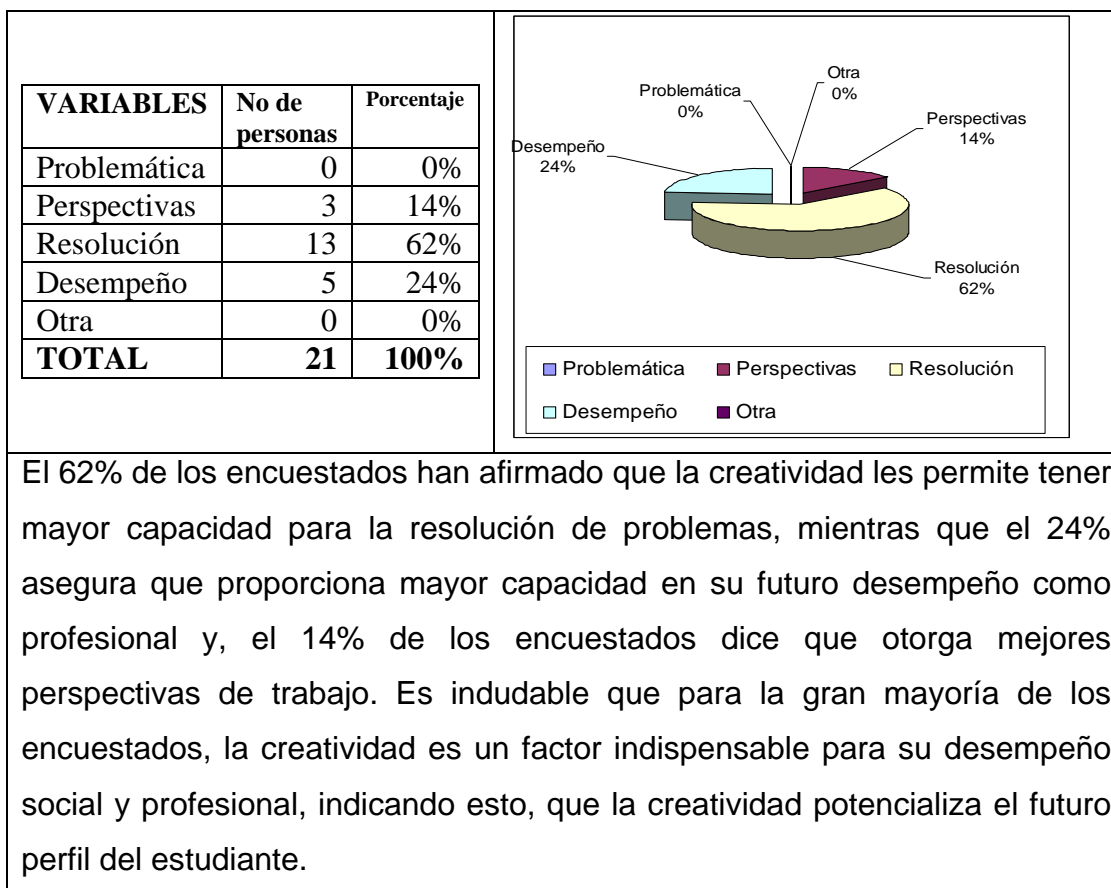
- A. Excelente
- B. Buena
- C. Regular
- D. Mala



12. Cree usted que la creatividad le permite tener:

Marque con una x una única respuesta.

- A. Una visión global de la problemática social
- B. Mejores perspectivas de trabajo
- C. Mayor capacidad para la resolución de problemas
- D. Mayor capacidad en su futuro desempeño como profesional
- E. Otra ¿Cual)



## 2. Actividades lúdicas

Con base en las tres formas de la lúdica, descritas en el marco teórico (creativas, didácticas y profesionales), se diseñaron las actividades lúdicas que se desarrollaron con los estudiantes de segundo semestre del programa académico de Diseño y Producción Gráfica.

Para la ejecución de estas actividades se tomaron en cuenta:

- a. La matriz para medir la creatividad con sus cuatro indicadores (flexibilidad, fluidez, divergencia y originalidad) y sus sub criterios. (Ver anexo 3).



- Valor: Es el puntaje asignado a cada uno de los sub criterios.
  - Sub criterios: Son los parámetros que determinan el valor que se le da a cada grupo (Ver anexo 4).
- b. La rejilla de evaluación. Para hacer la evaluación de las actividades lúdicas, el docente se apoya de algunos instrumentos como la denominada rejilla de evaluación. En donde se analizan los resultados de las actividades. El objeto del análisis es indagar si estas actividades son apropiadas para el desarrollo de la creatividad. Dentro de este análisis se toma en cuenta los indicadores para identificar la creatividad (Flexibilidad, fluidez, divergencia y originalidad). (ver anexo 4).
- c. El grado de creatividad que posee el estudiante, al iniciar y al terminar las actividades. Para lo anterior se asigna los rangos de alto, medio y bajo (Ver anexo 5).

### **3. Descripción, desarrollo y análisis de las actividades lúdicas.**

#### **1. Lúdica creativa**

Dentro de esta forma de lúdica, se formularon y desarrollaron las actividades que se mencionan a continuación. Para efectos de este trabajo, se presenta el análisis y resultado de las dos primeras actividades.

- El alcance de las bombas

- El absurdo gráfico.
- Target-tarjetas (identificación de imágenes visualizadas en tarjetas).
- Think-draw-piensa y dibuja (identificación de palabras o imágenes por intermedio de dibujos no explícitos o literales).
- Charadas (identificación de palabras clave o imágenes por intermedio de la mímica).

## **Actividad 1**

### **Forma de Lúdica: Creativa**

### **Nombre de la actividad: Alcance de las bombas**

### **Fecha de realización: 02 de noviembre de 2007**

**Tema tratado:** China, Japón e India.

### **Descripción.**

**Objetivo:** Esta actividad tiene como objetivo fundamental desarrollar en los estudiantes la creatividad, a través, de la estimulación de la imaginación y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

**Número de participantes:** De 20 a 30 personas máx.

### **Recursos:**

- Dos bombas por estudiante.
- Un espacio suficientemente amplio para desarrollar la actividad atlética requerida.
- Un coordinador, preferiblemente el docente

- La duración máxima del ejercicio es de una hora (60 min.)

### **Funciones del docente:**

- Explicar la actividad a los estudiantes.
- Preparar el tema.
- Diseñar el cuestionario de preguntas.
- Motivar suficientemente a los estudiantes.
- Preparar el ambiente físico.
- Nombrar un representante de cada subgrupo.
- Ser imparcial y objetivo en sus intervenciones y conclusiones.
- Tener capacidad de decisión.

### **Funciones de los estudiantes:**

- Preparar previamente el tema.
- Seguir las reglas de la actividad.
- Participar activamente en la actividad.

### **Desarrollo**

1. El coordinador (docente) solicita a cada estudiante dos bombas, abre la sesión, divide el grupo en varios subgrupos. Presenta el tema a tratar.
2. Se inflan las bombas y se colocan preguntas, sobre el tema, en cada una de ellas, se pegan en la superficie de una pared de manera desordenada.
3. Los participantes de cada subgrupo intervienen en la actividad, por turnos.



FOTO 1: Material didáctico: bombas infladas, y preguntas en el interior de cada una de ellas.

4. El primer participante de cada grupo, corre a coger una de las bombas colocadas en la pared y el que logre explotarla con la cola, antes que su oponente, obtiene un punto directamente, el que no logra explotar la bomba, debe contestar con ayuda de sus compañeros, la pregunta previamente colocada dentro de la bomba en menos de un minuto.



FOTO 2: ejecución de la actividad: dos estudiantes representantes de cada grupo, tratando de ganarse el punto pactado.

5. El estudiante perdedor y su grupo, podrá obtener el mismo punto si contesta acertadamente la pregunta, en el tiempo asignado, en caso contrario, no solo obtendrá la pérdida del punto, sino que el otro grupo podrá contestar y si acierta, obtendrá medio punto adicional.



FOTO 3: Estudiantes del grupo perdedor pensando para contestar acertadamente y ganarse el punto pactado.

6. El coordinador expone las conclusiones finales de la actividad haciendo énfasis en los temas.
7. El resultado final de la actividad es una representación gráfica realizada por cada uno de los grupos, con base en los conocimientos adquiridos durante el ejercicio.
8. Terminada la actividad, el docente indica fecha y tipo de evaluación de los aprendizajes. Así mismo dará a conocer el grupo ganador y el premio previamente pactado.

### Análisis de la rejilla de evaluación. Actividad 1.

No	GRUPO	FLEXIBILIDAD (5 puntos)	FLUIDEZ (5 puntos)	DIVERGENCIA (5 puntos)	ORIGINALIDAD (5 puntos)	TOTAL
1	Catalina Tatiana Mauricio	5	4	3	5	4.25
2	Alonso Nataly Alexander	4	5	5	4	4.5
3	Laura Alejandro Carlos	5	5	4	4	4.5
4	Hernan Javier Ruben	5	5	5	4	4.75
5	Sebastian Gabriel Ruben	2	3	2	3	2.5
6	Yara Milena Marilyn	4	5	5	4	4.75
7	Santiago Mauricio Juan Pablo	3	3	3	4	3.25
8	Kurd David Jhon Hugo	5	4	4	4	4.25

El análisis parte de la calificación final, resultado de la calificación parcial de cada uno de los indicadores que determinan la creatividad. Como se puede observar, en ella se evidencia el grado óptimo de creatividad en seis de los grupos que representan el 75% del total del curso, la calificación a estos grupos se hizo por cada uno de los indicadores así:

La flexibilidad se valoró, porque los estudiantes respondieron positivamente a las exigencias de la actividad, como hacer investigación y lecturas previas a la actividad, cumplimiento en los materiales solicitados y puntualidad.

La fluidez, se le asignó la calificación por la rapidez en las respuestas y su análisis crítico.

La divergencia, la calificación obtenida fue porque se notó una cierta inseguridad en el análisis al responder las preguntas previamente formuladas.

La originalidad, La calificación se basó en el producto final del ejercicio, este presentó un rompimiento en las reglas y en los esquemas gráficos, fue de excelente proyección innovadora en el empleo de las técnicas óculo-manuales.

Dos grupos, que representan el 25% de la totalidad, presentan resultados con calificaciones bajas, lo cual indica, que la lúdica no incidió positivamente en la creatividad de los estudiantes que conformaron estos grupos.

En síntesis, se puede decir, que el objetivo formulado para esta actividad se cumplió en su totalidad, en la medida en que, la mayoría de los estudiantes durante la actividad, demostraron capacidad para resolver en corto tiempo los problemas que se presentaron dentro del desarrollo de la misma, capacidad para modificar su propia actitud, se apreció organización grupal para la construcción colectiva del conocimiento y producción de ideas.

Además, se observó trabajo en equipo, liderazgo en los estudiantes, participación activa y emotiva, entusiasmo y comportamiento desinhibido de algunos estudiantes cuya personalidad es introvertida.

## **Actividad 2:**

**Forma de lúdica: creativa**

**Nombre de la actividad: El absurdo gráfico.**

**Fecha de realización: 16 de noviembre de 2007**

**Tema tratado:** El impresionismo y el poster o cartel

**Objetivo que persigue:** Se utiliza para llegar a conclusiones o formular alternativas creativas sobre una situación o problema determinado, a través, de gráficas elaboradas por el mismo estudiante.

**Número de participantes:** De 20 a 30 personas máx.

**Recursos:**

- Materiales para la elaboración de piezas gráficas
- Espacio adecuado para su ejecución.
- Tiempo de dos a tres horas.
- Un coordinador por grupo.

**Preparación ambiental**

Para su desarrollo, el docente debe preparar un resumen sobre una situación o problema que tenga que ver con el tema que se trabaja, bajo la forma de un "caso" particular. Ya sea por escrito u oralmente, se expone y se trabaja con los participantes o en grupos, dependiendo de si el número de estos es muy amplio. La situación o caso que se presente debe ser trabajado de antemano y con la información necesaria para poder desarrollar la discusión, por lo que se les debe facilitar las fuentes de antemano.

**Funciones del coordinador:**

- Preparar y proponer el "caso" a discutir.
- Procurar que en la discusión participe toda la clase, proponiendo ideas y formas de realizar el trabajo.
- No permitir que se desvirtúe el tema durante la elaboración del trabajo gráfico.



- Hacer la exposición de trabajos y sustentación final.

#### **Funciones de los demás miembros de la clase:**

- Tolerancia con las opiniones de los demás.
- Escuchar.
- Objetividad en lo que cada uno exponga y formule para la realización del trabajo gráfico.
- Pensar y someterse a las reglas democráticas antes de hablar.
- Exponer posibles soluciones o interpretaciones fuera del contexto real, buscando la fusión de los temas propuestos con originalidad y flexibilidad.
- Participar activamente y con buena habilidad óculo manual.

#### **Desarrollo:**

1. El docente expone en forma de caso la situación o tema a discutir.
2. Se determina quién hará de coordinador. En el caso de que el coordinador vaya a ser estudiante, las cuestiones del tema para ser discutidas se preparan entre el docente y el estudiante.
3. Los estudiantes prepararán expondrán individualmente sus soluciones o interpretaciones del "caso".
4. Las conclusiones o aportes significativos a que se vaya llegando se harán bocetos rápidos para agilizar las ideas principales



FOTO 4: Estudiantes realizando bocetos durante la actividad.



FOTO 5: Estudiantes realizando el cartel sobre el absurdo gráfico.

5. Finalizada la discusión de todas las cuestiones y según los bocetos gráficos se procede a realizar la pieza gráfica definitiva, ya sea individual o grupal.
6. El docente en conjunto con los participantes eligen los trabajos más creativos y, que aporten a todos en el aula.
7. Luego se reflexiona sobre la relación del absurdo del tema o temas con la vida real.

## Análisis de la rejilla de evaluación. Actividad 2.

No	GRUPO	FLEXIBILIDAD (5 puntos)	FLUIDEZ (5 puntos)	DIVERGENCIA (5 puntos)	ORIGINALIDAD (5 PUNTOS)	TOTAL
1	Catalina Tatiana Mauricio	5.0	5.0	4.0	4.0	4.5
2	Alonso Nataly Alexander	5.0	5.0	4.0	4.0	4.5
3	Laura Alejandro Carlos	5.0	4.0	4.0	5.0	4.5
4	Hernan Javier Ruben	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0
5	Sebastian Gabriel Ruben	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0
6	Yara Milena Marilyn	5.0	5.0	4.0	4.0	4.5
7	Santiago Mauricio Juan Pablo	5.0	5.0	4.0	4.0	4.5
8	Kurd David Jhon Hugo	5.0	4.0	4.0	4.0	4.25

Si cruzamos los resultados de la actividad No 1 que fue la primera que se realizó, con la actividad No 2 que fue la última realizada, Se infiere que los estudiantes que mostraron mayor creatividad en la actividad 1, aumentaron en la actividad 2 y, los estudiantes que en la actividad 1 mostraron baja creatividad mejoraron sustancialmente en la actividad 2.

## 2. Lúdica didáctica

Dentro de esta forma de lúdica, se diseñaron seis actividades, para el presente trabajo, se tomó en cuenta el análisis de una de ellas.

- Carrera de observación.

- Stop (competencia en grupos pequeños para desglosar una sola letra en diferentes palabras acordes al tema y las variantes propuestas).
- El primero que... (competencia individual o grupal generada por preguntas o problemas de solución rápida y eficaz que genere no solo pensar sino también hacer).
- Scrabs- (identificación rápida de palabras clave o imágenes por intermedio de palabras cortas sinónimas o antónimas).
- Azar y participación, TINGO, TINGO –TANGO.

### **Actividad 3**

**Forma de lúdica: didáctica**

**Nombre de la actividad: carrera de observación**

**Fecha de realización: 23 de noviembre de 2007**

**Tema tratado:** Culturas precolombinas, Colonización, Independencia, Neoclasicismo neogranadino, arte modernista costumbrista y arte moderno contemporáneo Colombiano.

### **Descripción**

**Objetivo:** Esta actividad tiene como objetivo fundamental potenciar en los estudiantes la creatividad, estimular la imaginación y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

**Número de participantes:** De 20 a 30 personas máx.

**Recursos:**

- Fotocopias de cuestionarios. Carpeta para apoyo de escritura y dibujos, lápices, borrador y cámara fotográfica.
- Espacio físico: zona de la Candelaria en Bogotá Colombia (museos, iglesias y galerías).
- La duración máxima del ejercicio es de 6 horas.
- Un coordinador (preferiblemente el docente).

### **Funciones del Docente:**

- Explicar la actividad a los estudiantes.
- Preparar el tema.
- Preparar previamente el cuestionario de preguntas.
- Motivar suficientemente a los estudiantes.
- Dividir al grupo en subgrupos.
- Servir de guía a los estudiantes, resolver las inquietudes surgidas durante el ejercicio y motivar el grupo.

### **Funciones de los estudiantes:**

- Ser cumplido con los horarios concertados.
- Seguir las reglas de la actividad.
- Participar activamente.

### **Desarrollo**

1. El docente junto con los estudiantes, se ubican en el sitio definido con anterioridad.



FOTO 6: Reunión de estudiantes en el punto de encuentro.

2. Antes de iniciar el recorrido, los estudiantes deben leer cuidadosamente las instrucciones y el cuestionario guía.
3. Durante el recorrido los estudiantes deben responder las preguntas en forma sucesiva, ya que las respuestas son requisito para responder la siguiente pregunta.
4. A medida que se va avanzando en el ejercicio los estudiantes deben diseñar un dibujo, con base en lo observado.



FOTO 7: Observación y creación de un diseño en el Museo Botero

5. Los estudiantes tienen la posibilidad de tomar fotografías, material que les servirá como insumo al trabajo final de la actividad.



FOTO 8: Estudiantes en el Museo Botero haciendo registro fotográfico y escrito de lo observado.

6. El docente durante el recorrido debe ir resolviendo las dudas de los estudiantes, ayudándoles y motivándolos para encontrar las respuestas de su cuestionario.
7. El coordinador expone las conclusiones finales de la actividad haciendo énfasis en los temas.
8. El puntaje de esta actividad depende del tiempo empleado, el acierto en las respuestas y la creatividad de sus diseños.
9. Al final del recorrido y terminada la observación directa en plenaria, se socializan y se debaten los resultados, de la actividad.
10. El cuestionario se pasa en limpio y se entrega al docente.
11. Recogido los cuestionarios, el docente indica fecha y tipo de evaluación de los aprendizajes. Así mismo dará a conocer el grupo ganador y el premio previamente pactado



FOTO 9: Casa El Márquez de San Jorge, casa de la cerámica de Bogotá.

### Análisis de la rejilla de evaluación. Actividad 3

No	GRUPO	FLEXIBILIDAD (5 puntos)	FLUIDEZ (5 puntos)	DIVERGENCIA (5 puntos)	ORIGINALIDAD (5 PUNTOS)	TOTAL
1	Catalina Tatiana Mauricio	4.0	5.0	5.0	5.0	4.75
2	Alonso Nataly Alexander	4.0	5.0	5.0	4.0	4.5
3	Laura Alejandro Carlos	4.0	5.0	5.0	5.0	4.75
4	Hernán Javier Rubén	4.0	5.0	5.0	5.0	4.75
5	Sebastián Gabriel Rubén	4.0	5.0	5.0	5.0	4.75
6	Yara Milena Marilyn	4.0	5.0	5.0	5.0	4.75
7	Santiago Mauricio Juan Pablo	5.0	5.0	5.0	4.0	4.75
8	Kurd David Jhon Hugo	5.0	5.0	3.0	4.0	4.25

Los sub criterios son los mismos planteados en la actividad anterior.



Con Base en las calificaciones de cada uno de los indicadores, se puede observar que la calificación final arroja datos, que muestran cómo los estudiantes, con esta actividad, alcanzaron una alta creatividad. Para el análisis de cada uno de los indicadores se plantearon los siguientes parámetros:

Flexibilidad, se observó la forma cómo usaron estrategias para maximizar el tiempo y obtener buenos resultados a menor tiempo.

Fluidez, se tubo en cuenta la rapidez con la que sacaban soluciones lógicas de lo observado en cada uno de los sitios visitados.

Divergencia, como primera medida se tomó como indicador la capacidad de resolver los inconvenientes para encontrar las pistas y los lugares que se visitaron y en segundo lugar se miró la capacidad para comparar críticamente las obras del artista Colombiano Fernando Botero con la publicidad de exaltación femenina actual.

Originalidad, se evaluó la presentación de los diseños de varios dibujos, basados en los temas relacionados con el arte Pre colombino, arte colonial y arte Virreinal, en forma novedosa y fuera de lo común.

### **3. Lúdica profesional**

Esta modalidad permite a los estudiantes de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real y profesional a través de sucesos reales, artificiales o creados por el profesor.

Son actividades de los juegos profesionales:

- Presentación y animación (Exposiciones).
- Simulación, La momificación (juego de roles).

- Discusión temática.
- Mesas redondas.
- Paneles
- Estudios de caso.

#### **ACTIVIDAD 4**

**Forma de lúdica: Profesional**

**Nombre de la actividad: Presentación y animación. (Exposición)**

**Fecha de realización: 09 de noviembre de 2007**

**Tema tratado:** Estilos y vanguardias modernas en la historia del diseño (los ismos)

#### **Descripción**

**Objetivo:** Esta actividad tiene como objetivo, fundamental, potenciar en los estudiantes la creatividad, estimular la imaginación y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

**Número de participantes:** De 20 a 30 personas máx.

#### **Recursos:**

- Bibliografía brindada por el docente, con anticipación.
- Medios audiovisuales (computador, video beam, proyector de diapositivas, etc.).
- Material para escenografía.
- Un coordinador (preferiblemente el docente).
- Espacio físico: Sala de audiovisuales
- La duración máxima del ejercicio es de 50 minutos por grupo.

### **Funciones del docente:**

- Explicar la actividad a los estudiantes.
- Motivar suficientemente a los estudiantes.
- Dividir al grupo en subgrupos.
- Resolver las inquietudes,
- Ampliar el tema en caso de deficiencia en la investigación realizada por los estudiantes.
- Ser imparcial y objetivo en sus intervenciones y conclusiones.
- Tener capacidad de decisión.

### **Funciones de los estudiantes:**

- Investigar responsablemente el tema y los sub temas.
- Estudiar, analizar y construir conocimiento con cada subtema investigado.
- Todos los miembros de los subgrupos deben participar activamente durante la exposición.
- Buscar formas y o métodos que ayuden a que su exposición sea dinámica y logre llegar a todo el público.
- Ser cumplido con los horarios concertados.

### **Desarrollo de la actividad**

1. El docente, con varios días de antelación, expone los temas a tratar, explicando que cada grupo deberá escoger uno de esos temas.
2. Cada grupo, según el tema escogido, tendrá la oportunidad de exponer su tema investigado, en un tiempo de 50 minutos, bajo estricta cronología histórica del tema.
3. Cada subgrupo deberá diseñar una escenografía con características similares a un estudio de grabación radial o televisiva.

4. Durante la exposición, los subgrupos pueden sub dividirse los temas y así participar activamente de manera equitativa.
5. Cada participante debe llevar su tema a la crítica y análisis comparativo con nuestra realidad, de manera creativa o no convencional.



FOTO 11: Estudiantes exponiendo el futurismo de manera no convencional.

6. El subgrupo que más demuestre capacidad de análisis y crítica obtendrá 5 puntos adicionales.



FOTO 12: Estudiantes exponiendo el tema correspondiente.

7. El resto de los compañeros, podrán realizar preguntas con el ánimo de aclarar dudas.
8. De la misma manera el grupo expositor, durante su charla, podrá hacer preguntas al público observador y confirmar si ha sido claro el tema. Pierde un punto extra quien no conteste las preguntas acertadamente.



FOTO 13: Estudiantes debatiendo el tema.

9. Terminada la actividad, el docente fija fecha y tipo de evaluación de los aprendizajes. Así mismo da a conocer el grupo con mayor puntaje y el premio previamente pactado.

#### **Análisis de la rejilla de evaluación Actividad 4.**

No	GRUPO	FLEXIBILIDAD (5 puntos)	FLUIDEZ (5 puntos)	DIVERGENCIA (5 puntos)	ORIGINALIDAD (5 PUNTOS)	TOTAL
1	Catalina Tatiana Mauricio	5.0	5.0	4.0	5.0	4.7
2	Alonso Nataly Alexander	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0
3	Laura Alejandro Carlos	5.0	5.0	4.0	5.0	4.7
4	Hernan Javier Ruben	5.0	4.0	4.0	5.0	4.5
5	Sebastian Gabriel Ruben	5.0	5.0	4.0	5.0	4.7
6	Yara Milena Marilyn	5.0	5.0	4.0	5.0	4.7
7	Santiago Mauricio Juan Pablo	5.0	4.0	4.0	5.0	4.5
8	Kurd David Jhon Hugo	4.0	2.0	3.0	5.0	3.5

El análisis de los resultados de esta actividad, se basó en la investigación y presentación, que cada uno de los grupos realizó sobre el tema de los ismos. En esta actividad las calificaciones obtenidas por los grupos demostraron un alto nivel de creatividad. Los indicadores tomados en cuenta, son los mismos que se señalan en el marco teórico.

Flexibilidad: se midió el empleo y manejo del espacio reducido para la presentación de los temas y los medios audiovisuales utilizados para tal efecto.

Fluidez: se tuvieron en cuenta las diferentes ideas, el dominio verbal de expresar el tema, la apropiación del conocimiento y la identificación con el papel que cada uno de los integrantes del subgrupo cumplieron durante la presentación.

Divergencia: se observó la capacidad que cada uno de los grupos tuvo para reflexionar sobre el tema tratado.

Originalidad: se midió la forma como, a través, de la escenografía presentaron el tema en forma novedosa y amena.

#### **Actividad 5:**

**Forma lúdica: Profesional**

**Nombre de la actividad: Simulación La momificación (Juego de roles).**

**Tema tratado:** La prehistoria, el proceso de momificación en el antiguo Egipto.

**Fecha: 26 de octubre de 2007**

**Número de participantes:** De 20 a 30 personas máx.

#### **Recursos:**

- Espacio adecuado para su ejecución.
- Tiempo de dos horas.
- Consulta y lectura previa del tema.
- Un coordinador por grupo.

**Simulación, la momificación (juego de roles):**

La simulación es el proceso en el cual se sustituyen las situaciones reales por otras creadas artificialmente, cuyo grado de objetividad varía progresivamente y, de las cuales, el estudiante se entrena aprendiendo ciertas acciones, habilidades y hábitos del tema o especialidad en cuestión. De aquí se infiere que la simulación es algo más que un juego de rol, pues persigue transferir con igual efectividad lo aprendido por los estudiantes, a la realidad.

La simulación ofrece innumerables ventajas, entre ellas tenemos:

- Reduce el tiempo necesario para el aprendizaje de ciertas acciones.
- Elimina distracciones innecesarias.
- Ahorra peligros innecesarios.
- Permite la retroalimentación inmediata.
- Facilita encontrar la solución "óptima" a cada problema planteado.

### **Objetivos que persigue:**

Contribuir a la asimilación de los conocimientos, contenidos en los ritos milenarios de la momificación en Egipto, para desarrollar nuevos conceptos gráficos.

### **Funciones del Docente:**

- Elegir el tema y preparar las fuentes. Además, advertir a los estudiantes de los medios y materiales que se utilizarán durante el desarrollo de la simulación.
- Preparar las preguntas más adecuadas para estimular y conducir el debate siguiendo un orden lógico y orgánico.
- Preparar los medios que se utilizarán para el desarrollo de la actividad.
- Controlar que la mayor cantidad de estudiantes participen en el desarrollo de la actividad.
- Velar porque esta se desarrolle en un tiempo no mayor de 60 min.



### **Funciones de los demás miembros de la clase:**

- Traer los medios que se le hayan solicitado previamente por el profesor o director.
- Tolerancia con las opiniones de los demás y dar sus puntos de vista en la solución del problema.
- Saber escuchar, pensar y someterse a las reglas democráticas antes de hablar.
- Objetividad en lo que cada uno exponga.
- Exponer posibles soluciones al problema planteado y a las preguntas que se le irán haciendo por parte del director o profesor para resolver tareas cada vez más complejas.

### **Preparación Ambiental**

El profesor o director expondrá a los estudiantes las características planteadas, ya sean por medios orales o de otra complejidad. Esta explicación se puede acompañar con el uso de medios audiovisuales. Además prepara el ambiente físico necesario para el desarrollo de la actividad.

### **Desarrollo:**

1. El docente hace una breve introducción para: encuadrar el tema, dar instrucciones generales y ubicar al grupo, mentalmente, en las acciones.
2. Con los subgrupos establecidos, a manera de rifa, el docente sortea las preguntas y posibles representaciones según el caso.
3. A continuación el docente les otorga a cada subgrupo un turno de presentación e invita a participar en la búsqueda de la solución, para lo cual, debe ponerse en práctica lo aprendido, desarrollar una acción cualquiera o someter a prueba alguna idea diferente a la estudiada en clase.

4. Los estudiantes deben tener un mínimo de conocimientos sobre el tema de la cultura egipcia, que les permita el desarrollo de habilidades más creativas.



Foto 13: Estudiantes asumiendo cada rol, para el proceso de momificación egipcio.

5. Los estudiantes tienen un tiempo determinado por el docente, para planear el ejercicio y presentarlo.



Foto 16: Estudiantes ejecutando el ritual de momificación egipcia.

6. Las acciones en cada uno de los estudiantes son evaluadas según los indicadores, de igual manera se tiene como objetivo final que el grupo haya cumplido con las exigencias preestablecidas y demuestre su capacidad de creatividad y conocimiento.



Foto 15: Resultado final del ritual de momificación, con los canopes y el papiro de los muertos.

7. Finalizada la actividad se procede a realizar un análisis sobre la actividad, con la participación crítica de todos los grupos.

## Análisis de la rejilla de evaluación Actividad 5.

No	GRUPO	FLEXIBILIDAD (5 puntos)	FLUIDEZ (5 puntos)	DIVERGENCIA (5 puntos)	ORIGINALIDAD (5 PUNTOS)	TOTAL
1	Catalina Tatiana Mauricio	4.0	5.0	5.0	3.0	4.25
2	Alonso Nataly Alexander	4.0	5.0	3.0	5.0	4.25
3	Laura Alejandro Carlos	4.0	5.0	3.0	4.0	3.3
4	Hernan Javier Ruben	4.0	5.0	3.0	5.0	4.25
5	Sebastian Gabriel Ruben	5.0	5.0	4.0	5.0	4.75
6	Yara Milena Marlin	4.0	5.0	3.0	5.0	4.25
7	Santiago Mauricio Juan Pablo	5.0	5.0	5.0	4.0	4.75
8	Kurd David Jhon Hugo	4.0	4.0	3.0	4.0	3.75

La rejilla de evaluación indica el alto grado de creatividad de 6 grupos, identificado durante el desarrollo de la actividad, cabe anotar, que a pesar de que cada estudiante posee capacidades y habilidades creativas, esta actividad permite potencializarla.

Flexibilidad, se observó el uso de tácticas para maximizar el tiempo y el uso creativo de un mínimo de materiales, previamente establecidos.

Fluidez, se midió el uso del material y la producción de varias ideas, presentadas en un producto relacionado con el tema tratado.

Divergencia, se observó la capacidad de análisis que los grupos demostraron, a partir de elementos históricos sobre el tema y la utilización de estos elementos, para dar soluciones novedosas de la realidad actual.

Originalidad, se tuvieron en cuenta las explicaciones, de los conceptos presentadas en forma bidimensional (dibujo gráfico) y tridimensional (escultórico), conservando la misma idea original de los aspectos históricos del tema.

## 7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Una vez analizada la información recolectada y evaluadas las diferentes etapas de la investigación, se presentan las siguientes conclusiones y recomendaciones, que hacen relación no solo a los resultados de la investigación, sino también, al contexto en donde se desarrolló la misma.

Uno de los propósitos, de la aplicación del cuestionario, fue determinar la percepción de los estudiantes del programa de diseño y producción gráfica de UNITEC, sobre la creatividad en relación con la lúdica, al respecto se concluye lo que a continuación se expone.

En el análisis de la información recolectada se pudo observar que la mayoría de los estudiantes conocen y valoran a la lúdica como estrategia para el desarrollo de la creatividad. Los resultados demuestran que en UNITEC existen condiciones físicas y disposición de las directivas para desarrollar actividades lúdicas, es posible, entonces, concluir que para el desarrollo de la creatividad sería de gran aporte asumir a la lúdica como estrategia en el proceso enseñanza aprendizaje; sin embargo, esta estrategia no se puede tomar como la única dentro de este proceso, dada la pertinencia de la magistratura durante el desarrollo de las clases y otras estrategias como trabajos de laboratorios y de investigación. Lo anterior se colige de los resultados obtenidos en el cuestionario en donde se determina que la estrategia de enseñanza, más utilizada por los docentes, ha sido la magistral, como lo muestra la mayoría de los encuestados, seguida por la investigación.

La mayoría de los encuestados reconocen que la lúdica es adecuada para lograr aspectos importantes como: comprender la clase, obtener mayores conocimientos, se obliga a ser más crítico, ser más responsable con el tiempo, obtener mayor

recordación, formar mejores profesionales, desarrollar la creatividad, trabajar en equipo y hacer una clase motivadora.

La percepción, de los encuestados, está acorde con los supuestos teóricos contemplados en el marco teórico, en donde se expresa que las actividades lúdicas fomentan en los estudiantes una mayor fluidez, evidenciado, en la capacidad para producir ideas de manera permanente y espontánea, lo que permite la solución de problemas.

La educación superior no ha logrado romper muchas barreras y sigue considerando a las universidades como espacios de producción del conocimiento, pero en forma rígida; lo que conduce a reflexionar, dentro del espacio universitario, sobre nuevas estrategias en el proceso enseñanza aprendizaje, qué se lograría si se optara por el desarrollo de la creatividad, la cual exige la modificación del contexto universitario, interés y preocupación por parte de los docentes.

## RECOMENDACIONES

- Se requiere voluntad por parte del cuerpo docente para aplicar didácticas innovadoras, entre ellas la lúdica.
- La administración debe asumir dentro de sus principios educativos, la implementación de nuevas estrategias didácticas.
- En la planeación del Proyecto Pedagógico Temático (PPT), es necesario que la lúdica se adopte como un elemento básico y no como una acción coyuntural.
- Aunque el estudio señala la pertinencia de la lúdica para el desarrollo de la creatividad, es necesario involucrar a los docentes para propiciar los cambios en los modos de enseñar.
- Es necesario abrir espacios de reflexión sobre los modos de enseñar y aprender.
- La universidad debe proyectarse como un contexto que facilite la aplicación de la lúdica, como estrategia para potenciar la creatividad.
- Se debe tratar de desarrollar actividades lúdicas, que permitan plantearle al docente el reto de romper los esquemas tradicionales, y convertirse en orientador y dinamizador de los procesos creativos.
- Para lograr un cambio de actitud favorable hacia la lúdica, como estrategia para el desarrollo de la creatividad, se requiere emprender procesos donde los docentes, estudiantes y directivas se involucren.
- Se hace indispensable la capacitación a docentes de la universidad, que facilite el conocimiento sobre la lúdica, como nueva estrategia de enseñanza.



- Se hace necesario brindar las condiciones y el apoyo requerido a aquellos docentes que apliquen la lúdica como estrategia para el desarrollo de la creatividad.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

BEAUDOT, Alain. La creatividad. Madrid: Editorial Narcea. 1980.

BETANCOURT Morejón, Julián y otros. La creatividad y sus implicaciones. La Habana: Edición Académica, 1997.

BIXIO, Cecilia. Enseñar a aprender, construir un espacio de enseñanza-aprendizaje, Ciudad: México, D.F. Edit. Homo Sapiens, Rosario. 1998

CARROLL, Lewis. El Juego de la lógica. España: Alianza Editorial, 1987.

DAVIS y SCOTT. Estrategias para la creatividad. Coord. Buenos Aires: Paidós, 1992.

DE LA TORRE, Saturnino. Aproximación Bibliográfica a la Creatividad: Escritos sobre la creatividad en Lenguas Hispánicas. Barcelona: Promociones y Publicaciones Universitarias, 1989

DÍAZ Mejía, Héctor Ángel. . La función lúdica del sujeto, una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas. Santafé de Bogotá: Cooperativa Editorial del Magisterio, 2006.

DINELLO, Raimundo. El juego-ludotecas. Montevideo: Ediciones Nuevos horizontes. 1996.

\_\_\_\_\_. Expresión lúdico-creativa. Temas de Educación Infantil. Montevideo: Nordan, 1991.

JIMÉNEZ Vélez, Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. Santafé de Bogotá: Cooperativa Editorial del Magisterio, 1997.

\_\_\_\_\_. Pedagogía de la creatividad y de la lúdica, emociones, inteligencias y habilidades secretas. Santafé de Bogotá: Primera edición, 1998.

GARDNER, Howard. Arte, mente y cerebro una aproximación cognitiva a la creatividad. Madrid: Alianza, 1999.

GUILFORD, J. Creatividad y Educación. Barcelona: Paidós, 1991

LOGAN, Lilian M. y V.G. Logan. Estrategias para una enseñanza creativa. Barcelona: Oikos-Tau, 1980.

LUCIO, Ricardo. Educación y pedagogía, enseñanza y didáctica: Diferencia y relaciones. Bogotá: En: Revista de la Universidad de La Salle. Año XI N° 17 (julio 1989)

MONREAL, Carlos. Qué es la creatividad. Madrid: Biblioteca nueva, 2000.

OROPESA Fernández Ricardo. Pedagogía 97, curso 57. Si, jugando también se aprende. La Habana: INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO (IPLAC); 1997.

PUENTE FERRERA, Aníbal. El cerebro creador ¿Qué hacer para que el cerebro sea más eficaz? Madrid: Alianza, 1999.

TORRANCE, E. La enseñanza creativa produce efectos específicos. Teorías y prácticas sobre creatividad y calidad. La Habana: Academia, 1992.

TORRANCE, Paul y MYERS R.E...La enseñanza creativa. Madrid: Santillana, 1986.

VIGOTSKY, L. La imaginación y el arte en la infancia. Madrid: Akai, 1982

WINNICOTT, Donald. W. Realidad y juego. Barcelona: Gedisa, 1995.

## OTRAS REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Material Didáctico: "Los métodos de enseñanza". MS. Esperanza Hacíet Salinas. Material mimeografiado. FCM "Dr. Zoilo E. Marinello Vidaurreta". Las Tunas, 1998. (FCM)

La creatividad y sus implicaciones. ¿Por qué, para qué y cómo alcanzar la calidad? Julián Betancourt Morejón. Felipe Chibás Ortiz. Lourdes Sainz Leyva. Omar Trujillo Gras. Editorial ACADEMIA. La Habana, 1997. (FCM)

Pedagogía `97. Curso 57. Si, jugando también se aprende. Lic. Ricardo R. Oropesa Fernández. Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño (IPLAC). La Habana. (ISP)

Apoyo a la tarea docente No. 1. Ludoteca escolar. CONALTE. México, 1997. (ISP).

## ANEXO 1

### CUESTIONARIO

UNIVERSIDAD DE LA SALLE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIVISIÓN DE FORMACIÓN AVANZADA  
MAESTRÍA EN DOCENCIA

**LA LÚDICA EN LA FORMACIÓN DE PROFESIONALES CREATIVOS EN EL  
PROGRAMA DE DISEÑO Y PRODUCCION GRÁFICA EN UNITEC”.**

Artículo I. Encuesta No \_\_\_\_\_

Fecha de aplicación de la encuesta día \_\_\_\_\_ mes \_\_\_\_\_ Año \_\_\_\_\_

#### **1. Introducción al encuestado:**

Esta encuesta aporta valiosa información sobre la lúdica en la formación de profesionales creativos, las estrategias didácticas, el proceso de aprendizaje y la formación de los estudiantes de segundo semestre del programa de diseño y producción gráfica en Unitec. La información que usted suministre aportará elementos para identificar la lúdica como factor importante en la formación de profesionales creativos en la Corporación Universitaria Unitec.

#### **I. Información del encuestado.**

1. Edad \_\_\_\_\_

2. Sexo: masculino \_\_\_\_\_ femenino \_\_\_\_\_

3. Según su percepción, las condiciones físicas de la universidad son adecuadas para emplear la lúdica como estrategia para la enseñanza:

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

4. Considera que las estrategias de enseñanza que emplean los docentes para el aprendizaje son.

Utilice una escala de 1 a 5, donde 1 es el mínimo y 5 es el valor máximo.

a) Agradables \_\_\_\_\_

b) Motivadoras \_\_\_\_\_

c) Tolerantes \_\_\_\_\_

d) Divertidas \_\_\_\_\_

e) Activas \_\_\_\_\_

f) Comprensivas \_\_\_\_\_

5. Califique para cada una de las siguientes estrategias, su facilidad en el proceso de aprendizaje:

Utilice una escala de 1 a 5, donde 1 es el mínimo y 5 es el valor máximo.

a) Lectura \_\_\_\_\_

b) Seminarios \_\_\_\_\_

c) Clase magistral \_\_\_\_\_

d) Uso de laboratorios \_\_\_\_\_

e) Elaboración de trabajos \_\_\_\_\_

f) Juegos didácticos \_\_\_\_\_

g) Exposiciones \_\_\_\_\_

h) Otra ¿Cuál? \_\_\_\_\_

6. La lúdica es una didáctica utilizada por los docentes de la institución en forma:

a) Constante \_\_\_\_\_

b) Alternada \_\_\_\_\_

c) De vez en cuando \_\_\_\_\_

d) Nunca \_\_\_\_\_

7. Según su criterio, califique a la lúdica como una estrategia de enseñanza:

Marque con una X una única respuesta.

a) Excelente \_\_\_\_\_

b) Buena \_\_\_\_\_

c) Regular \_\_\_\_\_

d) Mala \_\_\_\_\_

8. Considera que la lúdica es adecuada para:

Utilice una escala de 1 a 5 donde 1 corresponde al mínimo y 5 corresponde al valor máximo.

a) Comprender la clase \_\_\_\_\_

b) Obtener mayores conocimientos \_\_\_\_\_

c) Formar mejores profesionales \_\_\_\_\_

d) Hacer amena la clase \_\_\_\_\_

e) Desarrollar la creatividad \_\_\_\_\_

f) Obtener mayor capacidad de análisis \_\_\_\_\_

g) Otra ¿cuál? \_\_\_\_\_

9. Con relación al desarrollo de actividades lúdicas dentro de clase, percibe que las directivas de la institución, docentes y comunidad educativa han mostrado:

Marque con una X una única respuesta.

a) Interés \_\_\_\_\_

b) Oposición \_\_\_\_\_

c) Indiferencia \_\_\_\_\_

d) Preocupación \_\_\_\_\_

e) Otra ¿Cuál? \_\_\_\_\_

10. Según su opinión, el desarrollo de la creatividad dentro de su carrera, ha sido una preocupación entre las directivas de la institución.

Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_

11. Considera que la lúdica, para el desarrollo de la creatividad, es una estrategia:

Marque con una X una única respuesta.

- a) Excelente \_\_\_\_
- b) Buena \_\_\_\_
- c) Regular \_\_\_\_
- d) Mala \_\_\_\_

12. Cree usted que la creatividad le permite tener:

Marque con una X una única respuesta.

- a) Una visión global de la problemática social
- b) Mejores perspectivas de trabajo
- c) Mayor capacidad para la resolución de problemas
- d) Mayor capacidad en su futuro desempeño como profesional
- e) Otra.
- f) Cuál \_\_\_\_\_

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.



## ANEXO No 2

### REJILLA DE EVALUACIÓN

**ASIGNATURA:**

**TEMA:**

**ACTIVIDAD:**

**FECHA:**

No	Integrantes	Originalidad (50 puntos)	Flexibilidad (50 puntos)	Fluidez (50 puntos)	Divergencia (50 puntos)	Total	PORCENTAJE
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Siguiendo los parámetros previamente establecidos, se valora a los grupos participantes con los anteriores Indicadores.

### ANEXO 3

#### MATRIZ DE INDICADORES DE LA CREATIVIDAD

<b>INDICADORES DE LA CREATIVIDAD</b>	<b>SUB CRITERIOS DE LOS INDICADORES</b>
FLEXIBILIDAD	Organiza y modifica hechos y comportamientos
FLUIDEZ	Produce, descubre y soluciona ideas en cantidad y calidad
DIVERGENCIA	Analiza, diferencia y problematiza ideas
ORIGINALIDAD	Inventa, idealiza y genera novedosas ideas no antes vistas.

## ANEXO 4

### REJILLA DE VALORES PARA CADA UNO DE LOS INDICADORES

**FLEXIBILIDAD: 50 PUNTOS MAX. (Organiza hechos, modifica comportamientos).**

Valor	Sub criterios
00	No organiza, no modifica comportamientos actitudes o métodos.
10	La organización y modificaciones no son notorias
20	Falta dominio de organización y modificación en los comportamientos.
30	La organización y modificación en las ideas no son definibles o no alcanzan a generar las expectativas deseadas
40	Buen trabajo de organización y modificación en los comportamientos, aunque falta más disposición en los mismos.
50	Emplea con excelente acierto la organización, modificación y variaciones en los comportamientos con excelente disposición.

**FLUIDEZ: 50 PUNTOS MAX. (Produce, descubre y soluciona ideas en cantidad y calidad)**

Valor	Sub criterios
00	No produce, no descubre o soluciona ideas.
10	La producción de ideas no son notorias
20	Falta dominio de las ideas en cantidad y calidad
30	Las ideas en cantidad y calidad no son definibles o no alcanzan a producir los efectos deseados.
40	Buen trabajo de las ideas en cantidad y calidad aunque falta más destreza en las mismas.
50	Emplea las ideas en cantidad y calidad con excelente destreza.

**DIVERGENCIA: 50 PUNTOS MAX. (Analiza, diferencia y problematiza ideas).**

<b>Valor</b>	<b>Sub criterios</b>
00	No Analiza, no diferencia o problematiza ideas.
10	El análisis o diferenciaciones no son óptimos.
20	Falta dominio del análisis, la diferencia y problematización en las ideas.
30	El análisis, la diferencia y problematización en las ideas no son definibles o no alcanzan a generar las expectativas deseadas
40	Buen trabajo en el análisis, la diferencia y problematización en las ideas. Aunque falta más destreza.
50	Emplea el análisis, la diferencia y problematización en las ideas con excelente destreza.

**ORIGINALIDAD: 50 PUNTOS MAX. (Inventa, idealiza y genera novedosas ideas no antes vistas).**

<b>Valor</b>	<b>Sub criterios</b>
00	No inventa ni crea ideas novedosas.
10	Las ideas no tienen el alcance inventivo.
20	Falta dominio para la invención
30	La invención, la idealización y la creación de ideas novedosas no son definibles o no alcanzan a generar las expectativas deseadas
40	Buen trabajo en la invención, la idealización y la creación de ideas novedosas, aunque falta más destreza.
50	Emplea la invención, la idealización y la creación de ideas novedosas con excelente destreza.

Rejilla de consolidación de los resultados de cada una de las actividades por subgrupos, que arroja la calificación sobre la creatividad en el Grupo total.

## ANEXO 5

### REJILLA DE VALOR PARA CADA UNO DE LOS RANGOS SEGÚN INDICADORES

<b>VALOR</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>RANGO</b>
20	Baja fluidez, flexibilidad, originalidad y divergencia.	BAJO
30	Mediana fluidez, flexibilidad, originalidad y divergencia.	MEDIO
40 a 50	Alta fluidez, flexibilidad, originalidad y divergencia.	ALTO

## ANEXO 6

### Resultados generales de los indicadores de la creatividad en las actividades

SUBGRUPOS	1	2	3	4	5	6	7	8	TOTAL
<b>Flexibilidad</b>	4.8	4.4	4.6	4.6	4.0	4.4	4.4	4.6	<b>4.5</b>
<b>Fluidez</b>	4.8	5.0	4.8	4.8	4.4	5.0	4.4	3.8	<b>4.6</b>
<b>Divergencia</b>	3.2	4.4	4.0	4.8	3.8	4.2	4.2	3.8	<b>3.5</b>
<b>Originalidad</b>	4.4	4.6	4.6	4.8	4.6	4.6	4.2	4.2	<b>4.5</b>

## ANEXO 7

<b>Resultados de las Actividades por orden cronológico</b>						
<b>8</b>  SUB  GRUPOS	26 de octubre	02 de noviembre	09 de noviembre	16 de noviembre	23 de noviembre	Total general
	<i>Lúdica profesional</i>	<i>Lúdica creativa</i>	<i>Lúdica profesional</i>	<i>Lúdica creativa</i>	<i>Lúdica didáctica</i>	
	Simulación momificación	El alcance de las bombas	Presentación y animación	El absurdo gráfico	Carrera de observación	
Sub total	4.3	3.97	4.4	4.5	4.6	4.3