



UNIVERSIDAD DE CHILE

Escuela de Ciencias Sociales

Carrera de Educación Parvularia y Básica Inicial

**EXPLORACIÓN DE ESTRATEGIAS CREADORAS EMPLEADAS POR NIÑOS DE
4 Y 5 AÑOS EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN
EL ÁREA DE LA PLÁSTICA**

Seminario para optar al título de Educadora de Párvulos y Escolares Iniciales

Autoras:

EVELYN PATRICIA GARCÍA VERGARA

CAROLINA ANDREA JARA OYARZÚN

LORETO ANDREA RODRÍGUEZ CONTRERAS

Profesora guía
Dina María Alarcón Quezada
Magíster en Educación

Santiago de Chile
2005

***En el principio creó Dios... Y vio Dios
todo lo que había hecho, y he aquí que
era bueno en gran manera.***

Génesis 1:1; 31 Reina Valera 1960

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a Dios por la oportunidad de estudiar en la Universidad de Chile y pertenecer a la primera generación de la carrera de Educación Parvularia y Básica Inicial.

A nuestros padres que nos brindaron su apoyo incondicional durante nuestro andar en este camino del saber y la experiencia.

Al cuerpo docente de excelencia, el cual nos brindó conocimientos y experiencias enriquecedoras que nos permitieron ampliar nuestra mirada frente a la realidad educativa, formándonos como educadoras de infancia autónomas, críticas y reflexivas.

A nuestra profesora guía Dina Alarcón, por su tiempo y dedicación para que esta investigación fuera posible.

Finalmente, agradecemos a todos aquellos que contribuyeron para hacer de nuestra estadía en este lugar una experiencia grata.

INDICE

	Página
INTRODUCCIÓN	6
CAPITULO I	
EL PROBLEMA Y LOS OBJETIVOS	9
1.1 Planteamiento del Problema	9
1.2 Objetivo General	9
1.3 Objetivos Específicos	9
CAPITULO II	
MARCO DE REFERENCIA	10
2.1 Creatividad	10
2.1.1 Nociones Generales	10
2.1.2 Creatividad en Aula	16
2.2 Desarrollo Infantil entre 4 y 5 años	21
2.3 Expresión gráfico- plástica	24
CAPITULO III	
DISEÑO Y METODOLOGÍA	28
3.1 Caracterización y Justificación de una Investigación de Tipo Exploratoria	28
3.2 Selección de los Sujetos de Estudio	28
3.3 Elaboración de instrumentos	28
3.4 Plan de Trabajo	29

CAPITULO IV	
RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN	31
4.1 Instrumentos a Aplicar	31
4.2 Situaciones Problemáticas Seleccionadas	31
4.3 Descripción de la Aplicación	31
CAPITULO V	
ANÁLISIS DE LOS DATOS	35
5.1 Análisis sobre la base de Indicadores de Creatividad	36
5.2 Análisis sobre la base de “Niveles” de Estrategias Creadoras.....	40
5.3 Análisis sobre la base de Puntajes Brutos	42
CAPITULO VI	
REFLEXIONES FINALES	44
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48
ANEXOS	51
Anexo 1: Registro Detallado de Situaciones Problemáticas (niño por niño)	
Anexo 2: Listas de Cotejo Aplicadas	
Anexo 3: Plantillas de Torrance Aplicadas	
Anexo 4: Fotografías	

INTRODUCCIÓN

Dentro de las características constituyentes de la personalidad humana, se encuentra la creatividad, constructo del cual se posee un variado acervo de antecedentes teóricos y empíricos en la literatura contemporánea. Por ejemplo, *estudios centrados en identificar rasgos de personalidad*, distinguen entre atributos que denotan una mayor o menor creatividad en la persona, tales como sensibilidad a los problemas, apertura a lo desconocido, capacidad de autorrealizarse, entre otros.

Por otra parte, existen antecedentes que intentan explicar la creatividad *como un proceso*, entre los que se encuentran datos conducentes a interpretarla como “etapas cronológicas” ocurridas a nivel no racional; datos conducentes a estimarla como “intercambio de energía” entre los “estratos verticales” de los “sistemas psicológicos”; datos que conllevan a estimar la creatividad como un *tipo de pensamiento* presente en todos los seres humanos, denominándolo pensamiento divergente o lateral.

Estos enfoques han interpretado la creatividad dentro de ciertos contextos sociales, entre ellos el ámbito educativo. Por tanto, el interés de esta investigación está referido a conocer cómo niñas y niños manifiestan creatividad en su hacer.

La Reforma Educativa Chilena, implementada al inicio del siglo XXI, concibe al niño como un activo constructor de conocimientos, identidad y cultura, debido a que posee competencias, habilidades y destrezas para pensar y actuar con mayor autonomía en su formación como ciudadano.

Sin embargo, esta autonomía en su pensamiento y comportamiento, es gradual y está influenciada por aspectos biológicos, psicológicos, cognitivos, y culturales, los que interactúan y dan lugar a un desarrollo integral en el niño, permitiéndole adaptarse, intervenir y transformar el entorno.

En el aula, el niño se enfrenta a múltiples situaciones de aprendizaje, en las que requiere manejar cierto tipo de conocimientos, ejecutar tareas de diversa índole, abordar problemas de distinto origen, por lo que despliega ideas, procedimientos, recursos de acuerdo con lo exigido por tal situación.

En educación preescolar, las niñas y niños tienen oportunidades para explorar y descubrir su entorno mediante su implicancia en actividades con diferentes materiales, técnicas o procedimientos. En su mayoría, estas actividades tienen relación con la expresión gráfico-plástica, mediante las cuales el niño entra en contacto con un tipo de representación de la realidad, a partir de la exploración del espacio, formas, colores, texturas, etc.

Esta investigación vincula los temas de creatividad, la etapa de Infancia circunscrita en la edad de 4 y 5 años, y la expresión plástica, con el objetivo de explorar las estrategias creadoras que niñas y niños emplean cuando se les enfrenta a situaciones problemáticas. Por tanto, se trabajará en un escenario educativo del área preescolar, intentando aportar nuevos antecedentes y así ampliar los conocimientos respecto al niño y su capacidad creativa, para solucionar problemas del área plástica.

Para el cuerpo docente es muy importante ahondar en estos conocimientos y contar con datos empíricos confiables para sustentar su práctica, llevando a cabo el diseño de un currículo que desarrolle en las niñas y niños la capacidad de abrirse a nuevas experiencias, ubicándose en distintos planos para explicar la realidad y actuar sobre ella de manera pertinente.

Esta investigación, surge de la inquietud por aportar experiencias educativas enriquecedoras y pertinentes a niñas y niños en etapa preescolar. Para tal fin, se hace necesario acudir a referencias con sustento teórico y empírico, en lo posible, confiables y válidas, ya que de lo contrario, la práctica educativa se llevaría a cabo sólo con datos provenientes del sentido común.

Sin embargo, la intención de este trabajo no es predecir relaciones que se deberán hallar, ni tampoco otorgar tratamiento estadístico a las variables, sino más bien descubrir variables significativas en el trabajo de campo y establecer las bases para plantearse interrogantes que posibiliten la gestación de nuevos problemas e hipótesis sobre el tema.

Es así como los antecedentes que se proporcionan intentan buscar nuevos caminos hacia la mayor comprensión del fenómeno de la creatividad.

El trabajo que se presenta a continuación está dividido en ocho apartados. En el Capítulo I se describe el Problema y enuncian los Objetivos que guían el estudio. En el Capítulo II se encuentra el Marco de Referencia que contiene antecedentes teóricos y empíricos sobre los temas de Creatividad, concepto de Infancia y Expresión Plástica. El Capítulo III, define el Diseño y la Metodología a usar, señalando el Tipo de Estudio, Sujetos de Estudio, la Elaboración de Instrumentos y un Plan de Trabajo que plantea tareas y plazos a cumplir. El Capítulo IV, registra la Recogida de Información, en el que se describe la Aplicación del Instrumento y el trabajo de campo con las tres situaciones problemáticas seleccionadas. En el Capítulo V, se presentan los tres análisis realizados a los datos recogidos, aclarando los criterios usados para tal efecto. En el Capítulo VI, están las Reflexiones Finales inferidas a partir de los datos analizados, junto con los aportes desprendidos de la investigación. Finalmente, se señalan las Referencias Bibliográficas consultadas y un apartado con los anexos donde se adjuntan los instrumentos aplicados, correspondientes a las listas de cotejo y test "Líneas Paralelas" de Torrance, junto con fotografías de ciertos productos realizados por los sujetos de estudio.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA Y LOS OBJETIVOS

1.1 Planteamiento del Problema

El problema de esta investigación pretende conocer cómo se manifiesta la creatividad en cuanto a fluidez, flexibilidad, originalidad y conectividad en la elección de estrategias creadoras, que niñas y niños de 4 y 5 años, emplean para resolver situaciones problemáticas en el área de la expresión gráfico-plástica.

Es necesario aclarar, que para esta investigación se entenderá por estrategia creadora al conjunto de ideas, procedimientos y recursos que el sujeto despliega para solucionar ciertos problemas en el área de la plástica, organizados sobre los criterios de fluidez, flexibilidad, originalidad y conectividad.

1.2 Objetivo General

Explorar las estrategias creadoras de niñas y niños de 4 y 5 años en la resolución de problemas en el área de la plástica.

1.3 Objetivos Específicos

Caracterizar las estrategias creadoras usadas por las niñas y niños.

Detectar entre estrategias más creativas y menos creativas.

Establecer bases para la formulación de nuevas interrogantes sobre el tema.

CAPÍTULO II

MARCO DE REFERENCIA

El presente Marco Teórico Referencial cuenta con antecedentes teóricos y empíricos recolectados sobre la base de una búsqueda rigurosa y comparativa, entre los distintos planteamientos que giran en torno al concepto de creatividad, al desarrollo infantil y a la expresión gráfico-plástica. Junto con lo cual, se exponen ciertos principios relativos a la enseñanza de la creatividad, tanto con sus implicancias en torno al docente, niñas y niños, como a métodos empleados, y la evaluación de éstos.

2.1 CREATIVIDAD

2.1.1 Nociones Generales

Generalmente, la palabra creatividad se asocia a grandes científicos, inventores, pintores y poetas reconocidos y valorados por la sociedad a través del tiempo. En reiteradas ocasiones se relaciona este constructo con aquellos individuos caracterizados por su genialidad, la cual se define como un conjunto de rasgos excepcionales de personalidad y de facultades intelectuales a las que le atribuyen grandes creaciones. (Weisberg, 1987)

Una de las características principales de los genios es que operan bajo un principio de intuición, es decir, poseen la tendencia de llegar a una conclusión o realizar alguna acción, sin tener que ir razonando explícitamente cada uno de los pasos del proceso. Se cree que a este tipo de individuos se le confiere una valoración especial subjetiva, proveniente de un público o una audiencia a la cual se expone el trabajo realizado. Por lo tanto, la genialidad es una característica que la sociedad otorga en respuesta a la obra de éste.

Sin embargo, hoy en día existen teorías referidas a la creatividad como una facultad propia de todos los seres humanos, con la cual modifican esquemas de

pensamiento e intervienen y transforman el entorno que les rodea. Las que se presentan a continuación consideran que la capacidad de creación y resolución de problemas ocurre por combinaciones de nuevas ideas, que el inconsciente somete a prueba.

Una de las teorías que intenta explicar el origen y la forma cómo opera la creatividad en el individuo es la del físico francés y uno de los principales matemáticos del siglo XIX Henri Poincaré (1854-1912) el cual postula que el descubrimiento, la invención y la resolución de problemas, comportan combinaciones de pensamiento. Sin embargo, cuando se trabaja en problemas, solamente se tiene un pequeño número de combinaciones potencialmente relevantes, y es aquí donde el inconsciente ensaya y desecha muchas de ellas sin valor, por lo que las combinaciones que se logran percibir son aquéllas que apelan al sentido estético del individuo.

Asimismo, la teoría de bisociación del novelista, ensayista y periodista húngaro Arthur Koestler (1905-1983), señala que el inconsciente, durante el período de incubación, combina ideas activadas a lo largo de un trabajo consciente previo sobre el problema. Recibe el nombre de bisociación porque alude al proceso por el cual las ideas antes no relacionadas son puestas en contacto y combinadas.

Ambas teorías incorporan el elemento de incubación, período de tiempo durante el cual la persona no está reflexionando conscientemente en un problema, pero en el que trabaja inconscientemente (Weisberg, 1987) Un ejemplo de ello, se encuentra en un hecho histórico que le ocurrió a Arquímedes (287-212 A.C.), notable matemático e inventor griego, el cual es reconocido por el descubrimiento de la Ley de la Hidrostática, el llamado principio de Arquímedes, que establece que todo cuerpo sumergido en un fluido experimenta una pérdida de peso igual al peso del volumen del fluido que desaloja. Se dice que este descubrimiento lo realizó cuando un rey le pidió que comprobara si la corona que poseía estaba confeccionada completamente de oro, de no lograrlo sería condenado a muerte. Cuando aun, acudiendo a todos sus conocimientos no lograba encontrar una solución, mientras se bañaba observó cómo el agua se desplazaba y desbordaba con su cuerpo sumergido y exclamó ¡Eureka!

Por otra parte, existen teorías que ponen énfasis a las experiencias previas más que al inconsciente o a saltos intuitivos. Es aquí donde se pueden encontrar la teoría del asociacionismo, la cual señala que la solución de un nuevo problema se produce por causa de que la nueva situación es semejante, en algún aspecto, a otra que le precedió. Por causa de tal semejanza, las antiguas asociaciones son transferidas o generalizadas a la situación nueva, y el nuevo problema queda solucionado (Weisberg, 1987)

En oposición a esta teoría, se encuentra la que propone la escuela de psicología de Gestalt, la cual supone trascender la experiencia previa que tiene el individuo y llegar a la resolución de un problema nuevo con un experimento independiente, sólo basta con examinar en qué consiste la verdadera dificultad y de qué forma superarla. Para ello, basta que el sujeto tenga la oportunidad de enfrentarse a una situación problemática y examinarla en forma correcta y manifestar la capacidad creadora en cualquier dominio si se concede la posibilidad (Weisberg, 1987)

Según estos planteamientos, la creatividad es un concepto que no sólo atañe a personajes con características de genialidad, sino a todos los seres humanos, por lo que en una primera instancia, se define creatividad como la capacidad y la actitud de las personas y los grupos para formar combinaciones, para relacionar o reestructurar elementos conocidos, con el fin de lograr productos, ideas o resultados a la vez originales y relevantes (López, 1999)

Esta idea supone a un individuo capaz de poner en marcha una respuesta frente a los problemas, desafíos y oportunidades que percibe o descubre. Es un sujeto que posee una capacidad crítica frente a la realidad, lo que le permite generar procesos de búsqueda creativa estableciendo nuevas conexiones con elementos conocidos.

Este proceso de pensamiento creativo requiere de varios *indicadores* que permiten al individuo distinguir aquello que es creativo de lo que no lo es.

El primero de ellos es la *fluidez*, referida a la capacidad para elaborar un gran número de ideas y relaciones. La segunda es la *flexibilidad*, definida por las categorías de ideas a las que el sujeto acude para dar solución a un problema. El tercer indicador es la *originalidad*, el cual implica lo nuevo, único, diferente o poco habitual. Aquello que provoca sorpresa y que es impredecible. Por último, se encuentra el indicador de *conectividad*, que apunta a la relación o integración de elementos buscando la unidad, la combinatoriedad, las asociaciones múltiples, la reorganización y reestructuración de lo existente (López, 1999)

Estos indicadores constituyen un tipo de pensamiento creativo que el psicólogo y sociólogo maltés, Edward De Bono denominó pensamiento divergente. El autor establece una distinción entre este pensamiento y el *convergente*, refiriéndose a este último como una capacidad para ordenar distintas alternativas disponibles, discriminar y evaluar y hacer distinciones entre ellas. Se emplea para resolver problemas bien definidos que poseen una solución. Este pensamiento aborda problemas cuyos elementos y propiedades son conocidos desde un principio e intenta llegar a una *respuesta correcta* desplazándose y siguiendo una secuencia prevista.

Por otra parte, el *pensamiento divergente* busca escapar a las normas que conducen en una dirección definida, es decir, se mueve en planos múltiples y simultáneos, buscando más de una respuesta frente a un desafío o problemática. Asimismo, actúa removiendo supuestos, desarticulando esquemas, flexibilizando posiciones, y produciendo nuevas conexiones. Es un tipo de pensamiento que explora, ensaya, abre caminos y se mueve en un universo sin límites, frecuentemente hacia lo insólito y original. (De Bono, 1970)

El pensamiento divergente puede ejercitarse mediante el *torbellino de ideas* (brainstorming), técnica que busca nuevas soluciones a los problemas por medio de asociaciones libres y manifestaciones sin criterio establecido. Este técnica no permite críticas, es decir, no se enjuicia ninguna idea hasta que hayan sido producidas todas. También es bienvenida la ligereza y extravagancia en el pensar. Esta técnica le otorga vital importancia a la cantidad de ideas que se generen dentro de un grupo, ya que

mientras más ideas existan, mayor es la probabilidad de acertar. Finalmente, mediante el torbellino de ideas se buscan combinaciones y perfeccionamientos, es decir, además de los aportes, los participantes sugieren formas de mejorar las ideas propias y la de los demás, o de relacionar dos o más ideas presentadas (Weisberg, 1987)

A medida que se profundiza en el tema de la creatividad se puede dar cuenta de que este concepto adquiere mayor complejidad cuando el proceso de pensamiento creativo involucra no solo al individuo que descubre o que inventa, sino a todo lo que le rodea.

Es imprescindible que la solución o el trabajo creativo esté enmarcado dentro de un contexto social y cultural, que le otorga valor y determina si algo es creativo o no. Es por esto que la creatividad se constituye como el resultado de la interacción de un sistema compuesto por tres elementos: una cultura que contiene reglas simbólicas, una persona que aporta novedad al campo simbólico y un ámbito de expertos. (Csikszentmihalyi, 1998)

Esta definición extiende las fronteras del concepto de creatividad e incorpora no sólo a la persona creativa, sino también su interacción con un campo simbólico y un ámbito de profesionales que opinan respecto de su trabajo. (Gardner, 1995)

El campo simbólico consiste en una serie de reglas y procedimientos, por ejemplo, las matemáticas, música, religión, sistemas legales, etc. Cada campo está compuesto por sus propios elementos simbólicos, reglas y sistema de notación, y representan un pequeño mundo aislado, en el que una persona puede pensar y actuar. Estos campos constituyen lo que se denomina cultura (conocimiento simbólico compartido), la cual trasciende la individualidad y permite ampliar la sensibilidad y capacidad para establecer relaciones con el mundo.

El ámbito incluye a todos los individuos que deciden si una nueva idea o producto se debe incluir en el campo. El ámbito actúa como filtro para ayudar a seleccionar, entre diversas propuestas, aquellos que merecen mayor atención.

Por último, se encuentra la persona *individual*, la cual utiliza los símbolos de un dominio, introduce nuevas ideas o ve una nueva distribución, novedad que es seleccionada por el ámbito correspondiente para ser incluida en el campo oportuno. Por consiguiente, la persona creativa es aquella cuyos pensamientos y actos cambian un campo o establecen uno nuevo (Csikszentmihalyi, 1998)

Este individuo creativo se caracteriza por poseer una apertura a la experiencia, es decir, una disposición interna o motivación intrínseca, para ampliar los límites de la conciencia, que se traduce normalmente en curiosidad por el entorno y en iniciativas para explorar y conocer. Existen cinco tipos de apertura. La primera, es la apertura a la fantasía, ese mundo interno el cual permite que la mente deambule con mayor libertad. La segunda es la apertura a la estética, que permite el despliegue de los sentidos y voluntad para valorar la diversidad de expresiones artísticas. En tercer lugar se encuentra la apertura a los sentimientos, es decir, la comprensión y aceptación de las propias emociones. En cuarto lugar se ubica la apertura a las acciones o actividades que el individuo es capaz de realizar. Por último, se encuentra la apertura a las ideas, referida a la curiosidad intelectual y disposición para examinar cuestiones de carácter teórico, ético y valórico.

Asimismo, el individuo creativo se caracteriza por su tolerancia a la ambigüedad, ya que la búsqueda implica paciencia y dedicación ante las posibilidades que tiene para dar solución a los problemas. Un elemento fundamental, es la tolerancia a la frustración, que requiere de un buen manejo y aceptación del error como parte constituyente de la perfectibilidad de las ideas o actos creativos, recordando que el entorno más favorable para la creatividad es aquel que se encuentra cargado de dificultades u obstáculos.

Luego de lo señalado anteriormente, el concepto de creatividad ha evolucionado desde un enfoque intrasubjetivo hacia uno integrador, es decir, surge de la interacción entre los pensamientos y procedimientos propios del individuo y un contexto sociocultural, lo que constituye un fenómeno sistémico más que individual.

2.1.2 Creatividad en Aula

Desde esta nueva idea integradora de creatividad, la conexión entre ésta y el ámbito educativo se ha profundizado. Investigadores y corrientes teóricas reconocen que la escuela debe ser un lugar donde las personas se formen de manera integral, no solo trabajando el área intelectual de los sujetos. Y precisamente desde esta premisa, la creatividad se constituye como un objetivo fundamental en los sistemas escolares y los currículos de carácter innovador.

Además, con la abundancia de conocimiento que circula en la actualidad, la escuela, más que transmitir los conocimientos fundamentales, necesita introducir experiencias enriquecedoras que permita a los niños activar y desplegar sus capacidades, para continuar aprendiendo conforme a sus intereses y expectativas. Este interés se funda en la concepción de un hombre “como un ser que se autoactiva, que necesita crear, que no funciona plenamente hasta que está creando.” (Torrance, Myers, 1976, pág. 21)

Las experiencias educativas que desarrollen y cultiven las aptitudes creadoras del niño y niña, necesitan ser antecedidas por una toma de conciencia por parte de los educadores, en torno a las potencialidades creativas de éstos; la relación entre enseñanza- aprendizaje y los procesos creativos (Torrance, Myerrs, 1976) El docente debe conocer lo que sucede en el aula y ser sensible a ello, percibir las necesidades de sus alumnos, conocer sus motivaciones y capacidades para aprender.

Sin embargo, esta actitud frente al sujeto que aprende, necesita de una práctica educativa capaz de fomentar y reorientar las potencialidades y recursos creativos que la persona trae consigo, dentro de una atmósfera interactiva de “dar y recibir”. Sobre todo, no reprimir al estudiante en su creatividad, sino orientarlo, para convertir al estudiante en un explorador apasionado, sin temor a lo nuevo o inesperado, y capaz de aportar y crecer como persona, en interacción con los demás.

Algunos planteamientos señalan que el docente debe ser flexible, capaz de enfrentarse constructivamente con hechos imprevistos, espontáneo, original en su forma de pensar e intuitivo (Torrance y Myers, 1976)

Según un estudio realizado por E. P. Torrance, investigador y profesor norteamericano, en el que se preguntó a docentes qué características de comportamiento adjudicarían a los niños creativos. Entre las que se obtuvieron: “curiosidad, preguntan constantemente/ originalidad en el pensar y hacer/ independencia de pensamiento y conducta/ individualista, se bastan a sí mismos/ imaginativos, comunicativos/ no conformistas, no dependientes/ buscan relaciones/ alta productividad de ideas (fluidez), flexibles, tienen el placer de la construcción, de varias ideas a un tiempo”, entre otros. (Torrance, 1967)

Por tanto, la relación creativa profesor- alumno es un desafío complejo porque exige embarcarse por rutas desconocidas, supone una co-experiencia, y los errores dentro de ella son útiles para mejorarla. El proceso de pensamiento creativo del niño se mantiene sin inhibiciones porque la relación es abierta, exenta de temor y creativa.

Según Heinelt, autor que identifica la creatividad como un rasgo de la personalidad humana, también sostiene que en la escuela se pueden activar y promover las fuerzas creativas de los niños. No obstante, “en un primer paso, el individuo tiene que vencer las dificultades e inhibiciones radicadas en la propia persona, a fin de crear las condiciones previas necesarias para desplegar las fuerzas creativas” (Heinelt, 1979, pág 48). Estas variables a salvar son: ausencia de egoísmo, ausencia de conflictos, angustias y obsesiones, ausencia de stress, necesidad de ascetismo, necesidad de diálogo y grupo, identificación con el objeto, integración del pensamiento divergente y del convergente.

Sin embargo, en la escuela hay ciertos factores que inhiben la creatividad, por ejemplo: una excesiva búsqueda del éxito y altos rendimientos, la prohibición de hacer preguntas que abran la discusión, la intolerancia por el comportamiento lúdico debido a que éste es juzgado como desorden, la presión del tiempo y el cumplimiento de metas,

abuso de preceptos e instrucciones y órdenes que gradúan todos los comportamientos dentro de la clase (Heinelt, 1979). Esto determina que las niñas y niños no encuentren un espacio a salvo para ampliar y mejorar sus potencialidades creativas.

Según Davis y Scott (1992), citando a Simberg y Gillepsie, las barreras del comportamiento creativo pueden ser de orden perceptivo, sociocultural y emocional. Las *perceptivas* son las tendencias a percibir de manera estereotipada de una situación o problema. Las *culturales* provienen de las normas sociales, del conformismo y los esquemas de pensamiento desarrollados a través de la educación tradicional. Las *emocionales* guardan relación con el miedo a equivocarse, aferrarse a la primera idea, la rigidez del pensamiento, la falta de perseverancia e interés para llevar a cabo soluciones de problemas.

En cuanto a la promoción de la creatividad, las escuelas del pensamiento cognoscitivo y personalista sugieren proponer a los estudiantes actividades (sea en ocasión de la enseñanza de las materias escolares o mediante ejercicios elaborados ex profeso) que requieran el ejercicio de esas diversas habilidades, ya que, según ellos, ejerciendo una habilidad es como ésta puede ser desarrollada y acrecentada.

Para los personalistas o humanistas, la creatividad se favorece en la no directividad, para evitar bloqueos de orden perceptual, cultural y emocional.

Desde el enfoque de la escuela activa, cuyo modelo pedagógico se basa en la actividad auténtica del niño y en que él es quien debe hacer uso de su libertad (relativa de acuerdo a su estado de desarrollo), fomenta la creatividad, en el área de las acciones, ya que sus técnicas y estrategias apuntan a que la persona manipule y actúe sobre el medio ambiente, produzca cosas novedosas.

Los métodos activos, a la vez, promueven el aprendizaje por descubrimiento. Tal como lo señala Samuel Amegan (1997) éste, al igual que el comportamiento creativo exigen que el individuo se convierta en un manipulador activo de las unidades de información provenientes de su medio ambiente; y la utilice para sacar conclusiones

y tomar decisiones- síntesis que no le son brindadas de manera directa por fuentes externas.

Para lograr esto se necesita mantener condiciones intelectuales, físicas, psicológicas, socioemocionales y pedagógicas favorables. Entre las *intelectuales* se requiere crear situaciones abiertas de aprendizaje donde el niño trabaje activamente e interactúe con las diversas materias escolares en forma integral y significativa. En cuanto a las *físicas*, Davis y Scott (1992), citando a Smith, señala que el salón de clase debe estar equiparado con recursos y materiales ricos y variados, promoverse una organización de clase flexible al trabajo individual y grupal. Por su parte, las *psicológicas y socioemocionales* consisten en instaurar una atmósfera saludable, acogedora y armoniosa en sus relaciones. Por último, las *pedagógicas* implican que el educador ayude al alumno a lograr actitudes de tolerar ambigüedades, abrirse a otros caminos, etc.

En suma, la enseñanza creativa espera que el alumno participe democráticamente en las diversas situaciones de aprendizaje, cargadas de nuevas ideas, pensamiento divergente y marcos de significancia que enfrenten al niño o niña a un conflicto cognitivo.

2.1.3 Evaluación de la Creatividad

Desde la perspectiva de Torrance, las habilidades creativas son entendidas como “aquella constelación de habilidades mentales generalizadas que se presume entran en juego en el rendimiento creativo.”¹ pudiendo evaluarse mediante una batería de test. Los que, según el autor, difieren de las baterías desarrolladas por Guilford y sus colaboradores, también a la de Wallach y Kogan.

Existen varios modelos de test, entre los cuales se encuentran: Test de preguntar y adivinar las causas y consecuencias, el cual implica una primera tarea

¹ DAVIS, Gary y SCOTT Joseph, Estrategias para la Creatividad. Buenos Aires, Argentina, Paidós 1992, 160p

destinada a revelar la habilidad del sujeto para intuir lo que no puede descubrir y para hacer preguntas que le permitan llenar los huecos de su conocimiento, y una segunda tarea destinada a revelar la habilidad del sujeto para formular hipótesis respecto a causas y efectos. Por su parte, el test para mejorar el producto, apunta a la producción de maneras inteligentes, interesantes e inusuales de modificar un juguete. La batería de figuras consta de tres ítemes: Construcción de imágenes a partir de una línea que pone en juego la tendencia de estructurar e integrar; completación de figuras que desemboquen en un objeto original y poco común creando tensión en el espectador, que debe controlarla el tiempo suficiente para dar el salto mental necesario que le permita alejarse de las respuestas obvias y comunes; Figuras cerradas repetidas que consisten en usar algunas para construir otras más complejas.

Así, “estas tareas tienden a discriminar entre los buenos elaboradores y pensadores productivos originales. Algunos sujetos producen un gran número de ideas originales pero son incapaces de elaborar bien alguna de ellas, algunos producen muy pocas ideas de cualquier tipo pero las hacen muy elaboradas o “fantásticas”, otros aún producen una gran cantidad de ideas muy comunes con poca elaboración.”²

² DAVIS, Gary y SCOTT, Joseph Estrategias para la Creatividad. Buenos Aires, Argentina, Paidós 1992, 160p

2.2 DESARROLLO INFANTIL ENTRE 4 Y 5 AÑOS

Cuando la creatividad es favorecida en el aula, los niños son capaces de pensar por sí mismos y convertirse, gradualmente, en sujetos autónomos. Sin embargo, es imprescindible que el educador identifique la etapa de crecimiento y desarrollo en la que se encuentran sus alumnos, y así diseñar situaciones de aprendizaje pertinentes conforme a las necesidades educativas.

El rango de edad en que se encuentran los sujetos de este estudio, se caracteriza porque ocurren cambios significativos en el aspecto físico y psicológico. Es un periodo de los aprendizajes esenciales y el de la integración progresiva al plan social. A la estrecha relación motricidad-psiquismo sucede una diferenciación cada vez mayor entre las diversas funciones. Las adquisiciones motrices, neuromotrices y perseptivomotrices se efectúan ahora a un ritmo rápido, es decir, el niño logra tomar conciencia del propio cuerpo, afirmación de la dominancia lateral, orientación con relación a sí mismo, adaptación al mundo exterior (Papalia, 1998)

Su sistema nervioso posee una estructura y función que le permiten adaptarse al entorno. Esto es esencial ya que los niños adquieren mayor autonomía y desarrollan competencias, pues los músculos van quedando bajo un control cada vez más consciente. Asimismo, el desarrollo psicológico y cognoscitivo, permite que los niños se comuniquen efectivamente con otras personas, interioricen los patrones sociales y formen amistades.

En este periodo progresa el crecimiento óseo y muscular por lo cual las proporciones físicas del niño se parecen a las del adulto. "El logro en los diversos tipos de actividad está basado en las conductas precedentes: organización neurológica correcta, control del propio cuerpo y dominio de las coordinaciones motrices que le permiten desenvolverse de manera autónoma (Papalia, 1998)

El desarrollo motor progresa, por lo cual los niños amplían destrezas de motricidad gruesa y motricidad fina; junto con una mayor coordinación visual-manual.

Esto permite el funcionamiento de sistemas de acción más complejos porque se coordinan los músculos sobre la base de una intencionalidad de movimiento. Los niños pueden recortar, atar, y pintar para obtener lo que se les solicita. También en este periodo, aparece la dominancia manual donde muestran preferencia por la mano derecha o izquierda.

Los avances en las destrezas de motricidad gruesa incluyen caminar, correr, saltar, descender por una escalera larga alternando los pies, y un control más efectivo para partir, detenerse, y voltear. Estas destrezas se constituyen como el cimiento para practicar deportes.

El desarrollo motor fino y grueso abre la oportunidad a un desarrollo artístico, donde el niño puede ser productor de múltiples obras.

Los aspectos psicológicos que configuran el desarrollo de una persona son el fruto de una interacción constante con un medio ambiente culturalmente organizado. La interacción del ser humano con su medio, está mediatizada por la cultura. Desde el momento mismo del nacimiento, los padres, educadores, adultos y, en general los otros seres humanos, son los principales agentes mediadores. Gracias a las múltiples oportunidades que se le presentan de establecer relaciones interpersonales con los agentes mediadores, el ser humano se puede desarrollar (Coll, 1997)

Para comprender el desarrollo del niño, Piaget lo sitúa en la *etapa preoperacional* del desarrollo cognoscitivo, que comprende de los dos a los siete años de edad aproximadamente. La función simbólica que se manifiesta en la imitación diferida, el juego simbólico y el lenguaje, permite que los niños hagan representaciones mentales y las reflejen en personas, objetos y eventos. Sin embargo, el niño todavía no puede pensar en forma lógica. Por otra parte, quienes están en la etapa preoperacional pueden entender el concepto de identidad, puesto que están comenzando a entender las relaciones de causa, comienzan a ser competentes en clasificación y pueden entender los principios de contar y de cantidad.

No entienden los principios de conservación debido a la centración o incapacidad para descentrar. Su lógica también está limitada por irreversibilidad y transducción, y se centra en los estados y no en las transformaciones (Piaget, 1972)

La teoría de la mente de los niños incluye algo de conciencia de sus propios procesos de pensamiento, alguna capacidad para distinguir entre hechos reales e imaginarios, entender que la gente puede tener creencias falsas y la capacidad para distinguir entre apariencia y realidad. Este es un pensamiento egocéntrico, aun cuando el entendimiento de los otros puntos de vista crece. Es importante destacar que el desarrollo cognitivo también involucra actos de organización y adaptación al medio, ya que le permite al niño hacer representaciones de aquellos rasgos relevantes del mundo que le rodea (Varela, 1988) Parte de estas representaciones son dadas a conocer mediante el lenguaje, el cual posee construcciones más congruentes con el lenguaje del adulto ya que aumenta el vocabulario.

Piaget calificó gran parte del discurso inicial como egocéntrico (Piaget 1972) Pero hoy se plantea que el lenguaje se manifiesta en la producción de un diálogo convencional, con una función informativa, sin que éste tenga relación con algún elemento del contexto inmediato del niño y niña. Asimismo, tienen más probabilidad de recordar actividades inusuales en donde participan activamente. La manera como los adultos hablan con los niños acerca de eventos influye en la formación de la memoria. También, en este periodo aparece el discurso privado, referido a hablar en voz alta consigo mismo, y que desaparece al pasar de los años.

Piaget plantea que el niño transita por dos etapas, la expansión de su subjetividad y la exploración de la realidad externa. El desarrollo del autoconcepto es la imagen total que una persona tiene de sus propias habilidades y rasgos; se desarrolla gradualmente a través de la vida. De acuerdo con los teóricos neopiagetanos, la autodefinition en la niñez temprana pasa de las representaciones sencillas a la elaboración de mapas de representaciones. Los niños de menor edad no conocen la diferencia entre el yo real y el yo ideal. La formación de emociones dirigidas hacia la misma persona depende de la socialización y del desarrollo cognoscitivo.

Gradualmente, los niños comienzan a entender las emociones simultáneas. Las diferencias individuales en la comprensión emocional comienzan alrededor de la edad de tres años. Según Erikson, la crisis del desarrollo característica de la niñez temprana es la de iniciativa versus culpa. La solución exitosa de este conflicto tiene como resultado la "virtud" del propósito (Papalia, 2001)

2.3 EXPRESIÓN GRÁFICO – PLÁSTICA EN LOS NIÑOS

La primera manifestación de la actividad expresiva del hombre es la tendencia a trazar figuras y crear formas. En las etapas más rudimentarias de los pueblos primitivos, los individuos dibujan, pintan y modelan antes de inventar la escritura, y sus primeras imágenes visuales corresponden a los hechos que más influyen en su vida (Volosky, 1995)

La disposición que poseen los niños en la expresión gráfico – plástica, es completamente natural, comprendido como un proceso continuo y paulatino de desarrollo, con fases concretas. La evolución gráfica infantil es ordenada en un proceso riguroso, tanto en lo referente a la forma como en el sentido del espacio. El niño realiza los primeros signos gráficos aproximadamente al año de edad (Díaz, 1986) Como una forma de presentar esta evolución, se han considerado las siguientes etapas cronológicas:

Primera etapa: garabato (de uno a cuatro años)

Esta primera etapa es la más importante y rica por todo lo que supone de aprendizaje visual –motriz. Es la del arte abstracto infantil, y es precisamente el signo abstracto, el que hace incomprensible para los adultos las pictografías infantiles. Esta etapa aporta con claridad todos los signos gráficos primarios que el niño realiza de modo espontáneo como son: punto, vertical, horizontal, curva, etc., los que combina y construye sus diagramas. Dura hasta los cuatro o cinco años y en ella experimenta todas posibilidades compositivas.

Segunda etapa: preesquemática (de cuatro a seis años)

Aproximadamente a los cinco años el niño entra en la etapa preesquemática, sus diseños intentan expresar la realidad que le circunda. Las ordenaciones con los diagramas y signos puros, pretenden definir objetos y cosas concretas como: un árbol, una casa, una persona. Durante esta etapa, existe libertad para afrontar los temas a tratar en sus trabajos, lo que le permite construir imágenes sin rigor perspectivo. Por ejemplo en un dibujo, una persona puede ser de mayor tamaño que una casa si el niño lo considera plástica y efectivamente conveniente. La desproporción de los tamaños es un concepto puramente racionalista y lógico, distante de la mente infantil en esta edad. Proporciones y tamaños son conceptos que corresponde a un nivel más avanzado de desarrollo.

Tercera etapa: esquemática (de seis a ocho años)

En esta etapa el niño construye sus imágenes por medio de ordenaciones geométricas. En la figura humana se encuentra una organización con las distintas formas: círculos, triángulos, cuadrados, que en la debida proporción y ubicación darán idea de la figura humana (un círculo para la cabeza, un rectángulo para el cuerpo, puntos para los ojos, etc.)

Cuarta etapa: pseudorealismo (de nueve a once años)

Quinta etapa: realismo (de once a catorce años)

Ambas etapas culminan con una maduración de las facultades perceptivo-visuales-conceptuales. A través de ellas se logra expresar la realidad con unos componentes realistas bastante cercano al arte adulto (Díaz, 1986)

En cuanto al uso del color, este constituye un auténtico lenguaje plástico, como la escritura. Al pintar, el niño utiliza todas sus facultades intelectuales y sensoriales; sus experiencias y conocimientos, a fin de perfeccionar su medio de expresión. Capta evidentemente el espacio de la hoja y lo rellena en forma armoniosa. El niño no es

indiferente al formato, lo elige y en algunos casos lo coloca a lo ancho y en otros a lo alto, antes de pintar. Descubre poco a poco el espacio y, a medida que va evolucionando, se hace dueño de la superficie que va a decorar. En general pinta la tierra abajo, y el cielo arriba, después cubre con pequeños detalles el centro del cuadro o pinta un solo fondo uniforme el que decora con diversos elementos (Volosky, 1995)

Los niños aprenden con facilidad y utilizan, antes de los seis años, los colores: rojo, azul, amarillo, verde, café, blanco y negro.

En cuanto a la técnica del modelado, desde una temprana edad, el niño entra en contacto con arena, tierra y barro, elementos que manipula, palpa, amasa, tritura, modela, etc. Estos actos, que constituyen la mímica del niño pequeño, se convierten en actividades “creadoras”. A través del modelado, el niño tiene la posibilidad de llevar a cabo procedimientos como:

- Utilizar ambas manos.
- Amasar con las palmas de las manos.
- Triturar con las yemas de los dedos.
- Usar los dedos en forma de pinzas.
- Modelar y destruir lo realizado.
- Unir trozos para formar un conjunto.
- Modelar formas geométricas, tales como esferas, cilindros, espirales, las que puede nominar con palabras simples: bolitas, rollos, culebras, etc.
- Unir las formas repetidas y asignar nombres.
- Introducir los dedos en la esfera de greda, ahuecándola, para crear las primeras formas y objetos, como tazas, canastos, etc.
- Ensayar formas determinadas, tratando de imitar posturas o movimientos de su cuerpo (Volosky, 1995)

El trabajo textil, constituye otro medio de expresión gráfica, e incluye la utilización de recursos tales como: hilo, cáñamo, cordeles, telas, etc. Estos elementos han ayudado al hombre en todas las épocas, en sus impulsos creadores. El niño, en la elaboración de sus primeros productos, comenzará por utilizarlos en forma simple, para

ir progresivamente, complejizando su empleo. El trabajo textil le permite, entre otras cosas, sacar hebras de un trozo de tela o aspillera para formar figuras, hacer nudos, trenzas, etc. (Volosky, 1995)

En cuanto al recorte, para que el niño pueda desarrollar libremente sus facultades creadoras, es esencial que cuente con una variedad de medios de expresión, y principalmente recursos, a fin de ir progresivamente de lo más simple a lo más complejo (Volosky, 1995)

El niño lleva a cabo procedimientos como arrancar, recortar, agujerear, pegar, sobreponer, plegar, modelar; y ello es o puede llegar a ser, una mancha, forma, volumen, color, materia y luz. Cada material y/o técnica, tiene cualidades y exigencias que condicionan su respectivo empleo. Su descubrimiento y provecho constituyen el verdadero valor del recorte (Volosky, 1995)

CAPITULO III

DISEÑO Y METODOLOGÍA

3.1 Caracterización y Justificación de una Investigación de Tipo Exploratoria

Esta investigación se constituye como un estudio exploratorio, ya que es un primer intento para lograr mayor grado de familiaridad con fenómenos que implican la creatividad infantil y la expresión gráfico-plástica. Por tanto, los antecedentes que se generen no serán conclusiones acabadas sobre el tema, más bien, se constituirán como aportes para realizar estudios posteriores que alcancen mayor profundidad (Rosado, 2003)

3.2 Selección de los Sujetos del Estudio

El colectivo con el que se trabaja corresponde al nivel Transición 2, perteneciente al jardín infantil “Semillitas del futuro” ubicado en la comuna de Renca. Este centro fue el único que nos permitió llevar a cabo la exploración, ya que una de las investigadoras realizaba su práctica profesional en ese lugar. Se seleccionó una muestra elegida razonadamente y constituida por 9 niñas y 3 niños. El criterio usado para seleccionar a los sujetos de estudio fue la presencia de distintos niveles de aprendizaje, que fueron observados durante el trabajo pedagógico desarrollado por la estudiante en práctica. Es importante señalar que no se trabajó con el total de los niños que constituyen el grupo curso, ya que las condiciones económicas de las estudiantes, que conformaron el equipo de investigación, no permitieron contar con la cantidad suficiente de materiales.

3.3 Elaboración de instrumentos

La recogida de datos consta de tres etapas. En la primera de ellas, el instrumento a utilizar es una adaptación de la Plantilla de Torrance, conocida como “Test de líneas paralelas”. En el instrumento original se presentan seis secuencias de líneas paralelas, a partir de las cuales, el niño debe realizar un dibujo. Sin embargo,

para fines de esta investigación, se le presentará al niño una hoja marcada con cuatro secuencias de dos líneas paralelas centradas en un cuadrado (ver Anexo 3)

Luego, para recoger los datos provenientes de dos situaciones problemáticas diseñadas, se ha elaborado una lista de cotejo. Este instrumento inédito registra la presencia o ausencia de los indicadores de creatividad, correspondientes a fluidez, flexibilidad, originalidad y conectividad, que han sido definidos, previamente, en el marco de referencia. La lista de cotejo se elabora con distintos ítemes para cada indicador, con el fin de caracterizar las ideas, procedimientos y recursos que el niño puede o no emplear en su trabajo. Es importante mencionar que este instrumento no ha sido validado estadísticamente, porque se presenta como un primer intento para la exploración de estrategias creadoras, estando sujeto a modificaciones para perfeccionarlo posteriormente.

3.4 Plan de Trabajo

Para el desarrollo de esta investigación, se organizaron las tareas a realizar y sus respectivos tiempos de duración de la siguiente manera:

a) Primer Momento:

- Delimitación del problema y diseño de investigación.
- Revisión bibliográfica, para la posterior organización de un marco de referencia.

b) Segundo Momento:

- Diseño de situaciones problemáticas.
- Elaboración de instrumentos.
- Recolección de datos.

c) Tercer Momento:

- Procesamiento de los datos.
- Análisis de datos.
- Reflexiones finales.

d) Cuarto momento:

- Organización del trabajo de acuerdo con el formato Cybertesis (exigencia académica)

CAPITULO IV

RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN

4.1 Instrumentos a Aplicar

Para la recolección de datos se aplicaron los siguientes instrumentos:

- Lista de cotejo (Elaborada por las estudiantes)
- Plantilla de Torrance “líneas paralelas” (adaptación)

4.2 Situaciones Problemáticas Seleccionadas

Los problemas planteados a niñas y niños se diseñaron en el ámbito de la expresión plástica con el objetivo de permitir resolverlos de múltiples maneras proporcionando, para esto, diversos materiales y condiciones ambientales favorables. Estas son:

- Situación problemática 1: Dibujar a partir de líneas paralelas.
- Situación problemática 2: Crear un animal a partir de materiales presentados.
- Situación problemática 3: Construir un objeto que vuele usando diversos materiales.

4.3 Descripción de la Aplicación

Para la situación problemática 1 (Dibujar a partir de líneas paralelas), el lugar dispuesto fue la “sala comedor”, utilizada para las reuniones de apoderados de los distintos niveles del Jardín Infantil. Esta sala tuvo una iluminación y ventilación adecuada, además de un espacio amplio que permitió ubicar tres mesas de trabajo, con sus respectivas sillas, para los sujetos de estudio y para las investigadoras.

Los sujetos de estudio se organizaron en grupos de cuatro integrantes, con el fin de permitir la manipulación libre de los lápices disponibles. Esto también, con el fin de evitar conversaciones y copias a los dibujos de los compañeros.

En las mesas, los sujetos de estudio contaron con un contenedor de lápices de uso común para cada grupo. Asimismo, cada niño recibió una hoja con cuatro secuencias de líneas paralelas.

Una vez dispuesta la organización de la sala y de los niños, por parte de una investigadora, se realizaron las presentaciones correspondientes a la actividad, con sus respectivas instrucciones. Éstas fueron proporcionadas por una investigadora, la que señaló: “observen la hoja que se les entregó. En ella hay cuatro cuadros con dos líneas. Lo que van a hacer, es dibujar lo que quieran incluyendo las líneas. Ustedes deben trabajar de manera individual, y mantener en secreto sus ideas, para que nadie les copie.”

Durante el desarrollo de la situación problemática, en un comienzo el comportamiento de niñas y niños fue favorable, ya que dibujaron y colorearon. Mientras lo hacían, observamos que utilizaban las líneas como margen, por lo cual reiteramos las instrucciones diciendo “con las líneas que están en cada cuadro, deben hacer los dibujos. Las líneas deben estar incluidas en éstos”.

Además, un grupo conversaba frecuentemente, pero dejaban de hacerlo cuando se les solicitaba continuar trabajando de manera individual. Pese a esto, la mayoría concluyó antes del término del tiempo destinado (45 minutos)

El comportamiento de las investigadoras consistió no sólo en observar y cautelar la incorporación de las líneas paralelas en los dibujos, sino también en realizar preguntas en torno a éstos.

Para la situación problemática 2 (Crear un animal a partir de materiales presentados) el lugar dispuesto fue la “sala de expresión”, usada cotidianamente por

los distintos niveles del Jardín Infantil, para realizar actividades artísticas. Esta sala tuvo una iluminación y ventilación adecuada, además de un espacio amplio que permitió ubicar 4 mesas de trabajo, con sus respectivas sillas para los sujetos de estudio y para las investigadoras.

Los sujetos de estudio fueron divididos en tríos para permitirles manipular libremente sus materiales, también, con el fin de evitar conversaciones y copias a los trabajos de los compañeros. En las mesas, los sujetos de estudio contaron con un set de materiales exclusivo para su uso particular, y así evitar interrupciones en el trabajo individual. Este set contaba con: botones de distintos tamaños y formas; cajas de medicamentos y de huevos, cilindros de papel higiénico, corchos, géneros, greda, lana, mangueras, masa o plasticina, papel de diario, pegamento, tapas de botella y tijeras.

La misma investigadora que dio las instrucciones en la situación problemática 1, señaló: “Lo que van a hacer es crear un animal a partir de los materiales que tienen en la mesa. Esto es un trabajo individual, así que deben pensar y mantener en secreto sus ideas”.

Durante el desarrollo de la situación problemática, el comportamiento de niñas y niños fue favorable, ya que trabajaron con sus materiales correspondientes. Mientras lo hacían un grupo conversaba frecuentemente, pero dejaban de hacerlo cuando se les solicitaba continuar trabajando de manera individual. Aquellos niños que tardaron en usar sus materiales, tendieron a imitar el trabajo de los otros.

Esta vez, el comportamiento de las investigadoras consistió en observar y cautelar el trabajo de su grupo asignado.

Luego de terminar su trabajo, durante el tiempo planificado, cada niño acudió a entregar su producto y conversar sobre él, respondiendo a las preguntas previamente establecidas.

- Para la situación problemática 3 (Construir un objeto que vuele usando diversos materiales) el lugar dispuesto fue la “sala de expresión”, usada anteriormente en la otra situación descrita “Crear un animal”. Los sujetos de estudio continuaron divididos en tríos. Los materiales entregados fueron: botones de distintos tamaños y formas; bolsas de nylon, bombillas plásticas, cajas de medicamentos y de huevos, cilindros de papel higiénico, corchos, géneros, greda, lana, mangueras, masa o plasticina, papel diario, pegamento, plumas, tapas de botella y tijeras.

Las instrucciones proporcionadas fueron: “Con los materiales que tienen en sus mesas, deben construir un objeto que vuele. Recuerden que este trabajo también es individual; deben pensar y no decir lo que van a hacer”. Estas instrucciones se repitieron luego de observar que los niños no respondían a lo solicitado. Esta vez se aclaró que “un objeto es una cosa que no tiene vida, que no come, respira, ni aumenta de tamaño, entre otras cosas”.

El comportamiento de niñas y niños no fue favorable, ya que tuvieron problemas al comprender el concepto de objeto. Luego de aclararlo, comenzaron a conversar entre ellos, realizándose preguntas referidas a lo que harían. Trabajaron con sus materiales correspondientes. Mientras lo hacían, un grupo conversaba frecuentemente y miraba el trabajo de los otros, pero dejaban de hacerlo cuando se les solicitaba continuar trabajando de manera individual. Aquellos niños que tardaron en usar sus materiales, tendieron a imitar a los demás. A pesar de esto entregaron sus productos dentro del tiempo planificado (45 minutos) Luego de terminar su trabajo, cada niño acudió a entregar su producto y a conversar sobre él, respondiendo a las preguntas previamente establecidas.

En esta ocasión, las investigadoras observaron y cautelaron el trabajo del grupo asignado, además de aclarar el concepto de “objeto que vuela”.

CAPÍTULO V

ANÁLISIS DE LOS DATOS

En el siguiente apartado se presentan tres análisis realizados a los datos recolectados en las situaciones problemáticas. Para el primer análisis, se utilizaron los indicadores de fluidez, flexibilidad, originalidad y conectividad, con el fin de caracterizar las estrategias creadoras usadas por las niñas y niños, y así conocer sus características de personalidad creativa. Sin embargo, estos antecedentes no permitieron distinguir aquellas estrategias más y menos creativas de las situaciones problemáticas 2 y 3. Debido a ello, fue necesario establecer tres niveles de estrategias creadoras para estas últimas, que son:

- Primer nivel: Realizar transformaciones complejas al material utilizado para elaborar el trabajo.
- Segundo nivel: Realizar transformaciones simples al material utilizado para elaborar el trabajo.
- Tercer nivel: Unir materiales para realizar el trabajo.

En este segundo análisis se llevó a cabo una nueva mirada al material obtenido de las dos situaciones problemáticas mencionadas (Crear un animal y construir un objeto que vuele), siendo posible destacar algunos productos correspondientes a los distintos niveles de estrategias creadoras empleadas.

Luego, en un tercer análisis se compararon los puntajes brutos obtenidos por las niñas y niños en las listas de cotejo, estableciéndose una relación entre mayor puntaje y una estrategia más creativa. La asignación de puntaje a los ítemes del instrumento estuvo dada por la presencia o ausencia de los indicadores de fluidez, flexibilidad, originalidad y conectividad.

Finalmente, es importante señalar que en esta investigación no se realizaron procedimientos estadísticos con los datos obtenidos, ya que la muestra con la cual se trabajó fue reducida (doce sujetos) Esto significó trabajar con puntajes brutos en las tres situaciones problemáticas. Por otra parte, el instrumento diseñado sólo fue objeto de una validación de contenido.

5.1 Análisis sobre la base de indicadores de creatividad

Este primer análisis corresponde a la caracterización de las estrategias creadoras usadas por las niñas y niños en los tres problemas a resolver, sobre la base de los indicadores de creatividad definidos en el marco teórico. Además, se incluyen las estrategias más y menos creativas de la situación problemática 1 (Dibujar a partir de líneas paralelas)

En esta situación problemática hubo tendencia a los temas de naturaleza y figura humana, pese a la libertad para realizar sus dibujos. La mayoría de éstos, presentan *fluidez*, es decir, una gran cantidad de ideas, ya que incorporan variedad de elementos independientes, los cuales poseen riqueza y complejidad en sus trazos. En cuanto a *flexibilidad*, el tema de los dibujos se repite dos o más veces, por lo que las categorías de ideas son reiterativas. Por otra parte, aunque los dibujos corresponden a estereotipos, se destacan algunas explicaciones que los incluyen en un relato original, al expresar ideas novedosas. No obstante, en la mayoría de los casos enumeran o rotulan elementos. Finalmente, según el indicador de *conectividad* se observa que en la mayoría de los dibujos se establecen combinaciones y relaciones de ideas, es decir, existe un dominio del espacio parcial con un sentido compositivo unitario.

Dentro de las estrategias más creativas de esta situación problemática 1, se encuentran aquellas que incorporan las líneas paralelas en sus dibujos, dándoles distintas funciones, además de utilizar una mayor cantidad de recursos disponibles para enriquecerlos (como colorear empleando técnicas). También, están aquellas estrategias que detallan elementos de las figuras dibujadas, y las referidas a la

elaboración de un relato o creación de una historia en torno este (no limitándose a rotular los elementos)

Dentro de las estrategias menos creativas se encuentran aquellas que no incorporan las líneas paralelas en sus dibujos, sino que las utilizan como margen para delimitar el espacio, centrando un dibujo entre ellas, por lo cual existe un dominio parcial del espacio. A pesar de que las líneas entregan la posibilidad de una variedad de respuestas, hay niñas y niños que se limitan a rellenar con imágenes que no se conectan entre sí. Además, están las estrategias que incorporan solo una categoría de ideas y reproducen el modelo de la forma ya dibujada. Por ejemplo, se trazan flores idénticas en los cuadros, repitiéndose la categoría de ideas, donde las líneas paralelas cumplen la función de tallos.

Durante el transcurso de la situación problemática 2 (Crear un animal a partir de materiales entregados), se observó la presencia de *fluidez*, pues los niños manipularon todo el material del que disponían, sin embargo, al momento de crear, seleccionaron materiales de origen amorfo (greda y plasticina), modelando distintas formas con sus respectivos detalles, además de probar distintas organizaciones con las partes constituyentes del animal. El procedimiento del modelado implicó: amasar, aplanar, trozar, imprimir y principalmente formar “lulos” y esferas. Cabe destacar, que la cantidad de relaciones entre materiales fue poco variada.

La *flexibilidad* se manifestó cuando las niñas y niños combinaron materiales de diferentes colores (verde, rojo, café y amarillo), formas (alargadas, redondeadas, cuadradas y amorfas), consistencia (duro y blando) y dimensiones (plano y con volumen)

Si bien, temáticamente la tendencia fue representar un “pájaro”, estos poseían características originales que los diferenciaban unos de otros, por los detalles que incluyeron en sus trabajos. Se destaca la creación de un elefante por su *originalidad*, al dar usos poco frecuentes a los recursos disponibles, como utilizar una tapa de botella

como cabeza y dos pequeños trozos de lana para dibujar los ojos, y llevar a cabo procedimientos inéditos como rellenar con masa la tapa.

La conversación en torno a lo realizado, revela que los nombres asignados a sus productos no presentan *originalidad*, ya que corresponden a nombres propios, como por ejemplo: caballo Katty, Juan el pajarito, elefante Pepi, pájaro Pepe. Además, las respuestas acerca de lo que comen, dónde vive y qué hacen sus animales, representan la realidad, exceptuando el caso de la serpiente titulada Vanhelsim quien representa al personaje de una película. (ver Anexo 1)

El indicador de *conectividad* está dado por la elaboración de figuras por separado que luego el niño une y combina formando un todo con sentido. Este sentido está dado por la asociación entre la morfología del animal, y los procedimientos y recursos a los que recurre al momento de crear. Por último, los niños realizan una conexión entre lo que se solicita y su trabajo.

Finalmente, en la situación problemática 3 (Construir un objeto que vuele), las niñas y niños seleccionaron mayor cantidad de materiales que en la situación anterior, para solucionar el problema. Se manifiesta *fluidez* pues escogen, en promedio, más de seis materiales distintos con los que prueban formas, organizaciones y relaciones. Sin embargo, en sus productos solo usan dos o tres.

Hubo materiales, como el pegamento, que siempre tuvo el mismo uso para los niños, no obstante, se repite en más de dos ocasiones utilizar género tanto para forrar, como para adornar, o también usar bombilla como soporte y decoración. Probaron reiteradas veces la organización del conjunto de materiales escogidos, independiente de la cantidad, buscando una óptima ubicación para los elementos de sus objetos voladores. El tipo de combinaciones realizadas fue entre distintos materiales, relacionando cartón, botones, plasticina, plumas, género, etc. Y en este sentido, hubo una mayor riqueza que en la situación problemática 2 (Crear un animal), en la cual, hubo una tendencia a usar solamente material amorfo, específicamente la greda. Por

último, el procedimiento más recurrente fue pegar distintos elementos a una base, la cual, en su mayoría correspondió a envases de yogurt o cilindros de papel higiénico.

Se observa *flexibilidad* en los productos por cuanto se utiliza material plano y con volumen, ya sea como materia prima o como aplicaciones. Por otra parte, si bien los recursos utilizados permiten realizar transformaciones, muy pocos modificaron lo que escogieron, exceptuando “La cama voladora” y “La mariposa”, en las cuales se observa una mayor elaboración.

En cuanto a la *originalidad*, predominó la representación de aviones correspondientes a ideas que constituyen medios de transporte. Pero éstos no son originales, porque poseen características similares, al emplear procedimientos y recursos semejantes para su construcción. Incluso, dos parejas de niños obtienen productos casi idénticos, uno respecto al otro. Prevalció un diseño convencional en las creaciones de aviones.

Hay procedimientos poco frecuentes para determinados recursos, lo cual devela *originalidad*, pero no es lo predominante. Es así como vemos en la confección de la mariposa, que se utilizan novedosos materiales y procedimientos respecto a los otros productos. No obstante, esta idea no se enmarca dentro de lo solicitado, porque en las instrucciones se explicó que “un objeto es una cosa que no tiene vida, que no come, respira, ni aumenta de tamaño, entre otras cosas (ver Anexo 1)

El diálogo sostenido en torno a los productos, muestra que los nombres asignados no presentan *originalidad*, ya que se limitan a enunciar sólo aquello que representan. Incluso alguien afirma que su producto es simplemente “algo que vuela”. Es excepcional que se incluya el adjetivo “voladora” dentro de la temática objetos domésticos.

En la mayoría de los casos la *conectividad* se observa cuando se elaboran elementos aislados y se unen a un todo con sentido. Sin embargo, estas creaciones resultantes son desarmadas y confeccionadas nuevamente. La mayoría de las

creaciones que se presentan, poseen un referente cercano, donde se relaciona el objeto que vuela con un avión o un pájaro.

5.2 Análisis sobre la base de “Niveles” de Estrategias Creadoras

Luego de caracterizar las estrategias creadoras empleadas por los niños en las tres situaciones problemáticas, este segundo análisis se realiza con el fin de detectar las estrategias más y menos creativas en las situaciones problemáticas 2 y 3 (Crear un animal y construir un objeto que vuele) las cuales involucraron el uso de material plano, amorfo y con volumen. Dentro de este análisis no se considera la situación problemática 1 (Dibujar a partir de líneas paralelas) porque en el análisis sobre la base de los indicadores de creatividad, se detectaron estrategias más y menos creativas.

Además, para esta situación problemática 1 (Dibujar a partir de líneas paralelas) este análisis no es pertinente, dado el origen distinto de los materiales empleados para solucionar los problemas planteados.

Este nuevo análisis se realizó en base a tres niveles de estrategias creadoras, incluyendo y destacándose aquellos productos representativos de cada nivel.

En las situaciones problemáticas 2 y 3 (Crear un animal y construir un objeto que vuele) las estrategias más creativas corresponden a las que presentan un primer nivel de creatividad (Realizar transformaciones complejas al material utilizado para elaborar el trabajo)) abordando la problemática de manera inusual, seleccionando material de distinto origen y llevando a cabo procedimientos inesperados, al establecer variadas relaciones y combinaciones entre los recursos que el niño selecciona. Con este tipo de estrategias se obtiene un producto que se explica por sí mismo ya que posee detalles que enriquecen la creación, haciendo innecesarias las explicaciones del niño para reconocer lo que hizo.

Los productos correspondientes a este primer nivel son:

1. “El elefante Pepi”: Fue el único entre los animales creados. Para su elaboración utilizó una tapa de botella rellena con plastilina para representar la cara del animal. También usa trozos de lana como ojos.
2. “La cama voladora”: Vinculó dos categorías de ideas, argumentó los elementos y detalles que la constituyen. Para su elaboración transformó una caja de medicamentos a la que adjuntó trozos de cartón previamente forrados con género y plumas.

Por otra parte, en un segundo nivel de creatividad, se encuentran las estrategias creadoras que implican transformaciones simples a los recursos, donde se aborda la problemática de manera convencional, seleccionando material de distinto origen (volumen, plano, amorfo) y llevando a cabo procedimientos típicos del recurso. El niño establece pocas relaciones y limitadas combinaciones entre los recursos que en un principio manipula. Con este tipo de estrategias se obtiene un producto que no se explica por sí mismo, y si bien poseen detalles, éstos no le otorgan características que posibilitan su distinción. Frente a esto, el niño debe aclarar lo que hizo para que otros que observan la creación, le atribuyan significado.

Los productos correspondientes a este segundo nivel son:

1. “El pájaro Pepe”: Se enmarca en una categoría de ideas común a la de otros niños. Para su elaboración acudió al material amorfo (masa y greda) y modeló el cuerpo, las alas y la cabeza, detallando elementos faciales. Por último, insertó una manguera en uno de los extremos.
2. “El conejo Bombón”: Si bien, pertenece a una categoría de idea única, su elaboración se enmarca dentro de las transformaciones simples por utilizar solo un tipo de material y modelarlo con sus respectivos detalles.

Por último, en un tercer nivel de creatividad, se encuentran las estrategias menos creativas, limitadas a unir materiales sin transformación ni diversificación de usos, obteniendo, de esta manera, productos muy simples. La problemática se aborda de manera convencional, estableciéndose escasas relaciones y combinaciones de

recursos y procedimientos. Además, se observa una pobreza temática traducida en la constante imitación entre los trabajos. Por otra parte, con este tipo de estrategias se obtiene un producto que no se explica por sí mismo, aun cuando el niño enuncia lo que hizo.

Los productos correspondientes a este primer nivel son:

1. “Un avión”: Aquí se observa una clara imitación entre los trabajos. Se acude al material realizando un tipo de combinación y organización básica, que hace incomprendible el producto para quien lo observa.
2. “Algo que nació volando”: Si bien el producto es único, utiliza solo dos materiales que combina sobreponiendo uno sobre otro. Este objeto es incomprendible para quien lo observa, por lo que su descripción debe acompañarse de una explicación del niño.

5.3 Análisis sobre la base de Puntajes Brutos

Finalmente, un tercer análisis basado en la comparación de puntajes brutos de niñas y niños obtenidos en las listas de cotejo empleadas en las situaciones problemáticas 2 y 3 (Crear un animal y construir un objeto que vuele), permite establecer relaciones entre puntaje y estrategia más o menos creativa.

A continuación se presenta una tabla que organiza puntajes en tres niveles. El puntaje ideal es de 32 puntos y se obtiene a partir de la suma de los ítems de fluidez, flexibilidad, originalidad y conectividad. La primera columna (de izquierda a derecha) corresponde al rango de máximo puntaje a obtener (sobre 16 puntos) y se denomina “sobre la media teórica.” La columna central corresponde a la “media teórica” (16 puntos) Por último, en la tercera columna se ubican los puntajes que se encuentran “bajo la media teórica” (bajo 16 puntos)

Sobre la media teórica	En la media teórica	Bajo la media teórica
Benjamín Quiroz: 23 pts.	Sebastian Vergara: 16 pts.	Ailyn Tapia: 15 pts.
Bastián González: 17 pts.	Javiera Camaño: 16 pts.	Rayén Cáceres: 15 pts.
	Belén Zamora: 16pts.	Maillén Álvarez: 13 pts.
	Javiera Pozo: 16 pts.	Claudina Jarpa: 11 pts.
		Marcela Apablaza: 10 pts.
		Constanza Camaño: 10 pts.

Sobre la base de la comparación de la suma de puntajes brutos, se constata que existe una relación directa entre mayores puntajes obtenidos en la lista de cotejo y el producto que presenta una transformación compleja. Por lo tanto, si el niño presenta mayor puntaje en fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad, las estrategias que utiliza son más creativas, dentro de la muestra. Mientras que los puntajes ubicados en la media y bajo la media corresponde a aquellas estrategias menos creativas empleadas por diez niños del total de la muestra.

CAPÍTULO VI

REFLEXIONES FINALES

Esta investigación se presentó como un primer intento para indagar cómo los niños abordan un problema de forma creativa. La búsqueda se centró en ir descubriendo sin haber propuesto relaciones entre variables previamente. Para ello, se contó con instrumentos que facilitaron la recogida de información, los cuales fueron: Plantilla de Torrance “líneas paralelas” (adaptación) y una Lista de Cotejo elaborada por el equipo del Seminario de Título.

En el curso de la investigación, se advirtió que la utilización de la lista de cotejo para un análisis sobre la base de indicadores de creatividad (*fluidez, flexibilidad, originalidad y conectividad* que son características de personalidad) no era suficiente para detectar las estrategias más o menos creativas de los doce niños del estudio. Por lo que se establecieron dos nuevos criterios de análisis: sobre la base de “niveles” de estrategias creadoras y sobre la base de puntajes brutos obtenidos en la lista de cotejo, logrando así responder de manera satisfactoria los objetivos planteados al inicio del proceso. A continuación se señalan las reflexiones desprendidas a partir de los datos recolectados de tres situaciones problemáticas (Dibujar a partir de líneas paralelas, crear un animal y construir un objeto que vuele) y su posterior análisis.

En cuanto al primer objetivo, que es caracterizar las estrategias creadoras empleadas por los sujetos de estudio, se observa que las ideas, procedimientos y recursos que emplean para llevar a cabo sus trabajos, son de tipo convencional llegando a soluciones similares entre compañeros. No responden a una capacidad de autodecisión, porque imitan, lo cual permite inferir que requieren de una guía externa constante para realizar su trabajo.

De un primer análisis, se desprende que las estrategias creadoras se caracterizan por la presencia de los indicadores de creatividad. En la situación

problemática 1 (Dibujar a partir de líneas paralelas) los productos presentan fluidez y conectividad, es decir, incorporan una gran cantidad de ideas y elementos independientes formando un todo con sentido compositivo unitario. Sin embargo, carecen de flexibilidad ya que la temática de figura humana y naturaleza se repite, y de originalidad puesto que, en su mayoría, los dibujos responden a estereotipos.

En las situaciones problemáticas 2 y 3 (Crear un animal a partir de materiales entregados y construir un objeto que vuele) las estrategias creadoras usadas por las niñas y niños se caracterizaron por presentar *fluidez, flexibilidad y conectividad*, pero carecen de *originalidad* en la asignación de nombres a sus creaciones.

Con relación al segundo objetivo, detectar entre estrategias más y menos creativas, se advierte que las estrategias creativas adquieren esta connotación cuando el producto logrado a través de procedimientos, tiene un sentido no sólo para el que crea sino también para quien lo observa, ya que la creatividad surge de la integración del individuo, la cultura y un ámbito de expertos que otorgan valor a su trabajo.

Por tanto, la utilización de recursos específicos y el empleo de procedimientos no garantizan que un producto sea creativo, puesto que son necesarias ideas que le den integración y otorguen sentido.

También, pudo observarse una relación directa entre una estrategia más creativa y la mayor presencia de los indicadores de *fluidez, flexibilidad, originalidad y conectividad* en las niñas y niños, por el contrario, una estrategia era menos creativa cuantos menos indicadores estaban presentes en la solución de situaciones problemáticas.

Por otra parte, el constatar que hubo tendencia entre los sujetos del estudio a repetir ideas, recursos y procedimientos para abordar situaciones problemáticas en el área de la plástica, plantea dudas respecto al currículo del jardín infantil, aparentemente basado en el pensamiento convergente dada las respuestas poco creativas de la mayoría de los niños. Para revertir esta situación, es necesario un

currículo flexible que incluya, experiencias enriquecedoras para promover pensamiento divergente en los niños, movilizándolo en planos múltiples y simultáneos, buscando más de una respuesta frente a un desafío o problemática, removiendo supuestos, desarticulando esquemas, flexibilizando posiciones y produciendo nuevas conexiones. Esta situación se perfiló como una de las variables significativas a considerar en futuras investigaciones.

Se sugiere el diseño e implementación de un programa de creatividad para preescolares cuyos objetivos estén centrados en promover el pensamiento divergente en las niñas y niños. También en diseñar situaciones de enseñanza-aprendizaje donde ellos exploren; manipulen material de diverso origen; formulen hipótesis; se pregunten sobre causas y efectos; puedan predecir consecuencias; contrastar puntos de vista, etc. En cuanto a los contenidos es necesario situar el arte como medio de expresión y representación. Asimismo, proponer evaluaciones pertinentes al desarrollo infantil que sean flexibles, que consideren procesos y no sólo se establezca en calificaciones de los productos.

Se recomienda que esta investigación sea profundizada para avanzar en el mejoramiento del proceso educativo del área preescolar, su calidad, renovación y modernidad, para contribuir en el desarrollo del país. Así niñas y niños pueden contar con herramientas para enfrentar con igualdad, las oportunidades que se le presenten en la vida.

Por otra parte, cabe destacar que el instrumento diseñado para la exploración, podría usarse como base para la creación de otros instrumentos que permitan indagar la creatividad infantil en el área de la plástica. En este sentido, la lista de cotejo que se elaboró, está sujeta a modificaciones por su carácter perfectible, para que en futuras investigaciones sea validada, y así aporte nuevos datos con respecto a las características creadoras de niñas y niños.

Por último, con el propósito de ampliar el conocimiento respecto al tema de creatividad y sus implicancias en el ámbito pedagógico, se sugieren, entre otras, las

siguientes interrogantes: ¿Qué indicadores se podrán incluir en el instrumento realizado para abordar la creatividad desde otra perspectiva teórica?, ¿qué nuevas propuestas de situaciones problemáticas se podrían plantear para explorar estrategias creadoras?, ¿qué otro tipo de criterios se podrían establecer para distinguir entre estrategias más o menos creativas?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. ALARCÓN, Dina. OSORIO, María Cristina. TECHAREN, Ivonne. Creatividad, Familia y Jardín Infantil. Tesis (Magíster en Educación). Santiago de Chile. Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales, 1990.
2. AMEGAN, Samuel. Para una Pedagogía Activa y Creativa. México Trillas, 1997.
3. BAZÁN, Domingo. LARRAÍN, Domingo. GONZÁLEZ, Loreto. Sociocreatividad y Transformación. Santiago Chile, Universidad Academia de Humanismo Cristiano, 2004.
4. CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Creatividad: El Fluir y la Psicología del Descubrimiento y la Invención. Barcelona España, Paidós 1998.
5. COLL, César. Aprendizaje Escolar y Construcción de Conocimiento. 4ª ed. México, Paidós 1997.
6. GOWAN, John. Implicaciones Educativas de la Creatividad. Salamanca, España, Anaya/2 1978.
7. DAVIS Gary, SCOTT Joseph. Estrategias para la Creatividad. Buenos Aires, Argentina, Paidós, 1992.
8. DE BONO, Edward. El Pensamiento Lateral. Manual de Creatividad. Barcelona España, Paidós, 1970.
9. DÍAZ, Carmen. La Creatividad en la Plástica. Madrid, España, Narcea, 1986.
10. GARDNER, Howard. Mentes Creativas. Barcelona, España, Paidós, 1995.

11. HEINELT, Gottfried. Maestros Creativos, Alumnos Creativos. Buenos Aires, Argentina, Kapelusk, 1979.
12. KANDEL, Eric. Neurociencia y Conducta. Madrid, España, Prentice Hall, 1997.
13. LÓPEZ, Ricardo y MENA, Isidora. Las Ovejas y el Infinito: Contribuciones al Estudio de la Creatividad y la Formulación de Propuestas para el Sistema Educativo. Santiago de Chile, C.P.U. 1992.
14. LÓPEZ, Ricardo. La Creatividad. Santiago de Chile, Editorial Universitaria, 1999.
15. LÓPEZ, Ricardo. Prontuario de la Creatividad. Santiago de Chile, Universidad Educare, 1999.
16. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Planes y Programas de NB1 y NB2. Santiago de Chile, 2003.
17. PAPALIA, Diane. Psicología del Desarrollo. 7ª ed. Bogotá Colombia, Mcgraw-Hill Interamericana, 2001
18. PIAGET, JEAN. El Tiempo y el Desarrollo Intelectual del Niño. Buenos Aires, Argentina, Emecé, 1972.
19. ROGERS, Carl R. Libertad y Creatividad en la Educación, el Sistema no Directivo. Barcelona, España, Paidós, 1980.
20. TORRANCE, Paul E. y MYERS R. E. La enseñanza creativa. Madrid, España Santillana, 1976.

21. VARELA, Francisco. Conocer las Ciencias Cognitivas: Tendencias y Perspectivas. Barcelona España, Gedisa, 1988.
22. VOLOSKY, Linda. Manual Para la Educación de Párvulos. Santiago de Chile, Editorial Universitaria, 1995.
23. WEISBERG, Robert. Creatividad el Genio y Otros Mitos. Barcelona España, Labor, 1987.

Anexos

Anexo 1: Registro Detallado de Situaciones Problemáticas (niño por niño)

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 1
“Plantilla de Torrance: Líneas Paralelas”

Niña observada: Rayén Cáceres

Primer Momento: Instrucciones

Rayén nos observa mientras manipula los materiales con los que va a trabajar. Comienza a dibujar luego de entregada la instrucción.

Segundo Momento: Desarrollo Situación

Comienza a dibujar sin incorporar las líneas paralelas. Luego de escuchar la repetición de las instrucciones las incluye en sus dibujos.

Trazos: Definidos, utilizando lápiz grafito para dar formas con sentido a sus dibujos.

Uso del color: Colorea las formas utilizando más de seis colores, rellenándolas de manera diagonal, vertical y circular. Predomina el relleno total de la figura. Selecciona colores que no guardan relación con la realidad.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto?

Dibujo 1: “Un regalo, una pelota, el juguete de una niña.”

Dibujo 2: “Un árbol”

Dibujo 3: “Unas flores”

Dibujo 4: “Dos mariposas”

¿Cuál es el título?

Dibujo 1: “Una niña abriendo regalos”

Dibujo 2: “Un árbol”

Dibujo 3: “Unas flores”

Dibujo 4: “Mariposas”

Utilización de las líneas:

Dibujo 1: como parte de un juguete.

Dibujo 2: como el tronco de un árbol.

Dibujo 3: como los tallos de unas flores.

Dibujo 4: como el cuerpo de dos mariposas.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 2

“Crea un animal”

Primer Momento: Instrucciones

Rayén manipula cada uno de los materiales entregados mostrándolos a sus compañeras de banco. A los 15 minutos de proporcionada la instrucción, toma la greda y comienza a modelarla.

Segundo Momento: Desarrollo Situación

Transcurren 20 minutos y Rayén prueba modelando distintas formas que luego desarma. Cuando quedan unos pocos minutos para terminar, entrega un animal pequeño (2 cm. de altura) de greda, confeccionado a partir de lulos y esferas.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto? -“Un Mono”

¿Cómo se llama? -“Roberto”

¿Qué hace? -“Nada”

¿Dónde vive? -“En una casa”

¿Qué come? -“Plátanos”

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 3

“Construye un objeto que vuele”

Primer Momento: Instrucciones

Rayén escucha las instrucciones mirando a la investigadora que las entrega. Luego comienza a manipular los materiales proporcionados.

Segundo Momento: Desarrollo de la situación

Rayén comienza recortando conos de papel higiénico. A continuación modela la masa que tiene a su disposición, junta el cartón recortado con lo modelado. Lo desarma, cuando les recordamos que es un objeto, no un animal ni un insecto. Mantiene la masa en sus manos y la observa, luego comienza a armar otra figura con un envase de yogurt, al cual le recorta uno de sus lados y le pega dos trozos de cartón forrados con tela.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto? -“Algo que vuela”

¿Cómo vuela? -“Con las alas que tiene”

¿Qué materiales usaste? -“Envase de yogurt, género y cartón.”

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 1
“Plantilla de Torrance: Líneas Paralelas”

Niña observada: Javiera Camaño

Primer Momento: Instrucciones

Javiera mira a la investigadora que proporciona las instrucciones. Luego toma algunos lápices del contenedor que se encuentra en el centro de su mesa y se pone a dibujar.

Segundo Momento: Desarrollo de la Situación

Durante el transcurso de su trabajo, vemos que Javiera dibuja entre las líneas paralelas (no incorporándolas en su trabajo) por lo que damos nuevamente las instrucciones, enfatizando la incorporación de las líneas en el dibujo. Javiera las utiliza como margen dentro del cual dibuja.

Trazos: Definidos, utilizando lápiz grafito para dar formas con sentido a sus dibujos, detallando elementos que los constituyen.

Uso del color: Colorea las formas utilizando más de seis colores, rellenándolas de manera diagonal y vertical sin respetar contornos. Predomina el relleno total de la figura. Selecciona colores que no guardan relación con la realidad.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto?

Dibujo 1: “Una flor, una mariposa, una casa.”

Dibujo 2: “Una flor moviéndose con el viento.”

Dibujo 3: “Unas hojas, una mariposa.”

Dibujo 4: “Unas flores, una isla, una raíz de una flor que quitaron, una piscina.”

¿Cuál es el título?

Dibujo 1: una mariposa y una casa.

Dibujo 2: una flor que se mueve con el viento

Dibujo 3: hojas y una mariposa.

Dibujo 4: una piscina con flores y una isla.

Utilización de las líneas:

Dibujo 1: como base de pasto.

Dibujo 2: como base de tierra.

Dibujo 3: como base de hojas.

Dibujo 4: como piscina.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 2

“Crea un animal”

Primer Momento: Instrucciones

Javiera manipula los materiales entregados. A los 2 minutos, toma la greda y comienza a modelarla con ambas manos.

Segundo Momento: Desarrollo de la situación

Con la greda en sus manos, Javiera comienza confeccionar “lulos” y los aplana sobre la mesa. Luego con un cono de confort comienza a imprimir sobre la greda algunas líneas, una vez terminada esta actividad, la desarma y comienza otra nueva. Por último, toma la greda y hace un “lulo” y pone un trozo muy pequeño de cartón.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto? - “Una culebra”

¿Cómo se llama? - “Vanhelsim”

¿Por qué se llama así? - “Porque es el personaje de una película donde él (Vanhelsim) mata a su esposa.”

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 3

“Construye un objeto que vuele”

Primer Momento: Instrucciones

Escucha las instrucciones y luego pregunta acerca de lo que tiene que realizar. Javiera toma la masa y comienza a manipularla.

Segundo Momento: Desarrollo de la situación

Con la masa, Javiera comienza a modelar “lulos” y los une dando diversas formas que luego desarma. Se acerca a una de las investigadoras y le pregunta qué puede hacer. Nuevamente toma la masa y la manipula uniendo los “lulos” que modeló, aplicándoles trozos de cartón, de bombillas y plumas.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto? - “Un espejo”

¿Cómo vuela? - “Con las plumas”

¿Qué materiales usaste? - “Plumas, plasticina, bombillas y cartón para hacer esas cositas”.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 1
“Plantilla de Torrance: Líneas Paralelas”

Niño observada: Sebastián Vergara

Primer Momento: Instrucciones

Sebastián escucha las instrucciones entregadas y luego toma algunos lápices del contenedor que se encuentra en el centro de su mesa y se pone a dibujar.

Segundo Momento: Desarrollo de la Situación

Durante el transcurso de su trabajo, vemos que Sebastián dibuja entre las líneas paralelas (no incorporándolas en su trabajo) por lo que damos nuevamente las instrucciones, enfatizando la incorporación de las líneas en el dibujo. Sebastián las utiliza como margen dentro del cual dibuja.

Trazos: Indefinidos y débiles, utilizando lápices de colores para dar formas con y sin sentido a sus dibujos.

Uso del color: Colorea sólo dos formas. Utiliza cuatro colores. Rellena parcialmente guiado por el contorno de la figura. Selecciona colores que no guardan relación con la realidad.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto?

Dibujo 1: “Una flor, los de arriba es pastito.”

Dibujo 2: “Esto es una puerta con un sol.”

Dibujo 3: “Esto es un cementerio, lo que está arriba son rayos, hay una naranjas. La puerta es para entrar al cementerio.”

Dibujo 4: “Hay dos banderas, hay una mamá embarazada pero lo hijos no tiene papá, está en el cementerio.”

¿Cuál es el título?

Dibujo 1: “Una flor”

Dibujo 2: “Una puerta y un sol”

Dibujo 3: “El cementerio”

Dibujo 4: “La mamá embarazada”

Utilización de las líneas:

Dibujo 1: como margen

Dibujo 2: como margen

Dibujo 3: como costados del cementerio

Dibujo 4: como mástiles de banderas.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 2

“Crea un animal”

Primer Momento: Instrucciones

Sebastián manipula los materiales entregados y comienza a trabajar inmediatamente en silencio.

Segundo Momento: Desarrollo de la situación

Sebastián comienza a modelar la greda utilizando la palma de sus manos. Hace lulos, los aplana y los une a un trozo de manguera. Luego toma la masa y modela una esfera que añade a un extremo de la manguera.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto?-"Un pájaro"

¿Cómo se llama?-"Pájaro volando"

¿Qué hace?-"Vuela"

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 3

“Construye un objeto que vuele”

Primer Momento: Instrucciones

Escucha las instrucciones y manipula cada material proporcionado. Luego observa a sus compañeros y pregunta acerca de lo que puede hacer, tanto a los niños como a las investigadoras. Transcurrido 20 minutos, toma la masa y comienza a modelarla.

Segundo Momento: Desarrollo de la situación

Con la masa, Sebastián comienza a modelar “lulos” y los une dando diversas formas que luego desarma. Se acerca a una de las investigadoras y le pregunta qué puede hacer. Nuevamente toma la masa y la manipula uniendo los “lulos” que modeló, aplicándoles trozos de cartón, botones y plumas.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto?-"Algo que nació volando"

¿Cómo vuela?-"Con alas"

¿Qué materiales usaste?-"Plumas, plasticina, botones y cartón."

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 1
“Plantilla de Torrance: Líneas Paralelas”

Niña observada: Javiera Pozo

Primer Momento: Instrucciones

Javiera escucha las instrucciones entregadas y luego toma algunos lápices del contenedor que se encuentra en el centro de su mesa y se pone a dibujar.

Segundo Momento: Desarrollo de la Situación

Durante el transcurso de su trabajo, vemos que Javiera dibuja entre las líneas paralelas (no incorporándolas en su trabajo) por lo que damos nuevamente las instrucciones, enfatizando la incorporación de las líneas en el dibujo. Javiera comienza a unir con algún tipo de elemento ambas líneas.

Trazos: Definidos, utilizando lápiz grafito para dar formas con sentido a sus dibujos.

Uso del color: Colorea las formas utilizando más de seis colores de diferente textura, rellenándolas de manera diagonal, vertical y circular. Predomina el relleno total de la figura. Selecciona colores que no guardan relación con la realidad.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto?

Dibujo 1: “Una flor”

Dibujo 2: “Una flor con pasto”

Dibujo 3: “Una fiesta”

Dibujo 4: “Una cuncuna”

¿Cuál es el título?

Dibujo 1: “Donde las flores viven en la tierra”

Dibujo 2: “Donde están las flores enterradas en el pasto”

Dibujo 3: “Una fiesta”

Dibujo 4: “Esto es una cuncuna que le molesta el sol por eso tiene esos cachitos”

Utilización de las líneas:

Dibujo 1: como margen

Dibujo 2: como margen

Dibujo 3: como cortinas

Dibujo 4: como protector solar

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 2

“Crea un animal”

Primer Momento: Instrucciones

Javiera manipula los materiales entregados y comienza a trabajar inmediatamente en silencio.

Segundo Momento: Desarrollo de la situación

Javiera comienza a modelar la greda utilizando la palma de sus manos. Hace un “lulo” y le introduce un trozo de manguera. Recorta dos trozos de cartón y los coloca sobre lo modelado.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto? - “Un pájaro”

¿Cómo se llama? - “Juanito, el pajarito”

¿Qué hace? - “Vuela, se coloca en árboles”

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 3

“Construye un objeto que vuele”

Primer Momento: Instrucciones

Escucha y manipula cada material proporcionado para comenzar a trabajar inmediatamente en forma silenciosa.

Segundo Momento: Desarrollo de la situación

Toma un cilindro de papel higiénico sobre el que pega dos trozos de papel de diario (cortados con tijera). A continuación, amarra un trozo de lana la que sujeta una pluma. Sobre el trozo de papel de diario pega un botón. Por último, en uno de los extremos del cilindro, pega un palo de helado con un trozo de género enrollado.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto? - “Una mariposa”

¿Cómo vuela? - “Con el palo de helado que son las alas”

¿Qué materiales usaste? - “Pluma, un botón, lana, papel de diario, género y un cono de confort.”

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 1
“Plantilla de Torrance: Líneas Paralelas”

Niña observada: Belén Zamora

Primer Momento: Instrucciones

Belén escucha y mira a quien proporciona las instrucciones. Luego toma los lápices del contenedor que está sobre la mesa.

Segundo Momento: Desarrollo Situación

Comienza a dibujar sin incorporar las líneas paralelas en un principio. Luego de escuchar la repetición de las instrucciones las incluye en sus dibujos.

Trazos: Definidos, utilizando lápiz grafito para dar formas con sentido a sus dibujos. Detalla elementos del dibujo además de otorgarles movimiento.

Uso del color: Colorea las formas utilizando más de seis colores, rellenándolas de manera diagonal, vertical y horizontal. Predomina el relleno total de la figura. Selecciona colores donde predomina una relación con la realidad.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto?

Dibujo 1: “Reja, sol, flores, casa y niña”

Dibujo 2: “Niño, flores, sol y casa”

Dibujo 3: “Dos mariposas, flor y árbol”

Dibujo 4: “Cuatro soles y tres corazones”

¿Cuál es el título?

Dibujo 1: “Mí prima grande en la casa”

Dibujo 2: “Mí hermano en el colegio”

Dibujo 3: “El bosque”

Dibujo 4: “Soles y corazones”

Utilización de las líneas:

Dibujo 1: como barrotes de una reja.

Dibujo 2: como palos.

Dibujo 3: como tronco de árbol.

Dibujo 4: como margen.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 2

“Crea un animal”

Primer Momento: Instrucciones

Observa a quien proporciona las instrucciones. Manipula los distintos materiales que están sobre la mesa.

Segundo Momento:

Durante 10 minutos manipula el material tomándolo y dejándolo. Mira a su alrededor, tratando de ver lo que tienen sus compañeros en las manos, pero ellos cubren con sus brazos los materiales que les corresponden. Toma una tapa y la rellena con masa. Luego modela con greda dos esferas, las aplana y las pega a la tapa. Con un trozo de la greda modela un “lulo” que dobla y lo une a la masa que emplea para rellenar la tapa. Por último, corta con tijera dos trozos de lana y los ubica a ambos lados del “lulo”.

Tercer Momento:

- ¿Qué es esto?- “Un elefante”
- ¿Cómo se llama?- “Pepi”
- ¿Qué hace?- “Levanta los pies”
- ¿Dónde vive?- “En la selva”
- ¿Qué come?- “Hojas de árbol”

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 3

“Construye un objeto que vuele”

Primer Momento:

Manipula el material, tomándolo y dejándolo. Observa y escucha las instrucciones que se le proporcionan.

Segundo Momento:

Toma la greda y la manipula. Luego comienza a amasarla y modela un “lulo”. Toma la bombilla y la corta obteniendo dos trozos de igual medida, las cuales une a lo modelado.

Tercer Momento:

- ¿Qué es esto?-“Un avión”
- ¿Cómo vuela?-“Con las alas que tiene”
- ¿Qué materiales usaste?- “Plasticina, bombilla, cartón”

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 1
“Plantilla de Torrance: Líneas Paralelas”

Niña observada: Aylín Tapia

Primer Momento: Instrucciones

Aylín nos observa mientras manipula los materiales con los que va a trabajar. Comienza a dibujar luego de entregada la instrucción.

Segundo Momento: Desarrollo Situación

Comienza a dibujar sin incorporar las líneas paralelas. Luego de escuchar la repetición de las instrucciones las incluye en sus dibujos.

Trazos: Definidos, utilizando lápiz grafito para dar formas con sentido a sus dibujos. Detalla las formas que dibuja.

Uso del color: Colorea las formas utilizando cuatro colores, rellenándolas de manera diagonal, vertical y circular. Rellena parcialmente las figuras. Selecciona colores que no guardan relación con la realidad.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto?

Dibujo 1: “Una flor, dos tiburones, sol, mariposa, troncos, corazón”

Dibujo 2: “Colegio, árboles, sol, niño, mariposa, flores”

Dibujo 3: “Reloj, flores, sol, panes, piso, mujer”

Dibujo 4: “Mariposa, niña, flor, pasto”

¿Cuál es el título?

Dibujo 1: “Tiburones que quieren comerse a la mariposa”

Dibujo 2: “La hija fue al colegio y la mamá espera a su hija a las 8.30 para salir”

Dibujo 3: “La niña quiere servir a su mamá una torta con té”

Dibujo 4: “Niña que fue a pasear y su mamá la estaba esperando”

Utilización de las líneas:

Dibujo 1: como cuerpo de tiburón.

Dibujo 2: como puerta.

Dibujo 3: como margen.

Dibujo 4: como margen.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 2

“Crea un animal”

Primer Momento: Instrucciones

Observa a quien proporciona las instrucciones. Manipula los distintos materiales que están sobre la mesa. Finalmente modela la greda.

Segundo Momento: Desarrollo Situación

Transcurren 15 minutos en que manipula la greda, mientras mira a su alrededor. Después, comienza a modelarla. Primero modela una esfera y la aplana. Luego modela un lulo sobre la mesa y lo divide en dos con sus dedos. Une los lulos a la primera figura. Luego aplica pequeños trozos de cartón, previamente recortados con tijeras.

Tercer Momento:

¿Qué es esto?- “Un caballo”

¿Cómo se llama?- “Katy”

¿Qué hace? -“Le gusta jugar con los niños”

¿Dónde vive?- “En el campo”

¿Qué come? -“Pasto”

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 3

“Construye un objeto que vuele”

Primer Momento:

Aylín escucha las instrucciones mirando a la investigadora que las entrega. Luego comienza a manipular los materiales proporcionados.

Segundo Momento:

Aylín toma un envase de yogurt. Luego toma la masa y modela tres formas que luego incorpora al envase. Dice que terminó y lo entrega a una de las investigadoras.

Tercer Momento:

¿Qué es esto?- “Un avión”

¿Cómo vuela?- “Con las alas” “vuela con las puras alas”

¿Qué materiales usaste? -“Vaso de yogurt, botón, plasticina”

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 1
“Plantilla de Torrance: Líneas Paralelas”

Niña observada: Constanza Camaño

Primer Momento: Instrucciones

Constanza nos observa mientras manipula los lápices con los que va a trabajar. Comienza a dibujar luego de entregada la instrucción.

Segundo Momento: Desarrollo Situación

Dibuja sin incorporar las líneas paralelas. Luego de escuchar la repetición de las instrucciones las incluye en sus dibujos.

Trazos: Definidos, utilizando lápiz grafito para dar formas con sentido a sus dibujos. Detalla elementos constituyentes en sus dibujos, asimismo expresan movimiento.

Uso del color: Colorea las formas utilizando más de seis colores, rellenándolas de manera diagonal, vertical y circular. Utiliza un mismo color con mayor y menor intensidad en un mismo dibujo. Predomina el relleno total de la figura sin salirse de los contornos. Selecciona colores que guardan relación con la realidad.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto?

Dibujo 1: “Una casa, un niño, y un dulce”

Dibujo 2: “Un árbol, una nube y un sol”

Dibujo 3: “Un niño acostado, una mamá, una cama, una cruz, dos lámparas”

Dibujo 4: “Una mariposa, un dulce, un oso, un conejo, un niño”

¿Cuál es el título?

Dibujo 1: “Mono que está golpeado la casa”

Dibujo 2: “La calle con el sol”

Dibujo 3: “El niño le limpia la cola a su mamá con la lengua”

Dibujo 4: “El oso enojado porque el conejo se está riendo del oso”

Utilización de las líneas:

Dibujo 1: como palo de caramelo.

Dibujo 2: como margen.

Dibujo 3: como dos faroles.

Dibujo 4: como margen.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 2

“Crea un animal”

Primer Momento: Instrucciones

Constanza manipula cada uno de los materiales entregados y los deja sobre la mesa. También toma los de su compañera, quien reclama por lo que los vuelve a dejar en su lugar.

Segundo Momento:

Manipula la greda y la divide en dos trozos. Con uno modela una esfera y con otro forma un “lulo” que lo incorpora a la esfera. Entrega su creación en 15 minutos.

Tercer Momento:

¿Qué es esto?- “Una mariposa”

¿Cómo se llama?- “Mariposa”

¿Qué hace? “Le gusta volar”

¿Dónde vive? “En el campo”

¿Qué come? “Hojas”

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 3

“Construye un objeto que vuele”

Primer Momento:

Escucha las instrucciones proporcionadas mientras manipula el material. Dice que hará otra mariposa. Nuevamente escucha instrucciones, toma la masa y comienza a modelarla.

Segundo Momento:

Toma la bombilla y la corta con la tijera. Luego toma la masa y la modela formando un “lulo” al cual le introduce el trozo de bombilla. Es la primera en terminar.

Tercer Momento:

¿Qué es esto?- “Un avión”

¿Cómo vuela? “Con las alas” “vuela con las puras alas”

¿Qué materiales usaste? “Greda y bombilla”

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 1
“Plantilla de Torrance: Líneas Paralelas”

Niño observado: Benjamín Quiroz

Primer Momento: Instrucciones

Escucha las instrucciones mientras tiene un lápiz grafito en su mano.

Segundo Momento: Desarrollo Situación

Comienza a dibujar inmediatamente cuando se terminan de expresar las instrucciones. Dibuja sin incorporar las líneas paralelas. Luego de escuchar la repetición de las instrucciones las incluye en sus dibujos.

Trazos: Definidos, utilizando lápiz grafito para dar formas con sentido y mostrando de perfil algunos de sus dibujos.

Uso del color: Colorea las formas utilizando más de seis colores, rellenándolas de manera diagonal, vertical y circular. Predomina el relleno total de la figura. Selecciona colores que guardan relación con la realidad.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto?

Dibujo 1: “Una lámpara y un niño”

Dibujo 2: “Una niña y un dulce”

Dibujo 3: “Una Abeja y un ratón”

Dibujo 4: “Un niño y un sillón”

¿Cuál es el título?

Dibujo 1: “Un niño prendió la luz porque estaba muy negra su casa”

Dibujo 2: “Ella quiere comer el dulce”

Dibujo 3: “El ratón se quiere comer a la abeja”

Dibujo 4: “Un niño se quiere sentar en el sillón”

Utilización de las líneas:

Dibujo 1: como soporte de la lámpara y columna vertebral del niño.

Dibujo 2: como soporte del dulce y columna vertebral de la niña.

Dibujo 3: como columna vertebral del ratón y la abeja.

Dibujo 4: como línea contorno del sillón y columna vertebral del niño.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 2

“Crea un animal”

Primer Momento: Instrucciones

Observa a quien proporciona las instrucciones. Manipula los distintos materiales que están sobre la mesa. Toma una manguera, greda y cartón y los deja cerca de él apartando el resto de los materiales.

Segundo Momento:

Toma la greda y la divide en dos trozos. Modela la greda y forma un “lulo” al cual le inserta la mitad de la manguera, dejando una parte sin cubrir. Toma el resto de la greda y forma una esfera que pone en uno de los extremos de la manguera. Corta con tijeras dos trozos de cartón y los une a la greda.

Tercer Momento:

¿Qué es esto?- “Un pájaro”

¿Cómo se llama?- “Pájaro”

¿Qué hace?-“Vuela”

¿Dónde vive?- “En un nido de árbol”

¿Qué come?-“Semillas”

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 3

“Construye un objeto que vuele”

Primer Momento:

Benjamín escucha las instrucciones mirando a la investigadora que las entrega. Luego comienza a manipular los materiales proporcionados.

Segundo Momento:

Toma una caja de medicamento y le corta con tijeras las aletas. Toma otra caja y corta dos aletas que luego pega en el centro de la caja. Cubre las aletas pegándole plumas. Luego pega un botón en el centro de la caja. Corta un trozo de lana y envuelve la caja atándola y pasando por encima del botón. Corta un trozo de género y forra un fragmento de cartón, el cual lo introduce en uno de los extremos de la caja. Modela masa y la coloca en el interior del otro extremo de la caja.

Tercer Momento:

¿Qué es esto?- “Una cama voladora con cinturón de seguridad”

¿Cómo vuela?- “Con las alas y el combustible que tiene aquí adentro”

¿Qué materiales usaste?- “una caja de remedio; pluma, lana, género, plasticina, botón”

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 1
“Plantilla de Torrance: Líneas Paralelas”

Niño observado: Bastian González

Primer Momento: Instrucciones

Mientras escucha la instrucción, juega con los lápices que están al centro de la mesa, y conversa con sus compañeras.

Segundo Momento: Desarrollo de la situación

Presenta dificultades al momento de usar las dos líneas para un mismo dibujo. No las incluye en la primera oportunidad. Luego, juega nuevamente con los lápices, señalando a la investigadora que no sabe qué dibujar, y luego de mirar el trabajo de su compañera, le copia la idea de las flores en las cuatro ocasiones. Sin embargo, introduce ciertas diferencias en la manera de incluir las flores en un relato.

Trazos: Definidos, utilizando lápiz grafito en dos de sus dibujos y lápiz de color en los dos restantes. Las formas dibujadas tienen sentido, y un estilo recurrente, es decir, no hay variedad de formas para representar las flores. excepto una, en la que dibuja un tallo grueso y pétalos trazados en forma de garabateo.

Uso del color: Utiliza solo dos colores: verde y rojo. Con los cuales, utiliza distintas técnicas de coloreado, por ejemplo, con trazos circulares, verticales y horizontales. No todos los dibujos están rellenos. Selecciona colores que no guardan relación con la realidad.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto?

Dibujo 1: “Una flor, muralla de afuera y un árbol”

Dibujo 2: “Una mano y unas flores”

Dibujo 3: “Dos flores”

Dibujo 4: “Dos flores”

¿Cuál es el título?

Dibujo 1: “La muralla de afuera”

Dibujo 2: “La mano de un niño que está sacando una flor”

Dibujo 3: “Flores que se están muriendo”

Dibujo 4: “Flores que se están secando porque no les echaban aguita”

Utilización de las líneas:

Dibujo 1: como una pared.

Dibujo 2: como los tallos de las flores.

Dibujo 3: como los tallos de las flores.

Dibujo 4: como los tallos de las flores.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 2

“Crea un animal”

Primer Momento: Instrucciones

Comprende inmediatamente las instrucciones y se dedica a trabajar en silencio, probando los diversos materiales.

Segundo Momento: Desarrollo de la situación

Comienza jugando con greda, haciendo esferas y aplanandolas. Luego, las une en una masa más grande y allí le aplica botones, corcho y tapas de bebida. Señala en voz alta que realizará una culebra, pero luego, la desarma. Por tanto, comienza a modelar otras figuras, ya que decidió hacer un pájaro.

Modela, entonces, dos grandes formas, una que utiliza como cuerpo del pájaro, y otra en forma de “lulo” grueso, el que divide y convierte en las alas. Para hacer la cabeza, usa plasticina verde que modela en la mesa y convierte en esfera.

Nuevamente, con gresa, modela “lulos” delgados, que divide y coloca en la plasticina representando ojos, una especie de pico y plumas. Por último, inserta la manguera en un extremo del cuerpo hecho con greda.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto?- “Un pajarito”

¿Cómo se llama?- “Pepe”

¿Qué hace?- “Vuela”

¿Qué tiene?- “Unas alas, una colita, boca, nariz y ojos”

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 3

“Construye un objeto que vuele”

Primer Momento: Instrucciones

Es el primero en comprender lo requerido por las investigadoras. Señala desde un principio que realizará un avión.

Segundo Momento: Desarrollo de la situación

Toca y ordena su material, en reiteradas ocasiones. Prueba con material plano, y preferentemente con plástico y cartón.

Usando colafría, a un cilindro de papel higiénico le pega dos trozos de cartón simétricos, recortados previamente de una caja de remedios (alas). Luego, recorta otro pedazo de cartón y adhiere sobre él una pluma. Finalmente, pega sobre las alas, el trozo de cartón con la pluma.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto?- “Un avión”

¿Cómo vuela?- “Adentro tiene un motor, que si falta, no puede volar, también tiene un hélice (pluma) para volar, más el viento. Si le saco las alas, se cae.”

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 1
“Plantilla de Torrance: Líneas Paralelas”

Niña observada: Maillén Álvarez

Primer Momento: Instrucciones

Luego de escuchar las instrucciones, es la primera en empezar. No pregunta a las investigadoras nuevas guías para su trabajo.

Segundo Momento: Desarrollo de la situación

Comienza a dibujar, incorporando de inmediato las líneas paralelas. Trabaja muy concentrada, por lo que es una de las primeras en terminar. Luego de dibujar, selecciona lápices para colorear.

Trazos: Son definidos, utiliza en tres ocasiones lápiz grafito para dar formas con sentido a sus dibujos.

Uso del color: Colorea las formas y los márgenes utilizando más de seis colores, rellenándolas de manera horizontal, diagonal, vertical y circular en forma intensa. Predomina el relleno total de la figura. Selecciona colores que no guardan relación con la realidad.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto?

Dibujo 1: “Dos flores y un sol”

Dibujo 2: “Un árbol, una flor y un sol”

Dibujo 3: “Una mano”

Dibujo 4: “Un elefante”

¿Cuál es el título?

Dibujo 1: “Dos flores en el sol”

Dibujo 2: “Un árbol y una flor están tomando el sol”

Dibujo 3: “Una mano dibujada”

Dibujo 4: “Un elefante”

Utilización de las líneas:

Dibujo 1: como tallo de las flores.

Dibujo 2: como el tronco de un árbol y un tallo de una flor.

Dibujo 3: como el controno de la mano.

Dibujo 4: como el cuerpo de un elefante.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 2

“Crea un animal”

Primer Momento: Instrucciones

Comprende el concepto de “animal”, pero no respeta el silencio requerido para la tarea. Conversa con los compañeros.

Segundo Momento: Desarrollo Situación

Manipula los materiales: greda, lana, tijeras, manguera. Sin embargo, no elabora formas ni prueba distintos animales. Señala que no sabe qué animal hacer, le pregunta a sus compañeras sobre sus animales.

Ya casi al terminar el tiempo dispuesto para el trabajo, usa la greda y modela un conejo. El cuerpo del conejo lo logra modelando un ancho “lulo” que une en sus extremos, dejando un agujero en el medio. Para la cabeza, aplasta una esfera con la palma de sus manos. Y para oreja y ojos, modela un “lulo” delgado, que divide en dos. Usa prensión pinza para dar forma delgada a su conejo.

Tercer Momento:

¿Qué es esto?- “Un conejo”

¿Cómo se llama?- “Bom- bom”

¿Qué hace? - “Salta y corre “

¿Dónde vive?- “En el campo, pero algunas veces se escapa.”

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 3

“Construye un objeto que vuele”

Primer Momento: Instrucciones

Pregunta reiteradas veces por lo que debe realizar. Aunque s le cambia de puesto nuevamente, sigue un diálogo con sus compañeras. No respeta el trabajo individual de ellas.

Segundo Momento: Desarrollo de la situación

Toca, aprieta, desarma, y coge todos los materiales con los que dispone por más de 10 minutos. Luego, señala que no sabe qué hacer, conversa con sus compañeras y se ríe. Por tanto, es cambiada de puesto, y allí recién comienza su trabajo. Recorta una parte del cilindro de papel higiénico, al que le pega una pluma color verde en forma perpendicular. Al lado opuesto en que sitúa la pluma, pega dos pequeños fragmentos de palos de helado, uno al lado del otro. Los que, previamente, ha partido con las manos.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto?- “Una chinita”

Pero si dijimos que tenía que ser un objeto no un animal...

“Es que no puedo hacer otra cosa”

Bueno, entonces ¿Cómo vuela?- “ Sube y baja las alitas”

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 1
“Plantilla de Torrance: Líneas Paralelas”

Niña observada: Marcela Apablaza

Primer Momento: Instrucciones

No comprende que las líneas deben ser parte del dibujo total. Sin embargo, cuando se le reitera la instrucción comienza a hacer bien la tarea.

Segundo Momento: Desarrollo Situación

Durante la actividad se muestra muy conversadora, por lo que no puede colorear los últimos dos dibujos ya que no alcanza.

En un principio, no incluye las líneas paralelas en sus dibujos, ya que las usa como márgenes.

Trazos: Son definidos, y utiliza sólo lápiz grafito para dibujar. Sus formas tienen un sentido y no son recurrentes al usar las líneas paralelas. No incluye detalles a sus creaciones, utiliza trazos básicos para dar identidad a lo que dibuja.

Uso del color: en las primeras dos ocasiones pinta el margen con trazos irregulares y siguiendo el contorno de los cuadrados.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto?

Dibujo 1: “Una polera”

Dibujo 2: “Una polera”

Dibujo 3: “Una escalera y una niña”

Dibujo 4: “Una cama”

¿Cuál es el título?

Dibujo 1: “Polera que está “manchá”

Dibujo 2: “Polera que está “manchá”

Dibujo 3: “Una escalera que sube la niña”

Dibujo 4: “La cama para dormir”

Utilización de las líneas:

Dibujo 1: como contorno de la polera.

Dibujo 2: como contorno de la polera.

Dibujo 3: como barandas laterales de la escalera.

Dibujo 4: como marquesa.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 2

“Crea un animal”

Primer Momento: Instrucciones

Se distrae al momento de las instrucciones y es necesario repetírselas.

Segundo Momento: Desarrollo Situación

Toma inmediatamente una caja de remedio y la comienza a recortar en pequeños trozos. Los que, sin cuidado, va botando al suelo. No los usa, solo parece disfrutar de usar las tijeras. Imita a Maillén, y ya cerca de la hora de término, se apura y toma la greda. Con un solo trozo, modela con sus dedos y manos, lo aplana y vuelve a darle volumen. Con presión pinza hace la forma de aletas al pez. Este pez lo pega con cola fría encima de una caja de remedios.

Tercer Momento:

¿Qué es esto?- “Un pez”

¿Cómo se llama?- “Caballo”

¿Qué hace?- “Baila cueca”

¿Dónde vive?- “En el agua”

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 3

“Construye un objeto que vuele”

Primer Momento: Instrucciones

No pone atención y manipula el material antes de tiempo.

Segundo Momento: Desarrollo Situación

Corta cajas sin sentido, como la vez anterior, señala que va a hacer un pájaro, pero se le recuerda que no puede ser un animal. Juega con el material, lo destruye, lo modela. Imita a su compañera, y ya casi al terminarse el tiempo finalmente, su producto sigue el modelo de Bastian. A un cilindro de papel higiénico, le pega dos trozos simétricos de cartón, de manera perpendicular, simulando alas.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto?- “Un avión”

¿Cómo vuela?- “Sus alas tienen que estar así no más, el motor es el que mueve el avión”

¿Qué materiales usaste?- “Alas de cartón, cono de confort”

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 1
“Plantilla de Torrance: Líneas Paralelas”

Niña observada: Claudina Jarpa

Primer Momento: Instrucciones

Luego de escuchar las instrucciones, comienza a trabajar.

Segundo Momento: Desarrollo de la situación

Comienza a dibujar, incorporando de inmediato las líneas paralelas. Luego de dibujar, selecciona lápices para colorear.

Trazos: Son definidos y oscilan entre líneas rectas, ondulantes y circulares. En todos sus dibujos usa lápiz grafito, y luego, colorea.

Uso del color: Colorea las formas y los márgenes utilizando más de seis colores, rellenándolas de manera horizontal, diagonal, vertical y circular en forma intensa, siguiendo sus contornos. Predomina el relleno total de la figura. Selecciona colores en forma arbitraria.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto?

Dibujo 1: “Dos chinitas”

Dibujo 2: “Un barco”

Dibujo 3: “Un sol”

Dibujo 4: “Una oreja”

¿Cuál es el título?

Dibujo 1: “Dos chinitas”

Dibujo 2: “Un barco que se está partiendo”

Dibujo 3: “Un sol”

Dibujo 4: “Una oreja”

Utilización de las líneas:

Dibujo 1: como soporte.

Dibujo 2: como partes de un barco.

Dibujo 3: como el cuerpo del sol.

Dibujo 4: como oreja.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 2

“Crea un animal”

Primer Momento: Instrucciones

Conversa mientras se dan las instrucciones, y manipula antes de tiempo todos sus materiales.

Segundo Momento: Desarrollo Situación

Conversa durante veinte minutos, interrumpiendo a sus compañeros. La greda le interesa desde un primer momento, juega con ella, la moldea y realiza esferas. Señala que desconoce qué animal hacer. Pero luego de un rato decide hacer un perro. Para esto, comienza dividiendo el pedazo de greda en dos. Un “lulo” ancho y largo y una pequeña esfera. La esfera la modela hasta lograr una textura suave. Por otra parte, el “lulo” es aplanado en su centro y le inserta dos trozos de cartón, uno al lado del otro, simulando patas.

Finalmente, agrega en la esfera pedacitos de greda en forma de ojos y boca.

Tercer Momento:

¿Qué es esto?- “Un perro”

¿Cómo se llama?- “José”

¿Qué hace?- “Ladra, hace pipí “

¿Dónde vive?- “En una casita”

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 3

“Construye un objeto que vuele”

Primer Momento: Instrucciones

Escucha la instrucción pero no comprende que debe realizar un objeto y no un animal que vuele. Es necesario recordarle nuevamente las reglas.

Segundo Momento: Desarrollo de la situación

Prueba con distintos materiales, recorta lana, corta los envases de yogurt, intenta modelar con greda, y pide ayuda reiteradas veces a la investigadora.

Finalmente, mira a su compañero y comienza a imitarlo. Toma un cilindro de papel higiénico, al que le pega dos trozos de cartón en forma perpendicular, simulando hacer alas, también pega un botón encima de la coyuntura de los dos trozos.

Tercer Momento: Conversación en torno a lo realizado

¿Qué es esto?- “Un avión”

¿Cómo vuela?- “Solo necesita alas para volar”

Anexo 2: Listas de Cotejo Aplicadas

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 2 "Crea un animal"

Lugar: Jardín Infantil "Semillitas del Futuro".

Fecha: 17/11/05

Hora de inicio: 11:25 hrs.

Hora de término: 12:10 hrs.

Niño observado: Rayén Cáceres

Observadora: Evelyn García V.

INDICADORES	S	N	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.	X		Selecciona dos materiales: Manguera y greda.
Le da distintos usos a un mismo material.		X	
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.	X		
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.		X	
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.	X		
Combina numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.		X	Trabaja un solo tipo de material: greda.
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.		X	
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.	X		
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.	X		
Trabaja sin modelos presentes.	X		
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.	X		
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.		X	

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 3 “Construye un objeto que vuele”

Lugar: Jardín Infantil “Semillitas del Futuro”.

Fecha: 21/11/05

Hora de inicio: 11:15 hrs.

Hora de término: 11:45 hrs.

Niño observado: Rayén Cáceres

Observadora: Evelyn García V.

INDICADORES	S I	N O	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.		X	Manipula todas lo materiales pero no les da uso.
Le da distintos usos a un mismo material.		X	
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.		X	
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.		X	
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.	X		
Combina numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.	X		
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.	X		Transforma envase de yogurt /alas de cartón.
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.	X		
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.	X		
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.	X		
Trabaja sin modelos presentes.	X		
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.		X	
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 2 “Crea un animal”

Lugar: Jardín Infantil “Semillitas del Futuro”.

Fecha: 17/11/05

Hora de inicio: 11:40

Hora de término: 12:10 hrs.

Niño observado: Javiera Camaño

Observadora: Evelyn García V.

INDICADORES	S I	N O	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.	X		Utiliza greda y trozos de cartón.
Le da distintos usos a un mismo material.		X	
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.	X		
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.	X		
Transforma material de superficie plana en material con volumen.		X	
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.	X		
Combina numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	Elabora “lulos”.
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.	X		Greda y cartón.
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.	X		
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.	X		
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.		X	
Trabaja sin modelos presentes.	X		
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.	X		Vanhelsim: Nombre de personaje de película.
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.		X	
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 3 “Construye un objeto que vuele”

Lugar: Jardín Infantil “Semillitas del Futuro”.

Fecha: 21/11/05

Hora de inicio: 11:20 hrs.

Hora de término: 12:05 hrs.

Niño observado: Javiera Camaño

Observadora: Evelyn García V.

INDICADORES	S	N	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.		X	Trabaja con plasticina.
Le da distintos usos a un mismo material.		X	
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.		X	
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.		X	
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.	X		
Combina numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.	X		
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.	X		
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.	X		
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.		X	
Trabaja sin modelos presentes.	X		
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y las une formando un todo con sentido.		X	
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 2 “Crea un animal”

Lugar: Jardín Infantil “Semillitas del Futuro”.

Fecha: 17/11/05

Hora de inicio: 11:35 hrs.

Hora de término: 12:00 hrs.

Niño observado: Javiera Pozo

Observadora: Evelyn García V.

INDICADORES	S	N	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.	X		
Le da distintos usos a un mismo material.		X	
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.	X		
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.		X	
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.	X		
Combina numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.		X	
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.	X		
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.		X	
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.		X	
Trabaja sin modelos presentes.	X		
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.	X		
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 3 “Construye un objeto que vuele”

Lugar: Jardín Infantil “Semillitas del Futuro”.

Fecha: 21/11/05

Hora de inicio: 11:35 hrs.

Hora de término: 12:10 hrs.

Niño observado: Javiera Pozo

Observadora: Evelyn García V.

INDICADORES	S I	N O	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.	X		Cilindro, tela, lana, botón, plumas.
Le da distintos usos a un mismo material.		X	
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.	X		
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.	X		Con la tela realiza una esfera.
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.	X		
Combina numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.	X		
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.	X		
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.	X		
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.	X		
Trabaja sin modelos presentes.		X	
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.		X	Al cilindro añade material.
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 2 “Crea un animal”

Lugar: Jardín Infantil “Semillitas del Futuro”.

Fecha: 17/11/05

Hora de inicio: 11:40 hrs.

ra de término: 12:10 hrs.

Niño observado: Sebastian Vergara

Observadora: Evelyn García V.

INDICADORES	S I	N O	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.	X		Greda y trozo de manguera.
Le da distintos usos a un mismo material.		X	
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.		X	
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.	X		
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.	X		
Combina numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.	X		
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.	X		
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.		X	
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.		X	
Trabaja sin modelos presentes.	X		
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.	X		Elabora cuerpo, luego alas.
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 3 “Construye un objeto que vuele”

Lugar: Jardín Infantil “Semillitas del Futuro”.

Fecha: 21/11/01

Hora de inicio: 11:40 hrs.

Hora de término: 12:10 hrs.

Niño observado: Sebastian Vergara

Observadora: Evelyn García V.

INDICADORES	S I	N O	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.		X	Escoge plasticina, cartón y plumas.
Le da distintos usos a un mismo material.		X	
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.		X	
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.	X		
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.	X		
Cambia numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	Solo elabora “lulos”.
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.		X	
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.	X		
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.	X		
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.	X		
Trabaja sin modelos presentes.	X		
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.	X		
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 2 "Crea un animal"

Lugar: Jardín Infantil "Semillitas del Futuro".

Fecha: 17/11/05

Hora de inicio: 11:35 hrs.

Hora de término: 12:00 hrs.

Niño observado: Belén Zamora

Observadora: Loreto Rodríguez C.

INDICADORES	S	N	OBSERVACIONES
	I	O	
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.	X		Usa tapa, masa, lana y greda.
Le da distintos usos a un mismo material.	X		
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.	X		Con greda modela trompa y orejas del elefante.
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.		X	
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.	X		Del "lulo" que forma con la greda.
Combina numerosos materiales de igual característica.	X		
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.	X		
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.		X	
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.	X		
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.	X		
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.		X	
Trabaja sin modelos presentes.	X		
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.	X		
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 3 “Construye un objeto que vuele”

Lugar: Jardín Infantil “Semillitas del Futuro”.

Fecha: 21/11/05

Hora de inicio: 11:15 hrs.

Hora de término: 11:30 hrs.

Niño observado: Belén Zamora

Observadora: Loreto Rodríguez

INDICADORES	S	N	OBSERVACIONES
	I	O	
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.	X		Usa masa, bombilla y cartón.
Le da distintos usos a un mismo material.		X	
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.		X	
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.		X	
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.		X	
Combina numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.		X	
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.	X		
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.		X	
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.		X	
Trabaja sin modelos presentes.	X		
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.	X		
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 2 “Crea un animal”

Lugar: Jardín Infantil “Semillitas del Futuro”.

Fecha: 17/11/05

Hora de inicio: 11:25 hrs.

Hora de término: 12:00 hrs.

Niño observado: Aylin Tapia

Observadora: Loreto Rodríguez Contreras

INDICADORES	S I	N O	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.	X		Greda y cartón.
Le da distintos usos a un mismo material.	X		Greda es el cuerpo del caballo (rostro, ojos)
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.	X		
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.	X		Cubre las patas con cartón.
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.	X		
Combina numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.	X		
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.	X		
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.	X		
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.		X	
Trabaja sin modelos presentes.	X		
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.	X		
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 3 “Construye un objeto que vuele”

Lugar: Jardín Infantil “Semillitas del Futuro”.

Fecha: 21/11/05

Hora de inicio: 11:15 hrs.

Hora de término: 12:00 hrs.

Niño observado: Aylín Tapia

Observadora: Loreto Rodríguez

INDICADORES	S I	N O	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.	X		Usa envase de yogurt, botón y masa.
Le da distintos usos a un mismo material.		X	
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.		X	
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.		X	
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.		X	
Combina numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.		X	
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.	X		Material amorfo y plástico.
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.		X	
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.		X	
Trabaja sin modelos presentes.		X	
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	Emplea sólo sustantivo común “avión”
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.	X		
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 2 "Crea un animal"

Lugar: Jardín Infantil "Semillitas del Futuro".

Fecha: 17/11/05

Hora de inicio: 11.25 hrs.

Hora de término: 12:10 hrs.

Niño observado: Constanza Camaño

Observadora: Loreto Rodríguez

INDICADORES	S	N	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.		X	Usa solo greda.
Le da distintos usos a un mismo material.	X		Para formar cuerpo y alas de mariposa.
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.	X		
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.		X	
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.		X	
Combina numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.		X	
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.		X	
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.	X		
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.		X	
Trabaja sin modelos presentes.	X		
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.	X		
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 3 “Construye un objeto que vuele”

Lugar: Jardín Infantil “Semillitas del Futuro”.

Fecha: 21/11/05

Hora de inicio: 11:15 hrs.

Hora de término: 11:45 hrs.

Niño observado: Constanza Camaño

Observadora: Loreto Rodríguez

INDICADORES	S I	N O	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.		X	Usa greda y bombilla.
Le da distintos usos a un mismo material.		X	Greda forma cuerpo y bombilla alas del avión.
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.	X		
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.		X	
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.		X	
Combina numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.		X	
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.	X		
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.		X	
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.		X	
Trabaja sin modelos presentes.		X	
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.	X		
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 2 "Crea un animal"

Lugar: Jardín Infantil "Semillitas del Futuro".

Fecha: 17/11/05

Hora de inicio: 11:25 hrs.

Hora de término: 11:35 hrs.

Niño observado: Benjamín Quiroz

Observadora: Loreto Rodríguez

INDICADORES	S	N	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.	X		Usa greda, manguera y cartón.
Le da distintos usos a un mismo material.	X		Con greda modela cabeza y cuerpo de pájaro.
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.		X	
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.		X	
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.	X		
Combina numerosos materiales de igual característica.	X		
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.	X		
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.	X		
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.		X	Es un pájaro con características diferentes a los otros.
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.		X	
Trabaja sin modelos presentes.	X		
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.	X		
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 3 “Construye un objeto que vuele”

Lugar: Jardín Infantil “Semillitas del Futuro”.

Fecha: 21/11/05

Hora de inicio: 11:15 hrs.

Hora de término: 11:55 hrs.

Niño observado: Benjamín Quiroz

Observadora: Loreto Rodríguez

INDICADORES	S	N	OBSERVACIONES
	I	O	
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.	X		Caja de remedio, pluma, lana, género, masa, botón.
Le da distintos usos a un mismo material.	X		
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.	X		
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.	X		
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.	X		
Combina numerosos materiales de igual característica.	X		
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.	X		
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.	X		
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.	X		
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.		X	
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.	X		
Trabaja sin modelos presentes.	X		
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.	X		
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.	X		
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 2 “Crea un animal”

Lugar: Jardín Infantil “Semillitas del Futuro”.

Fecha: 17/11/05

Hora de inicio: 11:25 hrs.

Hora de término: 12:10 hrs.

Niño observado: Maillen Álvarez

Observadora: Carolina Jara O.

INDICADORES	S	N	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.		X	Aunque manipula muchos, solo usa la greda.
Le da distintos usos a un mismo material.		X	
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.	X		Para modelar las distintas partes del animal.
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.		X	
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.		X	
Combina numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.		X	
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.		X	
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.	X		Es la única que modela un conejo.
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.		X	
Trabaja sin modelos presentes.	X		No mira a su alrededor ni a sus compañeros.
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.	X		Es un nombre perteneciente a otra categoría.
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido con sentido.	X		
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 3 “Construye un objeto que vuele”

Lugar: Jardín Infantil “Semillitas del Futuro”.

Fecha: 21/11/05

Hora de inicio: 11:15 hrs.

Hora de término: 11: 45 hrs.

Niño observado: Maillén Álvarez

Observadora: Carolina Jara

INDICADORES	S	N	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.	X		Son más de 2 materiales.
Le da distintos usos a un mismo material.		X	
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.		X	
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.	X		Ubica los elementos más de una vez.
Combina numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.		X	
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.	X		Recorta una parte del cilindro de papel higiénico.
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.	X		Usa plumas, palos de helado y cartón.
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.	X		
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.		X	
Trabaja sin modelos presentes.	X		
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.	X		
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.		X	Señala que no puede hacer lo que se le pide.

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 2 “Crea un animal”

Lugar: Jardín Infantil “Semillitas del Futuro”.

Fecha: 17/11/05

Hora de inicio: 11:25 hrs.

Hora de término: 12:10 hrs.

Niño observado: Bastián González

Observadora: Carolina Jara

INDICADORES	S I	N O	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.	X		Selecciona y usa más de tres materiales.
Le da distintos usos a un mismo material.		X	
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.	X		Referidos a cuerpo y detalles de su animal.
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.		X	
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.	X		En el proceso de modelar el animal definitivo.
Combina numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.	X		Lo plano es un pequeño trozo de cartón.
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.	X		Usa greda, manguera, masa.
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.		X	
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.		X	
Trabaja sin modelos presentes.	X		
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.	X		
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 3 “Construye un objeto que vuele”

Lugar: Jardín Infantil “Semillitas del Futuro”.

Fecha: 21/11/ 05

Hora de inicio: 11:15 hrs.

Hora de término: 11:45 hrs.

Niño observado: Bastián González

Observadora: Carolina Jara

INDICADORES	S	N	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.	X		Fundamenta tres materiales.
Le da distintos usos a un mismo material.	X		El cartón como adorno y como sostén de una pluma.
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.		X	
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.	X		
Combina numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.	X		
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.	X		Volumen, plano y textura.
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.	X		
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.		X	
Trabaja sin modelos presentes.	X		Su avión es imitado por dos niñas más.
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.	X		
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 2 "Crea un animal"

Lugar: Jardín Infantil "Semillitas del Futuro".

Fecha: 17/11/05

Hora de inicio: 11:25 hrs.

Hora de término: 12:10 hrs.

Niño observado: Marcela Alvear

Observadora: Carolina Jara

INDICADORES	S	N	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.	X		Recorta el cartón, modela, pega elementos pero solo argumenta dos.
Le da distintos usos a un mismo material.		X	
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.		X	
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.		X	
Combina numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.	X		
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.	X		Cartón y greda.
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.		X	
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.	X		
Trabaja sin modelos presentes.	X		
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.		X	
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 3 “Construye un objeto que vuele”

Lugar. Jardín Infantil “Semillitas del Futuro”.

Fecha: 21/11/ 05

Hora de inicio: 11:15 hrs.

Hora de término: 11:45 hrs.

Niño observado: Marcela Alvear

Observadora: Carolina Jara

INDICADORES	S I	N O	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.	X		Como en la ocasión anterior, manipula y desecha el material luego de un rato.
Le da distintos usos a un mismo material.		X	
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.		X	
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.		X	
Combina numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.	X		Cartón y cilindro de papel higiénico.
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.		X	
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.		X	
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.		X	
Trabaja sin modelos presentes.		X	
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.	X		
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 2 "Crea un animal"

Lugar: Jardín Infantil "Semillitas del Futuro".

Fecha: 17/11/05

Hora de inicio: 11:25 hrs.

Hora de término: 12:10 hrs.

Niño observado: Claudina Jarpa

Observadora: Carolina Jara

INDICADORES	S	N	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.	X		Manipula muchos materiales pero solo argumenta dos.
Le da distintos usos a un mismo material.		X	
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.	X		Tanto el cuerpo como los detalles de su animal.
Transforma material de superficie plana en material con volumen.		X	
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.		X	
Combina numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.		X	
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.	X		Cartón y greda.
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.	X		
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.		X	
Trabaja sin modelos presentes.	X		
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.	X		
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

LISTA DE COTEJO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación Problemática 3 “Construye un objeto que vuele”

Lugar: Jardín Infantil “Semillitas del Futuro”.

Fecha: 21/11/ 05

Hora de inicio: 11:15 hrs.

Hora de término: 11:45 hrs.

Niño observado: Claudina Jarpa

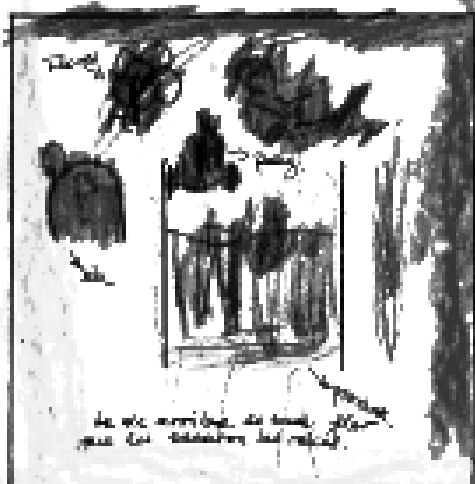
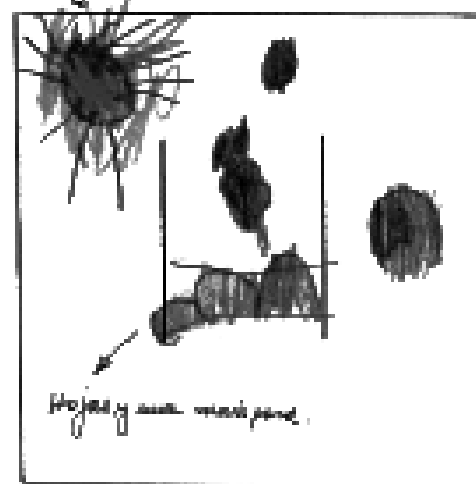
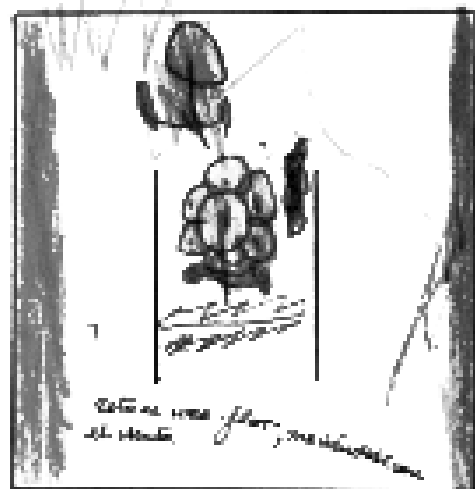
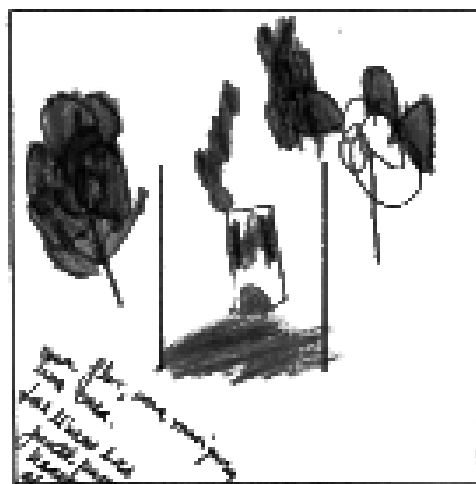
Observadora: Carolina Jara

INDICADORES	S I	N O	OBSERVACIONES
FLUIDEZ			
Selecciona y fundamenta numerosos materiales.		X	Selecciona muchos materiales, pero se limita a manipularlos sin sentido claro, los organiza una y otra vez.
Le da distintos usos a un mismo material.		X	
Modela distintos elementos utilizando un tipo de material.		X	
Transforma material de superficie plana en material con volumen.	X		Cilindro de papel higiénico y cartón.
Transforma la textura del material que utiliza en otras diferentes.		X	
Prueba la organización de un conjunto de materiales reiteradas veces.		X	
Combina numerosos materiales de igual característica.		X	
Usa diferentes técnicas a base de un mismo material.		X	
FLEXIBILIDAD			
Combina material plano y material en volumen.	X		
Incorpora a su trabajo materiales de distinto origen.		X	
ORIGINALIDAD			
El producto realizado es distinto al del resto de los niños.		X	
El producto realizado es un modelo diferente al convencional.		X	
Trabaja sin modelos presentes.		X	
Asigna nombres novedosos a sus creaciones.		X	
CONECTIVIDAD			
Elabora figuras por separado y los une formando un todo con sentido.	X		
Enuncia verbalmente la relación entre su trabajo y lo requerido.	X		

Anexo 3: Plantillas de Torrance Aplicadas

NOMBRE: SAUGMIR

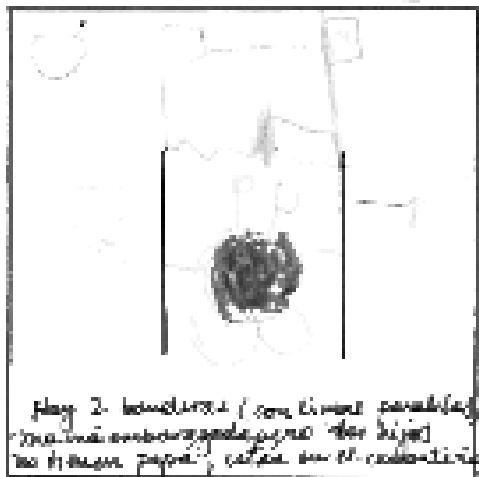
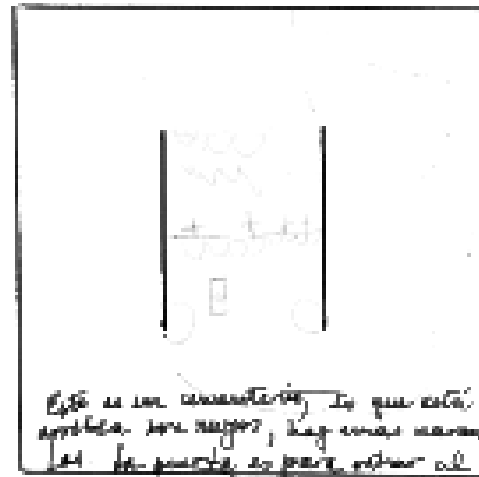
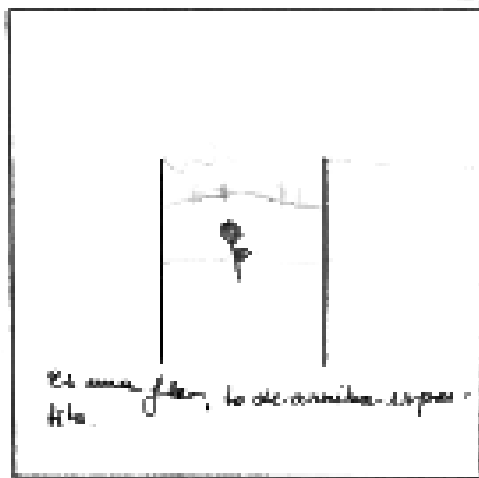
EDAD: _____



Sebastian Vergara

NOMBRE: BAENON

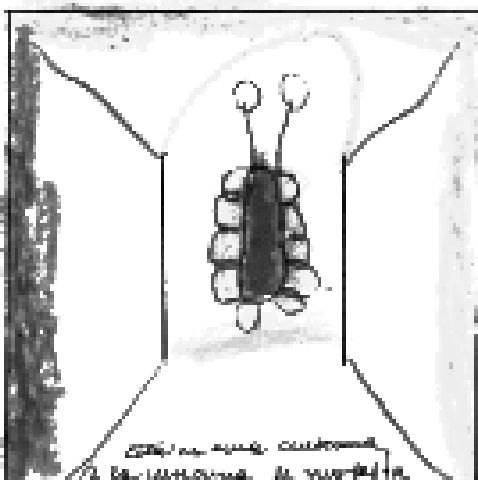
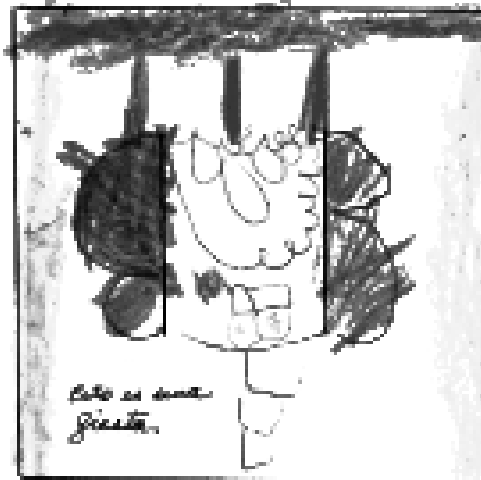
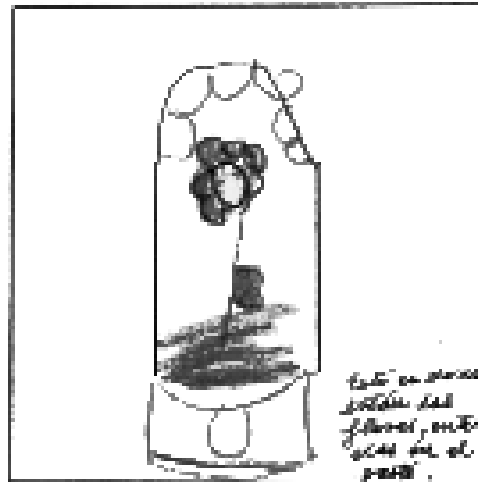
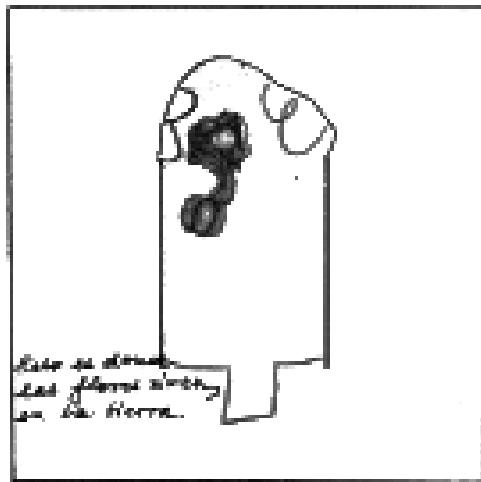
EDAD: ONE



Jackson Poy.

NOMBRE: JAUIERP

EDAD: 102

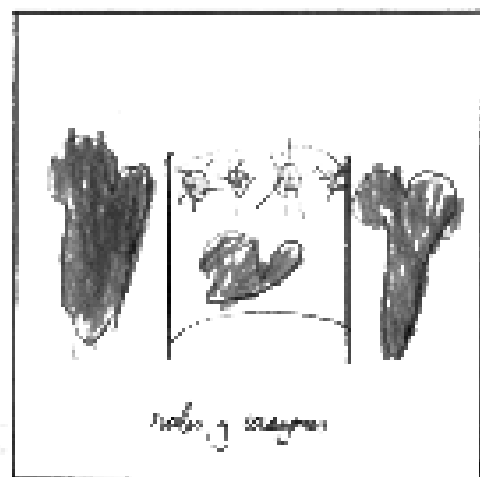
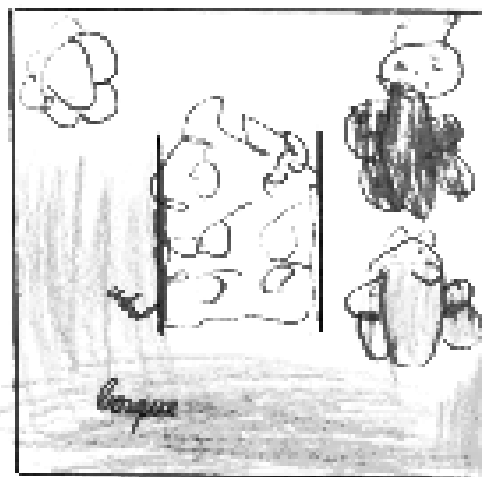
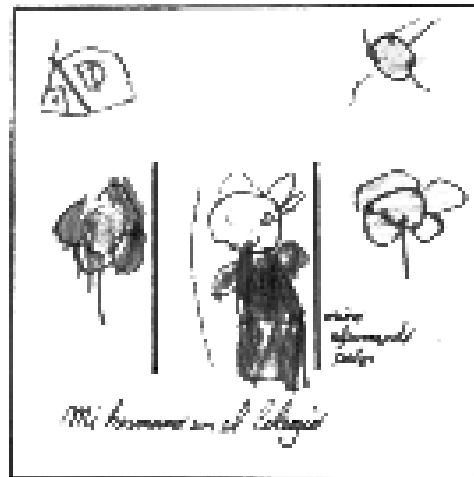


1999 11/20

NOMBRE: BELENZ

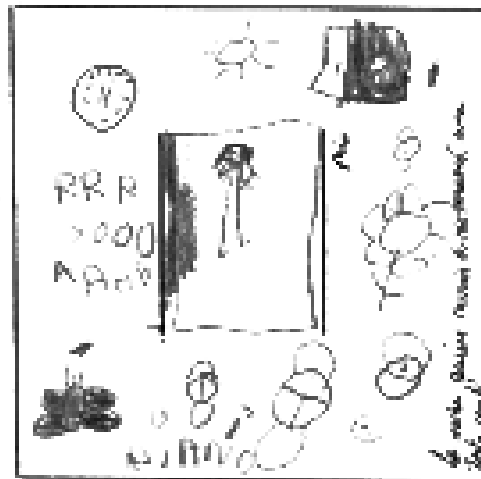
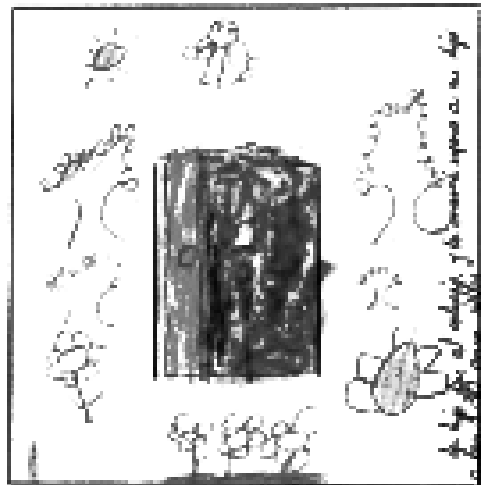
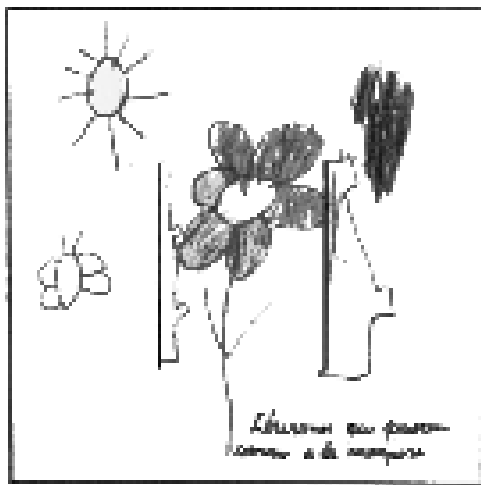
BE

EDAD: _____



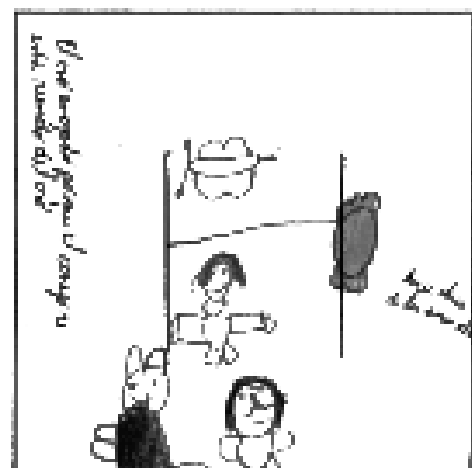
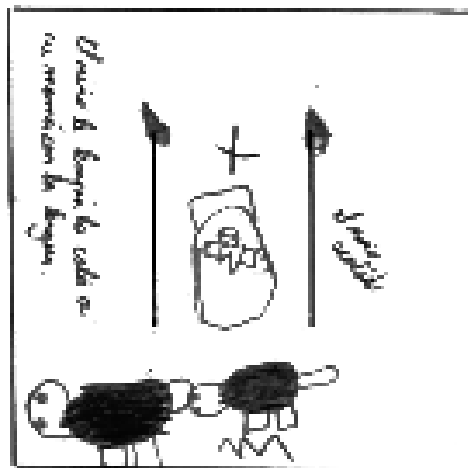
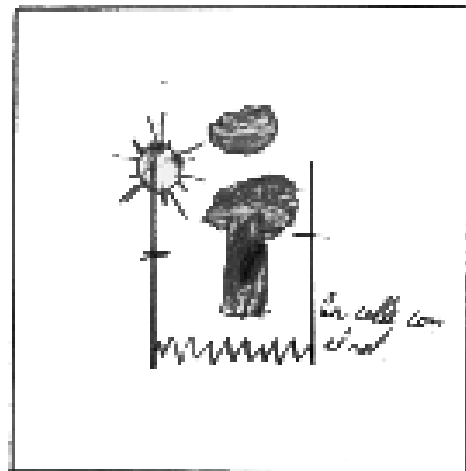
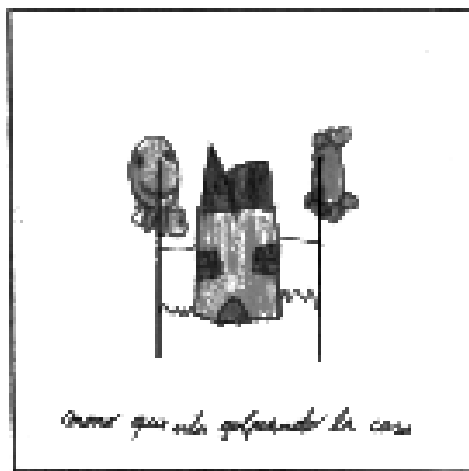
NOMBRE: ANILYV

EDAD: _____



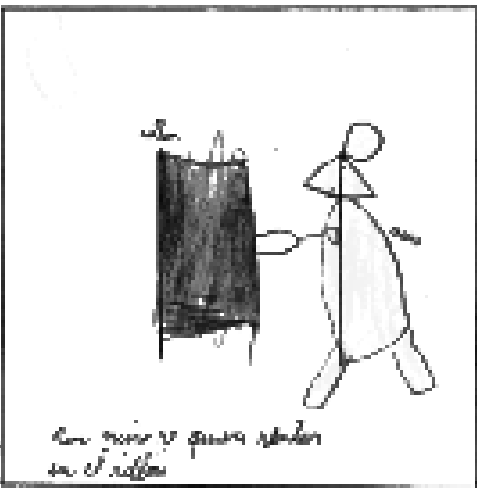
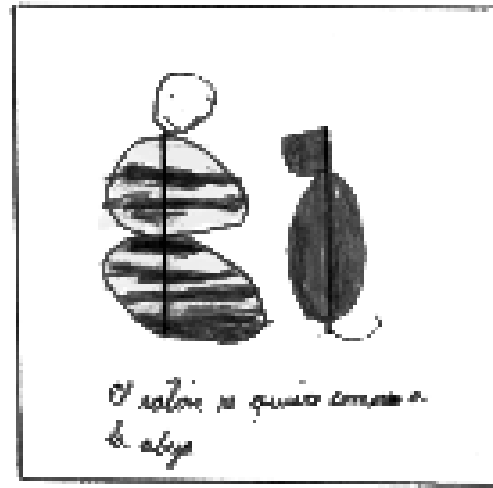
NOMBRE: Constanza

EDAD: 2



NOMBRE: BENJAMIN QUINER

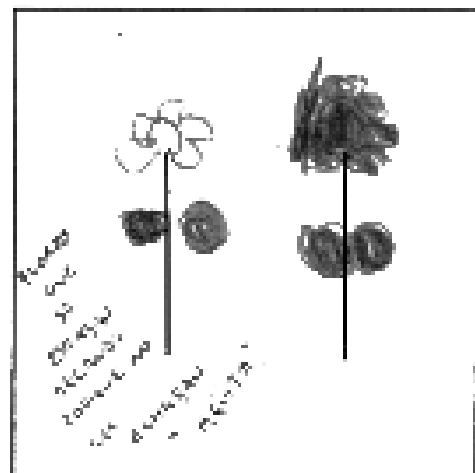
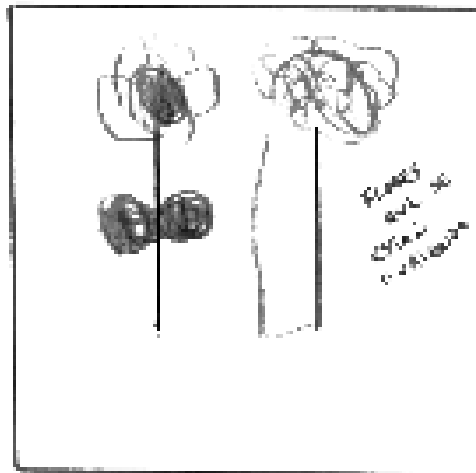
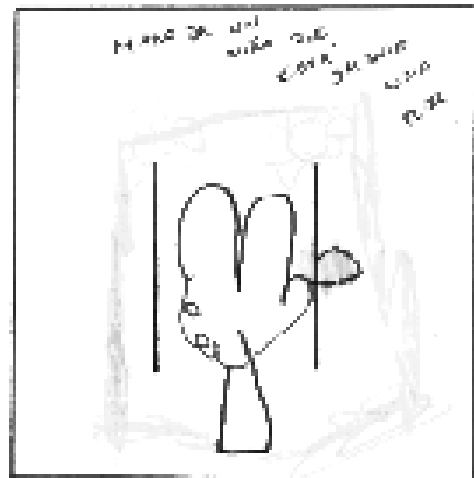
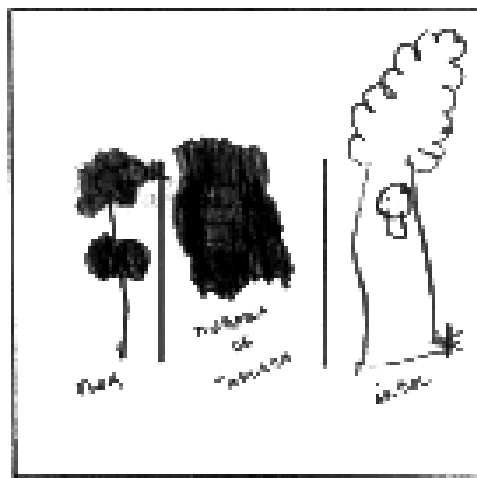
EDAD: 15



NOMBRE: BASTIAN GONZALEZ

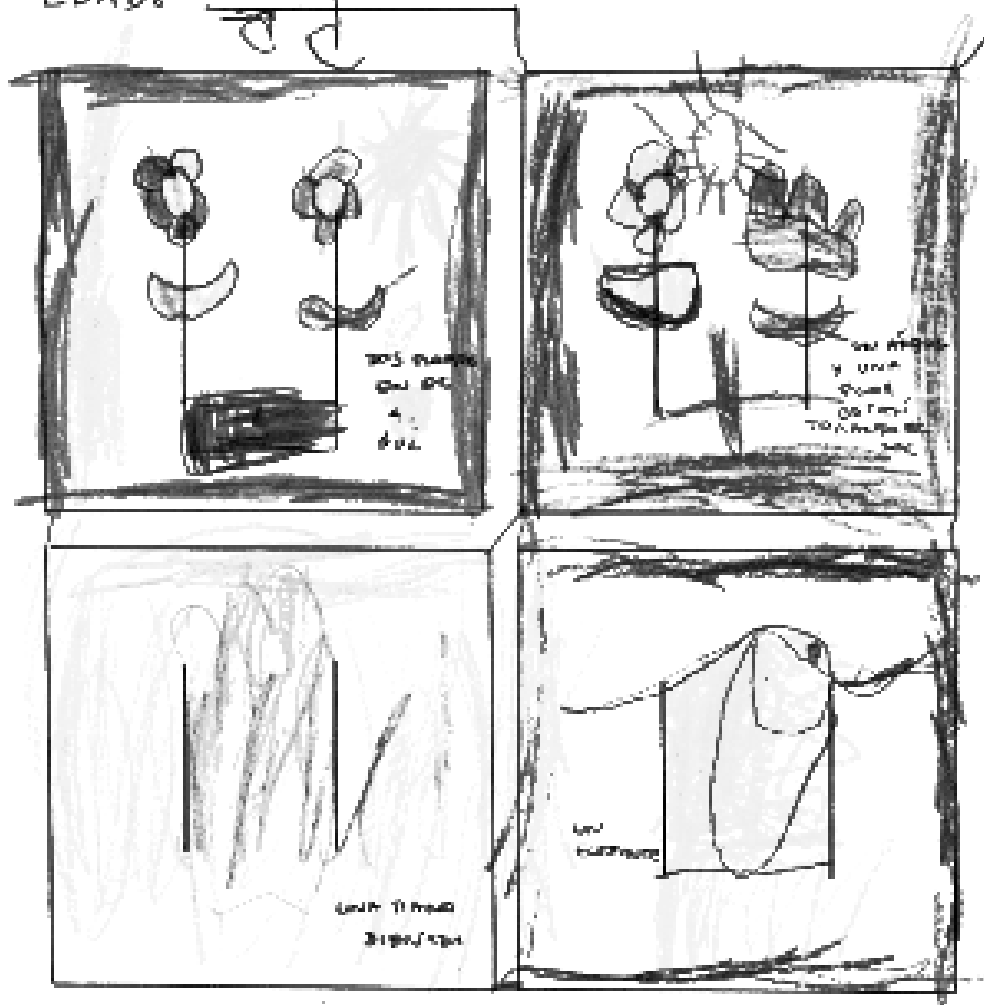
5

EDAD: _____



NOMBRE: Madison

EDAD: 8



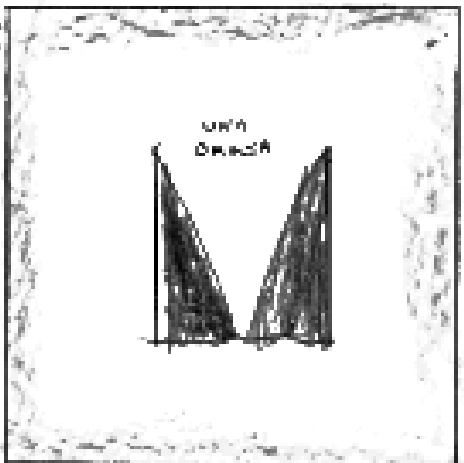
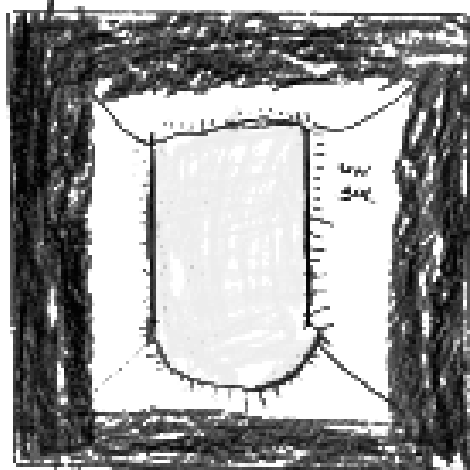
NOMBRE: Marcela Apilw

EDAD: Marcela 2



NOMBRE: Claudia

EDAD: 5



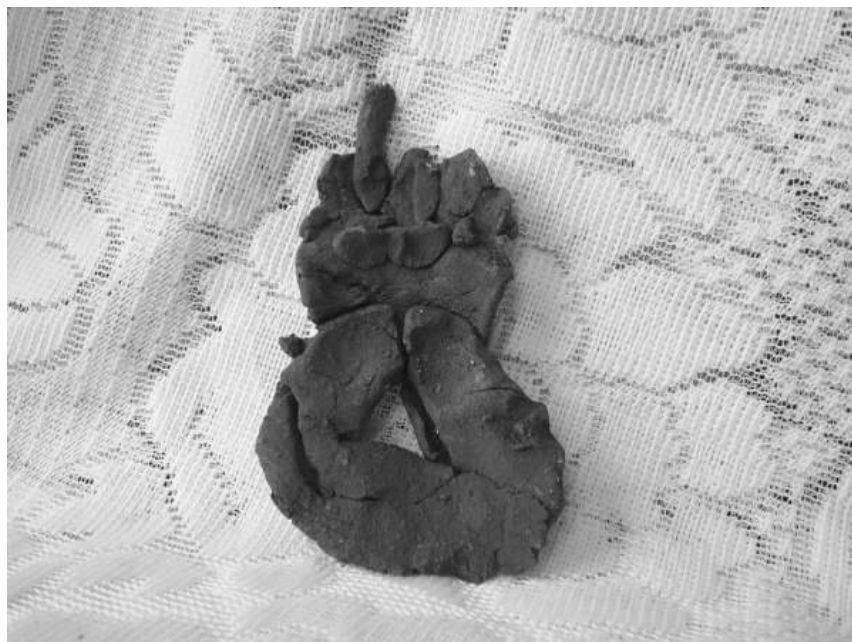
Anexo 4: Fotografías



“Elefante Pepi”



“La Cama Voladora”



“Conejo Bombóm”



“Pájaro Pepe”



“Chinita”