



**LA BANDA SINFÓNICA INFANTIL COMO POTENCIADORA DE LA  
CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LOS SEIS A NUEVE AÑOS.  
UNA EXPERIENCIA DESDE LA CASA DE LA CULTURA DE MARSELLA  
RISARALDA.**

Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Creatividad e Innovación en las  
Organizaciones

Realizado por:

LUZ STELLA BETANCURT QUINTERO  
GERMÁN AUGUSTO CANO RESTREPO  
JUAN ALVARO VALENCIA YEPES

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MANIZALES  
FACULTAD DE ESTUDIOS SOCIALES Y EMPRESARIALES  
MAESTRÍA EN CREATIVIDAD INNOVACIÓN EN LAS ORGANIZACIONES  
VI COHORTE  
COLOMBIA  
2017



**LA BANDA SINFÓNICA INFANTIL COMO POTENCIADORA DE LA  
CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LOS SEIS A NUEVE AÑOS. UNA  
EXPERIENCIA DESDE LA CASA DE LA CULTURA DE MARSELLA RISARALDA.**

Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Creatividad e Innovación en las  
Organizaciones

Realizado por:

LUZ STELLA BETANCURT QUINTERO  
GERMAN AUGUSTO CANO RESTREPO  
JUAN ALVARO VALENCIA YEPES

Directora:

MARGARITA MARIA RIOS MONTOYA

Asesor:

CARLOS ALBERTO GONZALES QUITIAN

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE MANIZALES  
FACULTAD DE ESTUDIOS SOCIALES Y EMPRESARIALES  
MAESTRIA EN CREATIVIDAD INNOVACION DE LAS ORGANIZACIONES  
VI COHORTE  
COLOMBIA  
2017



## 1. Contenido

1. ANTECEDENTES .....	9
2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	18
2.1 Pregunta de investigación.....	24
2.2 Objetivo General .....	24
2.3 Objetivos Específicos .....	24
3. JUSTIFICACIÓN.....	26
4. MARCO TEÓRICO .....	28
4.1 Aproximaciones al concepto de creatividad.....	28
4.1.1 Escenarios Simbólicos, Lingüísticos y figurativos en la creatividad.....	33
4.2 Indicadores de la Creatividad.....	36
4.3 Perspectiva de Howard Gardner frente a la Inteligencia Musical.....	39
4.4 Creatividad en los niños: el arte y la educación como pilar.....	41
4.5 Ambientes Creativos .....	47
5. Marco Contextual .....	51
5.1 Creatividad y Cultura .....	51
5.1.1 Entendiendo ¿qué es una Casa de la Cultura? .....	54
5.1.2 Casa de la Cultura de Marsella .....	57
6. METODOLOGÍA.....	59
6.1 Población.....	59
6.2 Muestra.....	59



6.3	Hipótesis.....	59
6.4	Técnica e instrumentos:.....	60
6.5	Prueba de confiabilidad y validez .....	62
6.6	Diseño metodológico.....	63
6.7	Herramienta para la recolección de la información: .....	64
7.	PRESENTACIÓN DE RESULTADOS .....	68
7.1	Resultados arrojados por la técnica T STUDENT .....	71
7.2	Análisis Indicadores de creatividad – categoría semántica.....	75
7.3	Análisis Indicadores de creatividad – categoría figurativa .....	76
7.4	Descripción estadística del total de indicadores por categoría.....	78
7.5	Análisis porcentual de la información arrojada por el test de Guilford y Lowenfeld 79	
8.	DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS .....	90
9.	CONCLUSIONES.....	97
10.	RECOMENDACIONES .....	98
	Bibliografía .....	3
11.	Anexos.....	7

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Indicadores y calificadores test de creatividad.....	64
Tabla 2. Esquema de diseño metodológico .....	65
Tabla 3. Etapas del proceso metodológico.....	66
Tabla 4. Descripción del Test .....	68
Tabla N° 5. Sumatoria Test de Guilford y Lowenfeld. Grupo Experimental y Grupo Control.....	70
Tabla N° 6. Tabulación individual grupo experimental.....	71
Tabla N° 7. Tabulación individual grupo control.....	72
Tabla N° 8 Shapiro-Wilk.....	73
Tabla 09. Puntajes indicadores de la creatividad.....	79

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 01. Resultados (t) Student y la prueba estadística de Shapiro-Wilk para el grupo Banda Sinfónica.....	74
Gráfico N° 02. Resultados (t) Student y la prueba estadística de Shapiro-Wilk para el grupo Control (Escuela María Inmaculada).....	75
Gráfico N° 03. Indicadores de Creatividad – categoría semántica.....	76
Gráfico N° 04. Indicadores de Creatividad – categoría figurativa.....	78
Gráfica 05. Creatividad Actitudinal y Creatividad Objetiva.....	81
Gráfica 06. Grupo Experimental.....	82
Gráfica 07. Creatividad Objetiva Grupo Experimental.....	83
Gráfica 08. Creatividad Actitudinal Grupo Experimental.....	83
Gráfica 09. Creatividad Actitudinal y Objetiva Grupo Control.....	84
Gráfica 10. Creatividad Objetiva Grupo Control.....	85
Gráfica 11. Creatividad Actitudinal Grupo Control.....	86
Gráfica 12. Comparativo Creatividad Objetiva.....	86
Gráfica 13. Comparativo Creatividad Actitudinal.....	87
Gráfica 14. Sumatoria.....	88
Gráfica 15. Porcentaje muestra total.....	89
Gráfica 16. Porcentaje muestra total.....	90
Gráfica 17. Porcentaje muestra grupo control y experimental.....	90

## RESUMEN

Esta investigación aborda la incidencia que tiene la banda sinfónica infantil, como actividad artística, en el desarrollo de la creatividad de los niños que conforman la banda de la casa de la cultura de Marsella (Colombia), los cuales están en un rango de edad entre seis y nueve años.

Siendo la creatividad una condición propia de todas las personas, cuyo desarrollo se puede potenciar a partir de la práctica de diferentes ejercicios y actividades; y estando este concepto históricamente ligado al arte; se presenta la inquietud por el efecto potenciador que tienen las actividades artísticas de las casas de la cultura en el desarrollo de la creatividad de los niños.

Con la aplicación de un test de habilidades creativas a un grupo experimental y un grupo control se pudo determinar que los niños que participan de actividades artísticas, como la banda sinfónica, han desarrollado un mayor potencial creativo que aquellos niños que no practican actividades artísticas.

**Palabras Claves:** Creatividad Infantil – Casa de la Cultura – Habilidades Creativas –  
Actividades Artísticas



## ABSTRACT

This research deals with the incidence of the children's symphonic band, as an artistic activity, in development of the creativity of kids from the band Marsella's culture house (Colombia), which are between six and nine years.

Being the creativity a condition of all the people, whose development can be enhanced from the practice of different exercises and activities; and this concept being historically linked to art; there is concern about the potentiating effect of the artistic activities of the houses of culture in the development of children's creativity.

With the application of a test of creative abilities to an experimental group and a control group it was possible to determine that children who participate in artistic activities, such as the symphonic band, have developed a greater creative potential than those children who do not practice artistic activities.

**Keywords:** Children's Creativity - House of Culture - Creative Skills - Artistic Activities

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación se lleva a cabo como trabajo de grado para la Maestría en Creatividad e Innovación en las Organizaciones de la Universidad Autónoma de Manizales; aborda la incidencia que tiene la banda sinfónica infantil de la casa de la cultura del municipio de Marsella, Risaralda (Colombia) en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas que pertenecen a dicha banda y que se encuentran en rango de edad entre seis y nueve años.

Diversas investigaciones muestran cómo el desarrollo de actividades artísticas vinculado a un ambiente apropiado, recursos y una buena orientación han tenido directa incidencia en el desarrollo del potencial creativo de niños.

Desde esta perspectiva se puede pensar que, en Colombia, son las Casas de la Cultura los espacios en los cuales se puede encontrar la integralidad entre actividades artísticas, ambiente apropiado, recursos y orientación para el apropiado desarrollo de la creatividad. Sumado a ello, constitucionalmente en garantía de los derechos y deberes (art 44 y 45) que tiene la población infantil y adolescente, se expone que todo menor tiene derecho a la educación y a la recreación, derecho de interactuar en espacios donde ellos puedan participar plenamente de una vida cultural y artística; y este argumento se ve reflejado en muchos casos en la oportunidad que tiene la población infantil de participar de las actividades que realizan las casas de la cultura; se

convierten éstas, entonces, en los espacios propicios para crear estrategias y dinámicas que garanticen los derechos a la educación y recreación de los menores, al tiempo que se convierten en oportunidades y actividades para potenciar el desarrollo de la creatividad en todos sus participantes, pero especialmente en los niños.

Además la investigación se aborda desde el rol de las casas de la cultura en la importancia que tiene el conocimiento y la implementación de proyectos que fortalezcan la cultura, el arte y la creatividad, sobretodo en edades tempranas donde se está desarrollando el carácter y fijando conductas que posibilitan la solución eficaz y consciente a los diferentes retos a los que se enfrenta el ser humano en su día a día.

Este trabajo de investigación revisa la actividad musical como estrategia artística clave para potenciar la creatividad en la infancia. La existencia de investigaciones previas muestra que la creatividad es medible y que a través de actividades artísticas se promueve el desarrollo de la misma. Esa posibilidad en tanto medible permite que se quiera indagar y conocer si en niños que practican actividades artísticas se potencializa el desarrollo de las habilidades creativas.

Esta investigación se centra en una población entre los seis y los nueve años de edad porque en edades anteriores no se complejiza el pensamiento, en este rango de edad se facilita adaptarse al contexto y sus interacciones con el otro en el proceso de socialización, lo que determina dinámicas de pensamiento complejo en las cuales el individuo da respuestas oportunas y creativas a problemas o situaciones cotidianas del aprendizaje.

Esta investigación de enfoque cuantitativo, descriptivo y comparativo buscó establecer el nivel de desarrollo de la creatividad en niños y niñas entre seis y nueve años que participan del programa banda sinfónica en la Casa de la Cultura de Marsella (Risaralda) entendiendo desde la teoría de la creatividad e investigaciones previas que las actividades artísticas se convierten en potenciadoras de la creatividad. Para lograr determinar el efecto que tiene en la creatividad de los niños la participación en actividades artísticas, se tomó el grupo completo de niños integrantes de la banda sinfónica de la casa de la cultura de Marsella (Risaralda) y se tomó un grupo control de estudiantes del municipio en la misma edad que no participan de ninguna actividad de la casa de la cultura. En el desarrollo de esta investigación se abordaron temas como la creatividad, la cultura, la educación y las artes, que permitieron enfocar la investigación frente al objetivo planteado; se hizo uso del Test de creatividad fundamentado en Guilford y Lowenfeld, validado por Grin/Procrea de la Universidad Nacional de Colombia, el cual permitió recolectar la información y desarrollar un análisis objetivo sobre la incidencia que la banda sinfónica infantil de Marsella tiene en la potenciación de la creatividad en los niños y niñas de los seis a nueve años que integran este grupo musical.

Esta investigación se llevó a cabo en la casa de la cultura de Marsella, Risaralda, ya que es una de las más representativas y emblemáticas del país, su tradición y los programas que allí se desarrollan han sido importantes y reconocidos a nivel nacional, uno de ellos es el proyecto de banda sinfónica infantil.

## 1. ANTECEDENTES

*“El arte, además de incrementar la creatividad, mejora el concepto de sí mismo y refuerza la autoconfianza”* (Lowenfeld & Brittain, 1980).

Para este trabajo de investigación en particular se hace necesario indagar sobre lo que está pasando en el mundo con las instituciones culturales y el desarrollo de actitudes creativas de las personas que asisten a ellas como una forma de ocupar el tiempo libre o aprender algún tipo de arte.

En la búsqueda de información relevante respecto a contenidos referentes al arte y creatividad se pueden encontrar investigaciones como “Actividades artísticas y creatividad en niños escolarizados argentinos” (Krumm & Lemos, 2012) cuya investigación pretendió evaluar si la ejecución de actividades artísticas en los niños influyen en la creatividad de éstos. Se evaluaron trescientos niños de 8 a 14 años de edad, esta investigación examinó la creatividad de los niños con instrumentos multivariados, recurriendo a socio gramas y test; la información se trianguló con entrevistas a personas cercanas al círculo familiar y educativo, como profesores, padres y el propio niño. Este estudio permitió demostrar que los niños que efectúan actividades artísticas alcanzaron puntuaciones más elevadas en la creatividad valorada desde: La producción de dibujos, prueba extraída del test de pensamiento creativo de Torrance, la escala de personalidad creadora de Garaigordobil que fueron los instrumentos utilizados en esta investigación.

Reflexionando que estas actividades en la escuela presentaron una influencia positiva para el desarrollo de la creatividad en los niños, esto lleva a pensar e intuir que en los lugares dedicados solo al desarrollo de actividades artísticas, como lo son las casas de la cultura puede presentarse un desarrollo mucho más alto en la potenciación de la creatividad en los niños de lo que puede presentarse en instituciones donde estas actividades no presentan ningún tipo de prioridad dentro de sus metodologías educativas.

También se encontró en la búsqueda de antecedentes la investigación “enseñar creatividad en el espacio educativo” (López Martínez, 2008) un estudio que centró su foco investigativo en examinar las estructuras básicas de la creatividad, el educador, el clima y las pedagogías implementadas en la potenciación de la creatividad, estudio que resalta también las investigaciones y conceptualizaciones enmarcadas por (González Quitián C. A., 2006) quien asesora la actual investigación que se está realizando en la banda sinfónica infantil de la casa de la cultura de Marsella y que establece 3 dimensiones en las que se construye el ambiente creativo, que es la interacción de lo psicosocial, con lo didáctico y los ambientes físicos, que tejen a su vez el contexto idóneo donde se incuba la creatividad.

Esta investigación permite cotejar la información frente a lo que se viene construyendo en otros países y si esto tiene una relación al querer resaltar los procesos creativos en las instituciones culturales como el medio para que estos sean más visibles ante los ojos de comunidades deseosas de grandes fuentes de conocimiento y opciones de vida más integrales.

Cuando se observan otros países, especialmente los del sur de Suramérica, se encuentra que en Argentina ya buscan a profundidad riquezas en conocimiento e investigación sobre creatividad, trabajos estructurados sobre metodologías eficaces y sistemáticas, que dan validez y fiabilidad a los resultados obtenidos.

Retomando los antecedentes presentados al inicio de éste capítulo es de resaltar el aporte investigativo hecho por (López Martínez, 2008) en el que expone las cuatro variables indispensables en la enseñanza de la creatividad en los espacios educativos, estas son: el educador, el alumno, el clima y los recursos, cada una de estas variables fueron relacionadas en tanto que es difícil que estas cuatro variables funcionen armónicamente de manera conjunta, porque cada representación es diferente, como lo es el mismo acto educativo. En la variable “El educador” se hallaron en esta investigación ciertas características que debe reunir el educador creativo; el promover la flexibilidad intelectual del alumno, estímulo a la autoevaluación por parte del estudiante, ser motivador en el despertar la sensibilidad a los sentimientos, tomar en serio las preguntas de los niños, apreciar el rendimiento y esfuerzo del estudiante, fueron algunas de las características descubiertas en esta investigación y que son de vital importancia en la interacción acertada y efectiva que se da en un ambiente escolar.

En la variable “El Alumno”, aunque se piensa una trivialidad, se resaltó principalmente por el papel participativo que juega el alumno en el proceso de aprendizaje, y que es tomado como una circunstancia necesaria para filtrar los resultados investigativos y confirmar esta variable como necesaria en el proceso de potenciar la creatividad. Esta potenciación de la creatividad en el área educativa y tomando como base, a López Martínez citando a Teresa Huidobro:

*agudeza en la percepción visual, apertura a la experiencia, autoconfianza, autonomía, capacidad de concentración, capacidad de producción divergente, capacidad de síntesis, manejo de simbolismos, habilidad para pensar en imágenes, facultades para ordenar el caos, capacidades analógicas, curiosidad, disciplina para ejecutar actividades, emotividad, flexibilidad, fluidez verbal e ideática, intuición, motivación, originalidad, sensibilidad a los problemas, valor de lo estético, (López Martínez, 2008)*

Son características que jerarquizan al estímulo de la creatividad en el campo de la educación como pilar necesario en el proceso de potenciación de nuevas habilidades y capacidades en los terrenos individuales y grupales en los que se desenvuelven cotidianamente estos alumnos en etapa escolar.

López citando a González Quitina delimita tres dimensiones entre las que se construye el ambiente educativo creativo en interacción:

1. *Un ambiente psicosocial. Ofrece identidad, seguridad, confianza, autonomía y libertad, provoca capacidad de asombro. Se encuentra armonía plena de creación. Se concibe como la afectividad del contacto entre los actores sociales y de éstos con su contexto. Hay una relación sinérgica entre la organización como estructura y medio y los intereses y expectativas de los actores.*

2. *Un ambiente didáctico. Generoso en procedimientos autónomos, flexibles y divergentes, donde se promueva la indagación, la formulación y reformulación de problemas. Referido a los elementos y materiales educativos significativos, que promueve la organización y participación activa.*

3. *Un ambiente físico. Definido como el hospedaje que soporta y dinamiza el ambiente psicosocial y didáctico. (González Quitián C. A., 2006) Citado por (López Martínez, 2008)*

Con estas dimensiones se concluye que el desarrollo de la creatividad en su gran medida puede obedecer en un buen porcentaje a las condiciones externas que intervienen, afectan y modifican los comportamientos congénitos de las personas.

Esto produce cuestionamientos sobre las estrategias de implementación de la creatividad en los ambientes escolares y cómo hacer que un ambiente funcione mejor, generando las condiciones propicias para que germinen y se pronuncien las cualidades inexploradas en los sujetos que interactúan con los ambientes creativos en la educación “los alumnos”.

Por otra parte, se encuentra la variable recursos metodológicos y técnicos, instrumentación de la mejora de la creatividad, se realiza según (Monreal, 2000) a través de:

1. Los proyectos personales. Lo importante es que cada individuo sea capaz de ponerse en marcha desde un proyecto personal.

2. Programación de las organizaciones. No cabe duda de que lo verdaderamente eficaz es el enfoque estructural habitual que tengan las escuelas, y que en ellas tanto los profesores como los métodos y objetivos sean adecuados a los planteamientos creativos.

3. Técnicas estructuradas de producción creativa. Tormenta de ideas, sinéctica, listado de atributos.

De esta forma se puede confirmar entonces que la enseñanza para el desarrollo de la creatividad en el ámbito educativo, tiene unas singularidades que hacen más anhelante el objetivo de conseguir potenciar ésta por medio de las artes, la cultura y las transformaciones de los ambientes propicios para su incubación.

Hasta acá se ha resaltado, tal vez, uno de los momentos más importantes que se vive en la niñez que es la educación como un pilar para construir el futuro y cómo de este pilar emerge la creatividad a partir de las expresiones artísticas aplicadas en la etapa escolar.

Otro acercamiento de antecedentes investigativos relacionados con la creatividad infantil es el trabajo “Incidencia del género y la edad en la creatividad infantil” (Espinoza Méndez, 2005) en este trabajo la propuesta metodológica se basó en el estudio de la creatividad en 115 niños mediante prueba de Creatividad desarrollada por (De Zubiría & Marlés, 2003), observando la incidencia del género y de la edad sobre los resultados. Adicionalmente, se estimó la confiabilidad y la validez de la prueba.

Basados en los aportes de algunos autores representativos del área, Méndez citando a (De Zubiría, J; Marlés, R. y Ramírez, A.) Definen la creatividad como:

*La capacidad de generar ideas nuevas que modifiquen nuestras representaciones mentales, con el objeto de resolver problemas o situaciones de forma práctica y eficiente, de generar nuevas formas de representación o de concebir el mundo y nuestras percepciones de un modo más apropiado. (Espinoza Méndez, 2005)*

Esta capacidad o potencial creativo, según (Espinoza Méndez, 2005) citando a (De Zubiría, J; Marlés, R. y Ramírez, A.), implica cinco procesos cognoscitivos: analogías, fluidez, flexibilidad, originalidad e insight. Las analogías hacen referencia a la capacidad de establecer relaciones o conexiones entre cualidades y capacidades distintas de cualquier índole en cualquier contexto ; por fluidez de cambio a partir de las necesidades o circunstancias; la originalidad se presenta como comportamientos innovadores y novedosos; el insight se define como la diversidad de soluciones frente a una problemática situacional; la flexibilidad definida como la capacidad de adaptación en el entorno sea cual fuese su complejidad.

Con base en estos cinco procesos cognoscitivos y cuatro ámbitos (matemáticas, lenguaje, viso espacial y situaciones cotidianas o hipotéticas) en los que se evaluaría el potencial creativo, (De Zubiría, J; Marlés, R. y Ramírez, A.) construyeron un instrumento de medida que presenta tres formas, cada una destinada a los siguientes rangos de edad cronológica: cuatro a siete años, siete a diez años y de nueve a dieciséis años; la primera y segunda de las formas están constituidas por 30 reactivos, mientras que la tercera forma presenta 32 ítems. En el caso de la segunda forma (7-

10 años), con la cual se realizó el presente estudio, sus 30 ítems se distribuyeron así: siete para cruces de mapas (analogías), cinco para fluidez, siete para flexibilidad, seis para originalidad y cinco para insight.

*Se consideró que las variables edad y género en la ejecución en la prueba de creatividad podrían tener un efecto modulador en el desempeño mostrado por los examinados, pues existe evidencia sobre diferencias de género tanto en el lenguaje como en aspectos visoespaciales, que son los ámbitos en los que la prueba mide el potencial creativo. Por otra parte, el desarrollo cognitivo que se presenta entre los siete y diez años no es uniforme; por lo tanto, cabría esperar que la edad sea una variable moduladora del desempeño de los examinados. (Espinoza Méndez, 2005)*

Esta investigación aportó evidencia sobre las propiedades psicométricas de la prueba de creatividad desarrollada por De Zubiría (2003); al respecto, se encontró un nivel de confiabilidad suficiente para que los resultados de la medición sean consistentes.

Estos tres antecedentes elegidos como cimientos en el trabajo de investigación, exponen los componentes claves en los estudios de potenciación de la creatividad en ambientes educativos en la infancia, desarrollados hasta la actualidad, factores como el contexto, el ambiente social y la propia interacción interpersonal de los individuos condicionan la evaluación de la creatividad, y se evidencia que las evaluaciones actuales no solo tendrán en cuenta el diseño e implementación de pruebas psicométricas sino, a su vez, el estudio de la conducta real de las persona condicionada por su entorno e interacción con los integrantes de esta. Las

investigaciones revisadas muestran que la creatividad en los niños es medible; y que a través de actividades artísticas se potencia el desarrollo de la creatividad.

Es importante resaltar que las pruebas de diagnóstico y ejercicios que desarrollan la creatividad, deben ser evaluadas desde lo multidimensional, escudriñando la creatividad desde todos sus frentes, utilizando diferentes instrumentos y metodologías, combinando, test, problemas, ejercicios, hasta llegar a la autoevaluación del mismo individuo.

Adicionalmente las investigaciones muestran cómo el desarrollo de actividades artísticas ha tenido directa incidencia en el potencial creativo de los niños; pero ahondando en el hecho que no son sólo las actividades en tanto artísticas, sino que se vinculan a ese desarrollo otros elementos de carácter externo como el ambiente, los orientadores y los recursos tal como lo expresa la misión de la casa de la cultura de Marsella:

*Brindar a la comunidad en general los espacios para el desarrollo de las aptitudes artísticas y humanas a través de la práctica de actividades de formación, preservación y divulgación de los valores culturales; con el fin de propiciar un mejor nivel de desarrollo frente a las costumbres hábitos y prácticas culturales de sus habitantes, se propende por generar y establecer políticas públicas, entre otras para la prevención del consumo de drogas psicoactivas y el control de la violencia, permitiendo contribuir a la seguridad ciudadana, adquiriendo mayor confianza en su entorno municipal y brindar mejor calidad de vida para los Marselleses. (Ríos Correa & Acevedo Alvarán, 2015).*

## 2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

*“Durante la infancia, los niños normales cantan y por igual balbucean, pueden emitir sonidos únicos, producir patrones ondulantes, e incluso imitar patrones y tonos”* (Gardner, 1993). Este argumento testifica que los infantes desde sus primeros inicios de vida ya tienen una predisposición específica para abstraer del exterior los elementos musicales de forma más fácil y rápida para sus procesos de aprendizaje, ya que estos códigos son más sensibles que los del habla, y no sólo esto, enormemente los infantes se involucran más fácilmente en actividades de juegos sonoros que en otras actividades propias de la infancia y es allí donde comienzan a demostrar sus habilidades creativas

Los niños y niñas son una población importante en el desarrollo del país, pues son considerados el futuro para las sociedades, en consideración a ello los gobiernos implementan políticas públicas que se orientan a la protección y el cuidado de éstos; una de ellas es el código de infancia y adolescencia de Colombia (ley 1098) (Colombia, 2006), que tiene como fin garantizar el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes. Al decir desarrollo integral se habla de una combinación de ciertas actividades, ambientes y comportamientos tales como: desarrollo motriz, socio-afectivo, intelectual y lingüístico, que le permiten al niño responder de una manera creativa a problemas cotidianos.

Por ello el gobierno implementa políticas que permiten el desarrollo integral del individuo, en este caso de los niños y niñas. Se puede observar en la (Constitución Política de Colombia, 1991) que se hace referencia especial a los derechos, deberes y garantías (art 44 y 45) que tiene

la población infantil y adolescente, donde se expone que todo menor tiene derecho a la educación y a la recreación, derecho de interactuar en espacios donde ellos puedan participar plenamente de una vida cultural y artística y este argumento se ve reflejado en muchos casos en la oportunidad que tiene la población infantil de participar de las actividades que realizan las casas de la cultura; siendo estas las llamadas a brindar estos escenarios como cimientos en desarrollo integral del niño, con herramientas eficaces y orientadas a construir una educación cultural y artística complementaria que potencie la capacidad natural que como niños poseen: la creatividad.

Siendo las casas de la cultura espacios en los cuales los niños participan de diversas actividades que se incluyen dentro del desarrollo de la lúdica y la creatividad, son estos espacios pertinentes para la implementación de políticas que le permiten al niño un desarrollo integral y una participación dentro de su comunidad, dentro de estas políticas se encuentran:

*Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes.*

*Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan. (Colombia, 2006).*

Estos derechos en los cuales los niños están abrigados y que afirman que los espacios enmarcados en una estructura lúdica y cultural despliegan un desarrollo de sus capacidades creativas generan el interrogante ¿cuáles son las actividades artísticas incluidas dentro de las casas de la cultura de que pueden potenciar dicha capacidad?

Las casas de la cultura son centros que datan de historia he información que pueden sugerir un camino o un norte de cómo se puede pensar en la creatividad o procesos de creatividad que incentiven alternativas en tiempos de conflicto y post conflicto en comunidades carentes de oportunidades.

Se puede ver como las casas de la cultura y en específico la del Municipio de Marsella en el departamento de Risaralda puede convertirse en el eje articulador de todo el reconocimiento de lo que es la creatividad a través de sus actividades como eje articulador de dinámicas que contribuyan a la formación de mejores ciudadanos que aportaran a la construcción de paz y participaran activamente del postconflicto que hablara de un nuevo país.

Las investigaciones mencionadas en el aparte de antecedentes, exponen que las actividades artísticas potencian el desarrollo de la creatividad en los niños, sin embargo el llamados a garantizar las actividades artísticas en el país es el gobierno, pues este promueve el desarrollo de actividades artísticas y por tanto la búsqueda de respuestas creativas; siendo las casas de la cultura, de Colombia, escenarios públicos de desarrollo de actividades culturales y artísticas de diversa índole, en las cuales de una u otra forma se ven implementadas las políticas nacionales sobre arte y cultura; se hace necesario pensar en cómo se realizan las actividades en dichos lugares y especialmente aquellas que están dirigidas a los niños entre los seis y nueve años. Y también es necesario entender, si más allá de velar por su participación en la vida cultural también están aportando en el desarrollo creativo de los niños (as). Por lo tanto, se requiere

identificar o preguntarse ¿qué actividades están potenciando realmente al desarrollo de las capacidades creativas de los niños y niñas?

Los niños y niñas entre los 6 y 9 años empiezan a tener una conciencia de lo que están haciendo, como lo expone (Corte Ríos, 2010) *“la imaginación se une entonces al proceso de pensamiento y se conjuga con la motricidad y la búsqueda de lo bello o lo digno de apreciación, con lo que se da un salto cualitativo hacia la creatividad”* apreciación consciente y alineada en lo que pueden percibir los niños incluidos en este rango de edad. Es en estas edades que se empieza a desarrollar el pensamiento lógico, edad en la que se va creando un concepto más claro del mundo y sus elementos , y se posee una conciencia del yo y del otro, este otro entendido como todo aquello que le rodea y le afecta, generando intercambios entre sus experiencias pasadas y las presentes, propiciando nuevas experiencias, que le permiten entrar en contacto más íntimo con el otro en el proceso de socialización, pues es en la socialización y en la colaboración con otros que la lógica hace presencia *“En la medida en que estos intercambios conducen a formular la acción propia y a hacer el relato de las acciones pasadas, también transforman las conductas materiales en pensamientos”*. (Piaget, 1991, pág. 31), pensamientos que lo confrontan, lo vuelven más sensible hacia los acontecimientos que se suscitan en su socialización, propiciando una participación más activa en su comunidad.

Antes de esta edad los niños están en un proceso sensorio-motriz, en esta etapa están explorando el mundo, donde no se hace una diferenciación entre las partes y el todo

*Las impresiones vividas y percibidas no son relacionadas ni con una conciencia personal sentida como un “yo” ni con objetos concebidos como exteriores: estas impresiones están dadas, simplemente, en un bloque indisociado, o como situadas en un mismo plano, que no es ni interno ni externo, sino que se encuentra a medio camino entre estos dos polos.* (Piaget, 1991, pág. 22).

El niño no posee aun una objetividad clara de las cosas, no poseen conceptos claros para justificar sus acciones, limitándose a su intuición.

*El análisis de un gran número de hechos ha demostrado ser decisivo: hasta los siete años el niño sigue siendo pre lógico, y suple la lógica por el mecanismo de la intuición, simple interiorización de las percepciones y los movimientos bajo la forma de imágenes representativas y de «experiencias mentales» que prolongan de este modo los esquemas sensorio-motrices sin coordinación propiamente racional.* (Piaget, 1991, pág. 44).

No utilizan la lógica sino la intuición para dar argumento a los sucesos de la vida. En cambio cuando el niño llega a la edad entre los seis a doce años, sus procesos mentales son más complejos, necesitando de actividades que le permitan comprender los sucesos que se dan en la interacción con el otro y en su reconocimiento como individuo, aportándole herramientas para dar soluciones creativas a los diferentes problemas que se gestan en la convivencia “*De ello se deduce una conclusión general: el pensamiento del niño no se convierte en lógico más que por medio de la organización de sistemas de operaciones que obedecen a leyes de conjunto comunes.*” (Piaget, 1991, pág. 73). Es por este motivo que se selecciona este rango de edad, dado



que en edades anteriores no se complejiza el pensamiento y en gran medida se hace uso solo de la intuición sin la capacidad de adaptarse al contexto y sus interacciones con el otro en el proceso de socialización; donde se hace necesario un pensamiento más complejo que le permita al individuo dar respuestas oportunas y creativas a sus problemas o situaciones cotidianas en el aprendizaje.

Determinada la edad del grupo objetivo de investigación se escogió trabajar con la casa de la cultura de Marsella Risaralda, como una de las siete más representativas de Colombia((ministerio de cultura), no solo por su espacio, sino por las diferentes actividades que ofrecen a la comunidad para el aprovechamiento del tiempo libre y su participación en el ámbito cultural del municipio, entre sus actividades más importantes se encuentra el proceso de formación en banda sinfónica, ya que se han destacado a nivel nacional por su alto desempeño musical.

De allí se establece la siguiente pregunta de investigación:

## **2.1 Pregunta de investigación**

¿Cuál es la incidencia que tiene la banda sinfónica infantil de la casa de la cultura de Marsella Risaralda en la potenciación de la creatividad en niños y niñas de los seis a nueve años?

## **2.2 Objetivo General**

Determinar la incidencia de la banda sinfónica infantil de la casa de la cultura de Marsella Risaralda como potenciadora de la creatividad en niños y niñas de los seis a nueve años.

## **2.3 Objetivos Específicos**

- Identificar los factores potenciadores de la creatividad presentes en el programa banda sinfónica infantil de la casa de la cultura de Marsella (Risaralda) con niños y niñas entre los seis a nueve años.
- Determinar los indicadores de la creatividad que desarrollan los niños y niñas entre los seis a nueve años que participan en actividades artísticas en la casa de la cultura de Marsella (Risaralda)



- Establecer las diferencias significativas existentes en cuanto a indicadores de la creatividad, entre los niños y niñas seis a nueve años que participan en la banda sinfónica de la casa de la cultura de Marsella (Risaralda)

### 3. JUSTIFICACIÓN.

Podría verse la creatividad como una manera de pensar y una acción, como el ánimo de darle valor, explicar, modelar y transformar el mundo que habitamos. En la mayoría de los casos se habla del niño como ser dotado de creatividad que vive en una constante exploración y transformación de su mundo, proceso este que determina en gran medida lo que será,

*Nuestra experiencia de la creatividad en la infancia modela gran parte de lo que hacemos en la adultez, desde el trabajo hasta la vida familiar. La vitalidad – en verdad la supervivencia misma – de nuestra sociedad depende de criar niños aventureros capaces de solucionar problemas en forma innovadora (Goleman, 2000),*

En consecuencia, es menester de los gobiernos y la sociedad en general, procurar el desarrollo y el fomento de programas y actividades que permitan el fortalecimiento de los procesos creativos, ya que como seres sociales, existen circunstancias y aspectos de nuestra cotidianidad que nos interrogan, promoviendo así la iniciativa de generar respuestas inteligentes y originales que aporten al desarrollo integral de la cultura y la preservación de la vida.

Las casas de la cultura como fuente generadora de procesos creativos a través de actividades lúdico culturales, son importantes y necesarias en un territorio donde los niños y niñas entre los seis a nueve años son más vulnerables por las condiciones sociales adversas que los rodean, por su capacidad de socialización y su inmersión en un proceso de participación ciudadana, como ente potencial de recursos que aporta al desarrollo de su comunidad, por esto



hay que verlas no simplemente como un sitio de encuentro, sino como un centro donde se forman las personas para la vida, una vida en comunidad donde lo que el individuo decida y promueva afecta el núcleo de la sociedad. De ahí la importancia de investigar sobre la incidencia que tienen los programas y actividades de las casas de la cultura, en relación con la generación y promoción de procesos creativos que estimulan en los niños y niñas los sentidos y expandan su proceso cognitivo, ya que esto es indispensable para el aprendizaje, la independencia en la manera como adquieren y construyen su pensamiento, conocimiento e identidad, permitiendo explorar el mundo, asimilándolo de distintas maneras, creando así nuevos mundos posibles donde se integren de manera armoniosa las diferentes culturas.

De la globalidad a la particularidad se puede ver como las casas de la cultura y en específico la del Municipio de Marsella en el departamento de Risaralda puede convertirse en el eje articulador de todo el reconocimiento de lo que es la creatividad a través de sus actividades como eje articulador de dinámicas que contribuyan a la formación de mejores ciudadanos que aportaran a la construcción de paz y participaran activamente del postconflicto que hablara de un nuevo país.

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1 Aproximaciones al concepto de creatividad.

En esta primera parte del marco teórico se exponen los diferentes acercamientos conceptuales que pretenden dar claridad al significado real de lo que se denomina como creatividad, sus dimensiones y las posibles maneras de evaluación. También se pretende en esta primera parte de exploración teórica, analizar la importancia de la correspondencia existente entre la creatividad y los ambientes educativos desde la postura de los autores más representativos en este campo.

Samuel Ruiz Gutiérrez en el texto de su tesis doctoral reflexiona sobre el impacto que tuvo el discurso que, en el año 1950, diera Paul Guilford ante la Asociación Americana de Psicología sobre creatividad y las investigaciones en el campo:

*En el discurso que este dio en 1950 ante la Asociación Americana de Psicología, él nunca se imaginó que esta alocución se convertiría en un momento clave para las investigaciones sobre creatividad hasta el día de hoy, despertando en la comunidad científica de la época un interés por el estudio de los procesos creativos en los individuos y posicionando intereses no solo en el campo de la investigación psicológica sino también en el mundo de la educación. Guilford hace mención en este discurso a los más relevantes factores característicos del pensamiento creativo, que son: la sensibilidad a los problemas, fluidez, flexibilidad, originalidad, capacidad analítica, facultad de evaluación, pero para Guilford los factores de originalidad, fluidez y de flexibilidad, se han convertido en conceptos de alto*

*reconocimiento en las investigaciones, siendo estos últimos los principales indicadores de creatividad en las personas.* (Ruiz Gutiérrez , 2010)

A pesar de ser esta contribución de Guilford en 1950 un punto de referencia y de reflexión para los investigadores, muy importante en la literatura científica, no se pueden relegar las importantes contribuciones hechas por diferentes investigadores como Osborn que en 1938 citado por (Ruiz Gutiérrez , 2010) conceptúa y convierte en pragmático uno de los instrumentos más valiosos y efectivos en el campo de las ayudas de potenciación de la creatividad en varias disciplinas, como es el Brainstorming o tormenta de ideas en su interpretación al español, técnica de creatividad fundamental a la hora de solucionar un tipo de problema o mejorar las soluciones existentes. En 1961 William Gordon citado por (Ruiz Gutiérrez , 2010) publica el libro *Synectics* (Sinéctica) palabra que significa unión de elementos disímiles, estos fueron antes del discurso de Guilford estructuras claves para los soportes de las investigaciones actuales.

El concepto de creatividad, entonces, ha tomado una fuerte importancia en los últimos años, tanto así que es fácil encontrarse con frases como “*Sin creatividad, sería verdaderamente difícil distinguir a los seres humanos de los monos*” (Csikszentmihalyi, 1998).

(Csikszentmihalyi, 1998) Describe la importancia de la creatividad en la vida cotidiana, contribuyendo a la estructura teórica con dos importantes aserciones, por un lado, puntualiza que los productos mentales o físicos, que tienen características *interesantes, importantes y humanas* son consecuencia evidente de un proceso creativo, y que sin este la humanidad no hubiese llegado a las altas cimas de evolución en todas las biósferas conocidas, como las tecnológicas,

sociales, educativas, entre otras. Por otro lado, describe las satisfacciones profundas que el ser humano recrea al estimular esfuerzos en torno a la creación, un esfuerzo creativo que proporciona en el individuo palpitations de motivación por los retos implantados en la solución creativa de problemas. Csikszentmihalyi manifiesta que los individuos al enfrentarse a diversos tipos de problemas dan sentido a la vida misma, los involucran en callejones sin aparente salida obligando al sujeto a tomar alternativas poco usuales y con características geniales, es decir alternativas con altos índices de creatividad.

Sin embargo a lo largo del tiempo se le ha dado un estatus, a la creatividad, de exclusivo para los artistas; ya sea escultores, pintores, actores, estos por su sensibilidad y subjetividad comúnmente pueden tener capacidades de crear, recrear y percibir el mundo de una forma diferente al de las otras profesiones, pero este juicio establecido ya como paradigma en la mente del colectivo en general, supone solo escudriñar la superficie más visible de este concepto, la creatividad por supuesto es mucho más que el simple hecho de crear.

Ya en la década de los 80 comenzó a hablarse sobre la creatividad más como un concepto profundo y ya no tan superficial, la polisemia comienza a resaltar las variadas definiciones expuestas por reconocidos autores con gran trayectoria en investigaciones científicas sobre creatividad, se estipula que ya este concepto no puede ser abordado desde la sencillez y se le da un escalafón superior al concepto, debido a la integralidad de dimensiones que este mismo abarca, (persona, contexto, genética, proceso y producto) desde el contexto neurofisiológico se establecen aproximaciones investigativas por su complejidad, los simbolismos mentales, e

imaginativos; es decir desde el estudio mismo de la mente, estos ya hacen parte de las prioridades de investigación de los profesionales idóneos para este campo tan complejo “la neurofisiología”. Esto por supuesto da pie al surgimiento de nuevas apuestas argumentales científicas para formar un concepto de respeto y estudiar la creatividad ya no desde la superficialidad sino en su total complejidad.

Para citar autores de esta época de los 80 y 90 interesados en el estudio de la creatividad se destacan, Amabile, Csikszentmihalyi, Sternberg y Lubart.

Amabile citada por (Ruiz Gutiérrez , 2010) en la década de los 80 propuso un modelo de creatividad que se compone tres elementos básicos: las destrezas relevantes para la creatividad, las destrezas relevantes para el dominio y la motivación intrínseca.

Por su parte (Csikszentmihalyi, 1998) conceptualiza la creatividad como una integración dimensional que admite que los procesos creativos son necesariamente consecuencia de un modelo en el que interactúan tres componentes esenciales, que dan a luz a las ideas geniales, a los productos funcionales y a los inventos con altas dosis de creatividad, estos son: Altura en la que se encuentran los símbolos y se mezclan, El Individuo que da sentido y claridad a los simbolismos e imágenes mentales, y Los Expertos los cuales son facultados de cualificar y validar los procesos de creatividad en la solución de problemas.

También Csikszentmihalyi construye las variables de los sujetos creativos, independientes una de la otra: a). personas brillantes, aquellas que opinan pensamientos excepcionales, atractivos y

alentadores; b). personas creativas, las que exploran el mundo sus problemas y lo enfrentan con motivación y energía dando resultados novedosos y originales, c). los creativos, aquellos que generan estatus público, que dirigen grupos con altos indicadores de creatividad.

En la época actual y dando relevancia al carácter sociocultural de la creatividad Howard Gardner dice:

*Las personas son creativas cuando pueden resolver problemas, crear productos o plantear cuestiones en un ámbito de una manera que al principio es novedosa pero que luego es aceptada en uno o más contextos culturales. De manera similar una obra es creativa si primero destaca por su novedad, pero al final acaba siendo aceptada en un ámbito. (Gardner, 2001)*

Al explorar la literatura científica especializada nos encontramos cada día, en cada nuevo artículo, en cada nuevo papel, nuevos aportes y nuevas definiciones que dimensionan el concepto de creatividad como una increíble concepción compleja y multifacética, que transborda la simplicidad de su significación delimitada como tan solo un nuevo producto, al de la complejidad del estudio mismo de sus procesos, el estudio de contextos socioculturales, y el producto como resultado de estos procesos, y en el que se resalta nuevamente la construcción de una significación polisémica que ha generado interés en los campos de estudio socioculturales, que evidentemente ha favorecido el desarrollo y evolución de estos contextos.

Según Saturnino de la Torre citado por (Ruiz Gutiérrez , 2010) la creatividad es:

- a). *Un potencial intrínsecamente humano, pues se desarrolla y se potencia en el interior del sujeto*
- b). *Es intencional, pues su objetivo es dar soluciones geniales a los problemas;*
- c). *Tiene un carácter transformador, ya que es el sujeto quien decide los cambios de viabilidad, combina las soluciones y al resultar nuevos eventos, esto adquiere una significación transformadora.*
- d). *Supone novedad y originalidad, indicadores por excelencia de indicios de creatividad.*

Otra característica fundamental en las definiciones asertivas de la creatividad es que esta se aplica en todas las condiciones y momentos de nuestra existencia, se afirma que la creatividad no tiene demarcación en las situaciones profesionales, ni artísticas, ni de órdenes culturales, no queda confinada a ciertas disciplinas, abarca desde las artes hasta las ingenierías regidas por leyes exactas; esta se incuba, se alimenta de los conocimientos propios de las disciplinas y profesiones en sí, y conciben nuevas alternativas, nuevos métodos, y nuevas leyes generadas por la creatividad de algún individuo inquieto e investigador.

#### **4.1.1 Escenarios Simbólicos, Lingüísticos y figurativos en la creatividad.**

Cuando un ser humano (Hombre) llega a la vida, su mundo empieza a presentarse con formas de maneras deformes, que en su diminuto universo se tornan incomprensibles, con el paso del tiempo, en su afán por reconocer estas formas va creando signos que le permiten identificar, representar y comunicar ese mundo que lo afecta dotándolo de sentido, de significado, *“un signo se produce o se interpreta en distintas circunstancias o contextos que ayudan a precisar el sentido”* (Niño, 2007). Para poder expresar sus emociones o sentimientos a la sociedad que lo circunscribe y lo protege, él produce signos *“los signos artificiales se originan*

*en la creación cultural del ser humano”* (Niño, 2007), llamándolos símbolos dado que existe la necesidad de expresar los sentimientos más íntimos, los deseos más profundos, los interrogantes más inverosímiles; esto ha llevado al hombre a enfrentar los desafíos más intensos, dotándolo de valor para trascender *“Los símbolos son el medio por excelencia que el ser humano utiliza para representar mentalmente la realidad”* (Niño, 2007, pág. 12), permitiéndole entablar una comunicación que es indispensable para la comprensión de los valores culturales e individuales que promueven la identidad y la referencia, valiéndose de su capacidad mental para integrar la realidad con sus ideas. El Hombre fue construyendo significados alrededor de su cotidianidad dotándolos de valor, que dan paso a la comunicación, permitiendo seguir procesos y contar historias representadas en imágenes que en un principio pudieran ser descritas e interpretadas con exactitud; con el paso del tiempo estos símbolos empezaron a tener más fuerza y más sentido, ya que por la misma necesidad de transmitir un conocimiento, se fue volviendo algo universal y un poco más complejo, generando cambios en la estructura colectiva de la cultura, permitiendo transformar los modos de pensar y expresar, llevándolos a nuevas experiencias que ejercitan y dan sentido a la acción de vivir, *“Los símbolos, estos son signos basados en una asociación de representación mental más o menos convencionales”* (Niño, 2007, pág. 32) siendo socialmente aceptados por la comunidad. De esta manera se crea el lenguaje brindándole al ser humano herramientas inusuales e innovadoras con las cuales ha podido contribuir al desarrollo de la cultura.

El lenguaje en su mínima expresión refleja la necesidad del hombre por ampliar su conocimiento sobre el mundo y todo lo que le afecta, un mundo entendido no solo como la materia circundante, sino como todo lo que le da sentido a la existencia. Promover el lenguaje, la palabra, es alimentar

las posibilidades de comunión con lo místico y trascendente, es la posibilidad de abrir puertas a nuevos mundos, es darle rienda suelta a la imaginación, es permitir la entrada del otro al mundo propio, para que comprenda sus modos de ver y vivir esos mundos y así reconocer y reconocerse en el otro, identificarse en él.

La identidad es esa conciencia que concede al otro la importancia de su singularidad, dentro de una sociedad, pero para poder conocer esas singularidades, esos detalles, esas diferencias, es necesaria la comunicación, pues al expresarse, el individuo, está exteriorizando las emociones, sentimientos y pensamientos para que a través del lenguaje sean comprendidos y aceptados por los otros.

La lingüística entendida como la capacidad para expresar con palabras – lenguaje verbal - es una producción de símbolos que construyen la lengua, pues el lenguaje varía de una cultura a otra, *“sistema de signos de especiales características (vocal articulado...), con reglas propias (gramática), que los hablantes-oyentes de una determinada comunidad conocen, aceptan y usan, en sus necesidades cotidianas”* (Niño, 2007, pág. 118) , esta capacidad del hombre se afianza y se perfecciona en la educación, educar adecuadamente a los ciudadanos, no solo dotarlos de conocimientos técnicos, es necesario en un mundo cambiante y con individuos tan vulnerables; con una educación que promueva e incentive la comunicación, podrá darse valor a las creaciones, las relaciones y el vivir mismo, para así formar ciudadanos competitivos que puedan superar los avatares de la vida.

La vida, entonces, se construye por recuerdos, anhelos y vivencias que se convierten en motivación para el individuo, que le permiten proyectarse hacia el futuro y orientar su destino, reconociendo sus fortalezas y debilidades, haciendo reajustes y cambiando totalmente aspectos que no le permiten alcanzar sus metas, construyendo su realidad; es ahí donde el lenguaje adquiere sentido pues es el único que puede enfrentarse con explicaciones sólidas a estos cambios, para poder entender el mundo aunque éste no esté presente. En estas explicaciones encontramos la semántica como portadora de significado “*en principio “significar” etimológicamente es producir significado con el signo, desarrollar un proceso sígnico, la cual exige, entre otras condiciones, pasar de un plano significante a un significado, buscar y producir sentido, interpretar el mundo y comunicarlo*” (Niño, 2007, pág. 168), pudiendo así producir teorías que permiten al hombre comprender su mundo.

## **4.2 Indicadores de la Creatividad**

Según (Guilford, 1978) la creatividad no se mide ni se evalúa de forma compacta, esta capacidad está fragmentada en significativos componentes llamados indicadores que integran y componen el ser creativo. La mayoría de las investigaciones realizadas en temas de la creatividad se han desarrollado a partir de los estudios de Guilford, los cuales han dado como producto diferentes test que miden la creatividad en sus componentes sintácticos llamados indicadores, instrumentos que miden la fluidez, la flexibilidad, la elaboración, la originalidad y la recursividad.

Desde una intencionalidad evaluadora, dichos indicadores se convierten muchas veces en criterios o pautas para identificar y diagnosticar la creatividad (De la Torre & Violant, 2006) esta afirmación se considera pertinente ya que los indicadores son parámetros fundamentales en la evaluación de la creatividad. Los indicadores son las señales evidentes que sellan una percepción de que algo se considera creativo, permiten dar un diagnóstico asertivo frente a condiciones creativas en el individuo, por lo tanto como lo afirma (De la Torre & Violant, 2006) los resultados, situaciones o ideas serán creativos si los indicadores de la creatividad están presentes en ellos.

Los indicadores que los diferentes teóricos señalan, todos poseen características importantes en la evaluación de la creatividad, hay diversidad de clasificaciones, pero se ha considerado, para efectos de esta investigación, la pertinencia de los indicadores planteados y clasificados por (González Quitián C. A., 1997) quien presenta a partir de un análisis histórico una clasificación de los indicadores de la creatividad que se develan como los más importantes y cercanos entre sí para la valoración y construcción de un diagnóstico del estado de la creatividad de los niños y niñas entre los seis a nueve años que pertenecen a la banda sinfónica infantil de la casa de la cultura de Marsella Risaralda. Esta es la definición y clasificación derivada desde las propuestas por autores como Guilford, Torrance y otros:

1. **Originalidad:** *Se refiere a la capacidad del individuo para generar ideas y productos cuya característica es única o poco usual, de verdadero interés y de aportación válida.*

2. **Fluidez:** *Es la capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea. Es el proceso de generación de hallazgos que no se interrumpen y no cesan. Es la fertilidad de pensamiento en la búsqueda de retos y la solución de problemas.*
  
3. **Recursividad:** *Es la habilidad para el uso óptimo de los recursos, la capacidad mental para redefinir funciones y usos. Es la cualidad para convertir algo en otra cosa, de lograr nuevos roles, nuevos usos y nuevas posibilidades.*
  
4. **Flexibilidad:** *Disposición del individuo para organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías. Capacidad de modificación, de variación en comportamientos, actitudes, objetivos y métodos.*
  
5. **Elaboración:** *es la capacidad de profundización y enriquecimiento, es la búsqueda de perfeccionamiento y perfección de la acción.*
  
6. **Iniciativa:** *Es la actitud y disposición humana para idear y emprender comienzos, para liderar acciones; es la disposición personal para protagonizar, promover y desarrollar ideas en primer término.*
  
7. **Sensibilidad:** *Facilidad para percibir y expresar el mundo en sus múltiples dimensiones. Así mismo es la capacidad de identificación con una situación o problema planteado, es la concentración y compenetración con la acción*

8. *Autoestima: Se define esta característica como la valoración de sí mismo, la confianza de la persona en su ser basado en el conocimiento real de sus alcances, fortalezas y debilidades, en el poder de sus convicciones y en la energía de su espíritu.* (González Quitián C. A., 1997)

Los anteriores indicadores son autónomos, pero interactúan entre sí para dar un panorama más claro de los estados de creatividad, generando así esta interacción un modelo cognitivo - afectivo, en donde los cinco primeros están encaminados a destacar los aspectos cognitivo y los tres-últimos restantes destacando aspectos actitudinales y afectivos del individuo.

### **4.3 Perspectiva de Howard Gardner frente a la Inteligencia Musical**

*“De Todos los dones con que pueden estar dotados los individuos ninguno surge más temprano que el talento musical.”* (Gardner, 1993).

Para Howard Gardner sigue siendo dudoso el por qué los talentos y capacidades musicales surgen a tan temprana edad y más incierto aún cuál pudiese ser la verdadera naturaleza de esta capacidad, pueden ser factores de talentos medulares que tengan cierta relación con un desarrollo fuera de lo normal a nivel cerebral, estas facultades pueden también ser dadas por talentos heredados como abuelos y padres músicos, pero lo que sí está claro para el autor de Inteligencias múltiples Howard Gardner, es que los niños que poseen habilidades extraordinarias dependen del medio en el que viven para ser elevadas al máximo o por el contrario para ser reprimidas, cada

niño puede lograr un excelente nivel en competencia musicales, pero también es posible que no lo logre, todo esto dependiendo de la educación y de los ambientes en el que se desarrolle su infancia.

*“Durante la infancia, los niños normales cantan y por igual balbucean, pueden emitir sonidos únicos, producir patrones ondulantes, e incluso imitar patrones y tonos”* (Gardner, 1993). Este argumento testifica que los infantes desde sus primeros inicios de vida ya tienen una predisposición específica para abstraer del exterior los elementos musicales de forma más fácil y rápida para sus procesos de aprendizaje, ya que estos códigos son más sensibles que los del habla, y no sólo esto, increíblemente los infantes se involucran más fácilmente en actividades de juegos sonoros que en otras actividades propias de la infancia y es allí donde comienzan a demostrar sus habilidades creativas.

Howard Gardner expresa que, a la mitad del segundo año de vida, los niños consiguen una transformación trascendental en sus vidas musicales. Por primera vez, estos empiezan a pronunciar por cuenta propia series de sonidos con características rítmicas y deliberadas, imaginan y crean canciones, empiezan a originar pequeñas mezclas de tonadas con las que escucha a su alrededor.

Estas capacidades de relación creativa entre elementos y poder replicarlos significa que las competencias intelectuales están estrechamente relacionadas con la música, Gardner explica que en el mundo matemático del medioevo muchos pensadores indagaron el campo de las relaciones

entre la música y las ciencias de la matemática y aseguraban que estas compartían muchas características, por ejemplo las proporciones rítmicas: muchas obras artísticas poseen comportamientos de exactitud matemática, relaciones espaciales y series de compases de actividad milimétrica. Por lo tanto, para ser intérprete, creativo musical, compositor, el sujeto debe poseer cierta competencia matemática mínima; como fue característico en Bach y Schumann cuando componían sus obras que tenían un realce de sensibilidad y una regularidad puramente matemática, *“Como forma estética, la música se presta especialmente para la exploración juguetona con otros modos de la inteligencia y simbolización, en particular en manos (u oídos) de individuos muy creativos”* (Gardner, 2001)

Según el propio análisis de Gardner las operaciones medulares y cerebrales de la música no llevan íntimas conexiones con las operaciones de otras áreas del cerebro hablando que una dependa fisiológicamente de la otra para que funcionen, para este autor la música debe ser considerada como un lugar intelectual de propia autonomía, pero que de alguna manera si interfiere en la conducta, comportamiento y desempeño de quien practica en otras áreas profesionales.

#### **4.4 Creatividad en los niños: el arte y la educación como pilar**

La imaginación es uno de los componentes más importantes en el proceso creativo, pues permite idear nuevas posibilidades ante situaciones que se presentan en la cotidianidad, ésta es una virtud característica en los niños, esa capacidad de ver en una simple caja múltiples objetos o escenarios, como un castillo, un avión, el escondite secreto, etc., permite la comprensión del

mundo y por esto es necesario promover y fortalecer estos procesos creativos, donde la creatividad es esa correlación entre lo interno, externo y el entorno, en el que se desenvuelve el ser y le da sentido a la existencia -“*El hecho creativo es el resultado de una serie de simbolizaciones, vivencias y asimilaciones de conocimientos, es una síntesis de componentes cognitivos, afectivos, sociales e imaginativos.*” - (Ros, 2007), en este proceso de aprendizaje, inventiva y creatividad, el niño explora el mundo y sus infinitas posibilidades “*las exploraciones fundamentales del mundo de un niño son en sí mismas ejercicios creativos de solución de problemas*” (Goleman, 2000), en esta interrelación del ser con sí mismo, con el otro y con lo otro, genera ciertas situaciones donde se le pide al individuo su mayor potencial creativo para la solución eficaz de estas problemáticas, pues el relacionarse implica una transformación de las actitudes individuales para entrar en consonancia con el mundo exterior, en ocasiones esta manera de relacionarnos con el todo trae consigo situaciones de conflicto, ya que el ser humano a pesar de su raciocinio, necesita tiempo para adaptarse y comprender su medio, para encontrarse consigo mismo y reconocerse dentro de una comunidad.

En esta etapa exploratoria el niño

*Construye hipótesis en forma continua y con ello trata de producir conocimiento: trata de desentrañar la naturaleza de los objetos materiales en el mundo, cómo interactúan entre sí, al igual que la naturaleza de las personas en el mundo, sus motivaciones y conducta*  
(Gardner, 2001, pág. 30)

Pues es a partir de las emociones donde el ser humano se vuelve creativo no por una simple reacción a la acción sensitiva, sino a la interiorización de lo que siente, su transformación y dominio de lo sentido, quien no estimule, promueve y aplica estas emociones, generando una

comunicación única entre su yo y su entorno, no logrará este dominio, por eso se habla de una educación de las emociones, prepararse para la vida y para la vida en sociedad.

Es sabido que el primer contacto social que tiene el individuo es la familia, pero es en la escuela donde aprende, aplica y practica activamente de esa sociedad que lo acoge y le da sentido a su existencia, en esta participación activa es donde concreta sus habilidades de creación e ingenio, para un mundo exigente y competitivo que pide ansiosamente adaptabilidad, ya que él es cambio constante y en movimiento, es aquí donde se requieren cambios trascendentes para una humanidad que está en peligro constante de desintegración de sus sociedades.

Si lo que desean las sociedades son personas capaces de afrontar los cambios y superar las frustraciones, se deben poner a la tarea de educar adecuadamente a sus ciudadanos especialmente a los niños y adolescentes, no sólo dotarlos de conocimientos técnicos, sino, educarlos para la vida, “*Vivir significa experimentar a través del hacer, del sentir y del pensar. La experiencia tiene lugar en el tiempo...*” (Csikszentmihalyi, 1998) con una educación que promueva e incentive la creatividad, podrá darles valor a sus creaciones, sus relaciones y su vivir mismo y así formar ciudadanos competitivos que puedan superar los avatares de la vida - así como dice Gardner citando a Cassirer

*Nuestra construcción de la realidad se basa en la disponibilidad de una vasta colección de concepciones mentales o formas simbólicas. Los esfuerzos de los seres humanos por captar*

*sus experiencias y expresarlas en formas que puedan comunicarse con eficacia dependen de una combinación de estas concepciones o formas simbólicas (Gardner, 1997, pág. 64).*

Estas apreciaciones conducen a reconocer el papel preponderante en la actividad creadora y creativa, pues es en la escuela dónde se forman los seres humanos, donde adquieren nuevos conocimientos, aprenden a controlar sus emociones, entran en interacción y competitividad con el otro y lo otro, ese otro entendido como lo que nos permite reconocerse como seres diferentes y constructores de cultura. No sólo es necesario expandir el pensamiento lógico matemático y sintáctico en los estudiantes, sino también estimular la inteligencia creadora, si bien es sabida la necesidad de comprender los fenómenos científicos y espaciales, también es necesario comprender la naturaleza del ser en relación al manejo de las emociones, comprensión del lenguaje no verbal y la capacidad de dar respuestas y soluciones eficaces y divergentes. El mundo está cargado de matices, relieve y formas que exigen una comprensión más amplia del mismo y para esto es de vital importancia mejorar las estrategias de enseñanza, donde se le brinde la oportunidad al estudiante de explorar su mundo interno y externo en sus múltiples posibilidades.

Aún podemos observar aulas de clases donde el docente se siente erudito en los temas y es el único que tiene la razón, donde los estudiantes están alienados y no contradicen sus posturas. *“Desafortunadamente, la educación actual, salvo excepciones contadas, no se esmera por desarrollar pensadoras y pensadores creativos”* (Blázquez Ortigosa, 2009) no se dan cuenta que el estudiante es un ser que ya viene dotado de conocimiento y experiencias que le permiten y le

han permitido transformar su mundo, es aquí donde la creatividad adquiere sentido pues es la única que puede enfrentarse con argumentos sólidos a estas actitudes.

*El éxito de la sociedad no se basa meramente en lo que sabes o en cuánto sabes, sino en la necesidad ineludible de pensar y actuar creativamente. Es necesario potenciar la versatilidad y la imaginación para estar lo suficientemente preparados para afrontar los retos más difíciles, siendo capaces de adaptarse e improvisar soluciones ante problemas inesperados. (Blázquez Ortigosa, 2009).*

Es importante que los gobiernos y la sociedad en general, se preocupen y cuestionen acerca de la importancia que tiene la creatividad en el desarrollo del niño y adolescente y se comprenda la necesidad de otorgarle al arte el puesto que se merece en la educación, dado que las actividades que se realizan en esta área permiten el desarrollo integral del pensamiento,

*Se puede decir que si Cassirer reservó algún lugar de privilegio dentro de su círculo de formas de pensamiento, éste le era concedido ahora a las artes. Reconoció que el arte suministraba una imagen más rica, más vívida y colorida de la realidad, y que también brindaba una percepción más profunda de su estructura formal. Otorgó el mayor valor a la obra original espontánea, en la que el hombre explora. (Gardner, pág. 66)*

Entonces se hace necesario generar espacios en los cuales se incentive y motive a los individuos, en especial a los niños, para dotarlos de herramientas que les permitan potenciar todas esas habilidades y capacidades.

El arte le ha permitido al Hombre expresar sus sentimientos, tanto como conocer y reconocer el mundo, le ha permitido expandir su imaginación y creatividad, romper paradigmas, tener una mejor comprensión de lo que sucede a su alrededor, le permite disfrutar de la vida en todas sus dimensiones, por esto y por más es imprescindible desarrollar programas que promuevan en los niños y niñas habilidades y capacidades para solucionar problemas de forma creativa, y fortalecer en ellos el hábito del pensamiento integral creativo como objetivos primordiales para la educación moderna; el juego y el arte aplicados en la educación están conquistando los objetivos más anhelados por los educadores, retirando la despectiva apreciación que se tenía sobre estos programas tachándolas como asignaturas costura. *“El arte es otra de las grandes supercarreteras para estimular la inteligencia creadora en los niños”* (Corte Ríos, 2010), luchar contra sistemas académicos rígidos se torna difícil para efectuar una adecuada puesta en marcha en la potenciación de programas de carácter artístico. Cambiar los paradigmas, los esquemas, las actitudes y el proceso es una tarea ardua, sobre todo si se habla de planos inmóviles y personas que se aferran al adagio popular *“loro viejo no aprende a hablar”* o *“árbol que nace torcido su tronco nunca endereza”*, seres que se conforman con lo mínimo y se sitúan allí, en esa zona de confort de la que aún no quieren salir

*cualquier reforma, ya sea laboral, jurídica, referida a la sanidad o a la educación entraña un triple riesgo: desviarse de los valores con arraigo social, caer en la utopía por adelantarse excesivamente al propio tiempo, limitarse a cambios aparentes o de lenguaje sin que se produzcan cambios personales ni institucionales.* (De la torre, 2004)

a pesar de esto no es imposible, ya que se puede observar el trabajo que hacen los gobiernos por implementar estrategias que permitan incluir en los currículos una planeación que se centre en

las necesidades del ciudadano del futuro, un currículo que permita el auto-aprendizaje, el aprendizaje basado en proyectos, donde los estudiantes se inmiscuyen tanto en sus investigaciones que terminan viviéndolas *“no es la mera información la que genera cambios importantes en las personas, sino la aplicación y la implicación afectiva”* (De la torre, 2004).

#### **4.5 Ambientes Creativos**

La creatividad se edifica dentro de las estructuras espaciales, didácticas y organizacionales, para propiciar espacios donde el potencial creativo y el desarrollo de ideas nuevas fluyan con mayor claridad y eficacia.

Según (González Quitián C. A., 2006) *“todo lo que causa un impacto emocional del medio tiende a unirse entre sí”*, por lo tanto, los factores externos al individuo influyen directamente en sus conductas, es allí donde los ambientes creativos deben ser gestionados según el contexto o la cultura a la cual pertenezca.

Según las investigaciones en temas de ambientes creativos, existen tres categorías que determinan un ambiente creativo: Psicosocial, didáctico y físico.

Un ambiente psicosocial en el cual la interacción de los niños es una motivación para promover procesos creativos, donde se genera una afectividad entre los niños y el medio. Un ambiente didáctico debe formularse con prácticas a la indagación y a la reformulación de

problemas, donde la equivocación se convierta en un peldaño a la creación; así el ambiente didáctico puede incentivar la participación significativa de los niños a la espontaneidad, la divergencia, fluidez, flexibilidad y originalidad, indicadores inherentes a un individuo creativo. Por otro lado, el ambiente físico se ve como un instrumento que integra lo didáctico y social donde las interacciones del niño con el objeto condicionan un nuevo universo para la creación. Este espacio físico debe ser diseñado de forma atractiva, ergonómica y con toda la infraestructura adecuada para el confort del individuo.

Para ejemplificar los tres factores que impulsan la creatividad se puede referir la escuela de Ritaharju School (WPShoppe., 2016) de Finlandia considerada una de las más creativas e innovadoras del mundo, donde los tres factores nombrados anteriormente se reflejan así:

El psicosocial: se generan espacios donde los estudiantes pueden jugar, aprender y compartir con los compañeros.

Didáctico: potencializan la tecnología de manera natural en sus currículos y la forma de aprender jugando.

Ambiente físico: los edificios son totalmente movibles donde se permiten las interacciones y posibilidades de juego y educación.

En este ejemplo se ven reflejados los tres factores que potencian un ambiente creativo.

Los ambientes también albergan elementos, que utilizados adecuadamente puede propulsar la creatividad y llevar a los niños y niñas a campos donde pueden disponer de todo su potencial creativo, propulsores como la libertad, libertad para expresarse, para decidir y libertad para equivocarse amplían el escenario, por esto es importante evitar, como dice Goleman citando a Teresa Amabile, la *“vigilancia: situarse junto a los niños, haciéndolos sentir que son observados constantemente mientras trabajan. Cuando un niño se halla bajo constante observación, el impulso creativo y las ganas de arriesgarse, resulta ahogado y se esconde”* (Goleman, 2000) otro propulsor es el tiempo ilimitado, se necesita de tiempo para poder comprender, para adentrarse en los procesos y en el conocimiento, *“lamentablemente, los niños son interrumpidos, arrancados de su profunda concentración, su deseo de trabajar en algo hasta llegar al fondo resulta frustrado”* (Goleman, 2000), perdiendo el interés y la motivación.

Por último, aparecen el juego y el arte, en estos hay espontaneidad, compromiso y seriedad. Lo que ha desatado una fuerte tendencia en la educación que se centra menos en la enseñanza y más en el proceso y maneras de aprendizaje basados en la lúdica y el juego, que lleva a alcanzar objetivos que para el desarrollo de habilidades para resolver problemas de manera divergente y el desarrollo de habilidades sociales. El juego y la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje permite que el sujeto explore y se involucre más íntimamente con su objeto de estudio, también el uso de la imaginación, el trabajo en equipo y la diversión; ya que el sujeto se desinhibe y puede expresarse con mayor facilidad y tranquilidad, dejando a un lado lo correcto e incorrecto, motivando el interés por los procesos e involucrando las emociones y sensaciones que genera el compartir con otros un escenario o ambiente.



Entonces para la investigación se puede pensar en la casa de la cultura de Marsella como un ambiente creativo donde se pueden interrelacionar estos tres factores que posiblemente potencializan la creatividad en los niños que asisten al programa de banda sinfónica, y desde los ambientes y los distintos propulsores de la creatividad examinar los elementos que en el ejercicio de la cotidianidad de la banda musical pueden ofrecer escenario e impulso a la creatividad en los niños.

## 5. Marco Contextual

### 5.1 Creatividad y Cultura

*“La cultura ha dejado de ser entendida como sinónimo de bellas artes y como un lujo accesible sólo para algunos, hoy es asumida como un derecho, como un mecanismo primordial de redistribución de derechos y libertades, como un elemento primordial en la expansión de la creatividad, de la imaginación y de la capacidad de transformar la realidad”. (Bianchini, 2011)*

Para la realización de esta investigación es necesario la comprensión de lo cultural “en su sentido más amplio”, para poder entender desde la integralidad, diversos puntos de vista, por qué el hecho cultural es tan importante en el desarrollo de la creatividad.

Es a partir del concepto que se ha trabajado por la UNESCO desde 1982 con el que se pretende abordar la investigación acá expuesta;

*En su sentido más amplio, la cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias, y que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores*



*y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden. (UNESCO, 2001) .*

En este momento se podría someter a términos de lo que se entiende por cultura a otros autores, pero al contrastar lo que se busca es una integralidad que también muestre todo lo que representa la cultura para una comunidad en términos sociales y de creatividad, de acá que se encuentren ejemplos como

*Las industrias culturales y creativas son aquellas que fusionan procesos productivos cuya base es la creatividad, la innovación, enfatiza la importancia de la cultura, en su mayoría bienes y/o servicios de contenidos intangibles susceptibles a propiedad intelectual y que presenta los conocimientos tradicionales como fuente de desarrollo socioeconómico.*

(INDUSTRIAS CULTURALES DE CALI, 2014)

En la ciudad de Cali donde se ha ido fortaleciendo esta relación en pos de un desarrollo social y económico.

Ya haciendo un pequeño esbozo de qué se busca desde lo cultural, se entra en materia sobre uno de los objetos de trabajo donde se focalizará la recolección de información de lo que se desea buscar y son las casas de la cultura como potenciadoras de procesos creativos.

Pero para entender que es una casa de la cultura nos remitimos a los lineamientos del ministerio de cultura que dicen:

*Las Casas de la Cultura son instituciones municipales orientadas al fortalecimiento de la cultura de las comunidades desde procesos de pedagogía social. Son centros dinamizadores de la vida cultural y social de las comunidades, que involucran a toda la población. Son espacios de participación ciudadana para la protección de las expresiones culturales heredadas y heredables, la creación y producción de nuevas expresiones, el diálogo de las diferencias y diversidades (acercamiento a otras culturales locales, nacionales e internacionales), la formación no formal e informal y la difusión de las diversas expresiones de la cultura. Son espacios alternos de aprendizaje libre, que interactúan con demás instancias formativas de la sociedad: la escuela, la familia, los medios de comunicación. Es en el ámbito municipal en donde se hace realidad un país. Es allí donde el ciudadano se educa, trabaja, se relaciona. Esto hace de las Casas de la Cultura espacios fundamentales en la construcción de la Nación. Las Casas de la Cultura son el hábitat fundamental para el fortalecimiento de la ciudadanía democrática cultural.*

(CULTURA, 2009)

Como la política lo enuncia son espacios para la creación que, desde su definición, muestran la relación intrínseca que hay entre los procesos culturales y creativos que se dan en las comunidades.

Lo cultural es entonces el hacer del ser humano, no sólo desde las artes, sino también desde vivir el mundo y la creatividad como el medio de crear el arte y como medio de solucionar los retos que pone la vida misma, por eso la importancia de la relación que hace que estos dos términos dependan el uno del otro y por eso la necesidad de profundizar en el estudio de esta relación.

### 5.1.1 Entendiendo ¿qué es una Casa de la Cultura?

Uno de los componentes fundamentales para el desarrollo del trabajo en curso son las casas de la cultura, pues es en una de estas donde se desarrollará la propuesta investigativa.

Casa de la cultura es un concepto al que puede aproximarse en la siguiente definición:

*Las casas de la cultura son instituciones municipales orientadas al fortalecimiento de la cultura de las comunidades desde procesos de pedagogía social. Son centros dinamizadores de la vida cultural y social de las comunidades, que involucran a toda la población. Son espacios de participación ciudadana para la protección de las expresiones culturales heredadas y heredables, la creación y producción de nuevas expresiones, el diálogo de las diferencias y diversidades (acercamiento a otras culturales locales, nacionales e internacionales), la formación no formal e informal y la difusión de las diversas expresiones de la cultura. Son espacios alternos de aprendizaje libre, que interactúan con demás instancias formativas de la sociedad: la escuela, la familia, los medios de comunicación. Son espacios potencialmente generadores de recursos económicos a partir de iniciativas en materia de emprendimiento cultural y desarrollo de microempresas culturales. (Castrillon, 2000)*

Las casas de la cultura se muestran como un proyecto de integralidad que permiten acercarse a la comunidad, y que para esta investigación con niños entre los seis y nueve años, permite



comprender el papel que éstas juegan desde la integralidad de su hacer en el estímulo de procesos creativos.

Es importante reconocer que las casas de la cultura no son un hecho reciente las primeras casas datan de los “*años cuarenta en Santa Rosa de Cabal en Risaralda y Jericó en Antioquia como entes no gubernamentales*” (informe nacional para el sistema nacional de cultura) , pero oficialmente

*En Colombia, el tema de las casas de la cultura se hizo visible a finales de los años sesenta con la creación, en 1968, del Instituto Colombiano de Cultura (Colcultura), por medio del cual el Estado asumió el compromiso de abordar la interlocución con los municipios en materia cultural. (CULTURA, 2009)*

Como se puede observar las Casas de la Cultura son centros que datan de historia e información que pueden sugerir un camino o un norte de cómo se puede pensar en la creatividad o procesos de creatividad que incentiven alternativas en tiempos de conflicto y post conflicto en comunidades carentes de oportunidades.

Actualmente en el país existen 832 Casas de la Cultura de las cuales se escogió la del municipio de Marsella que se encuentra catalogada como la sexta casa de la cultura más importante del país.

La Casa de la Cultura de Marsella se ha convertido en eje fundamental de las dinámicas culturales del municipio de Marsella, siendo ésta un espacio que desde 1972 comenzó a pensar las nuevas rutas de la cultura del municipio de Marsella.

Después de un largo proceso de los jóvenes de Marsella, hacia 1995, se logra institucionalizar la casa de la cultura siendo ésta reconocida por el ministerio de cultura y apoyada por la gobernación de Risaralda y la alcaldía de Marsella.

Hoy en día la Casa de la Cultura de Marsella tiene como misión *“Brindar a la comunidad en general los espacios para el desarrollo de las aptitudes artísticas y humanas a través de la práctica de actividades de formación, preservación y divulgación de los valores culturales”* (Ríos Correa & Acevedo Alvarán, 2015) y entre sus principales actividades se destacan procesos de formación como la escuela de formación musical con la banda sinfónica juvenil, infantil, taller de música tradicional, orquesta, danza folclórica - danza moderna – ballet, música de cuerdas y talleres de manualidades. En estos talleres se vieron beneficiados 493 niñas, niños y jóvenes del área rural y urbana del municipio de Marsella. Entre otros procesos se destacan los de recreación, turismo y los de la biblioteca municipal.

De la globalidad a la particularidad se puede ver como las casas de la cultura y en específico la del Municipio de Marsella en el departamento de Risaralda puede convertirse en el eje articulador de todo el reconocimiento de lo que es la creatividad a través de sus actividades como eje

articulador de dinámicas que contribuyan a la formación de mejores ciudadanos que aportaran a la construcción de paz y participaran activamente del postconflicto que hablara de un nuevo país.

### 5.1.2 Casa de la Cultura de Marsella

*“Si usted señora, siga usted señor, le tengo el clarinete para la niña, el oboe, la tuba, el timbal y la flauta el profesor de música y el de danza; ¿sus niños quieren jugar ajedrez?, pásese por aquí que le tengo el profe y el ajedrez gigante, y la golosa, el sapo y el triqui; para usted, mijo, que lo veo leyendo, pásese tranquilo que la biblioteca es suya y es buena pa la pensadera; ¿que, la abuelita no tiene nada que hacer? Cuando quiera venga que aquí hay de mucho donde ocuparse; ¿sana convivencia? Se la tengo, como no, aquí cabemos todos: blancos, afros, indígenas y mestizos; ¿qué quieren ver como Vivian los abuelos? Nada más camine por esos pasillos pa que se entere, ahí está la camándula del padre estrada, el armonio, la silla del barbero y también las fotos de hace tiempo; siga pues que siempre estamos de fiesta, hay pa todos y que todo es gratis.”*

Casas que cuentan, libro sonoro casas de la cultura Colombia.

El municipio de Marsella está ubicado en el departamento de Risaralda y hace parte del paisaje cultural cafetero, con una población estimada en veinte tres mil doscientos noventa y nueve habitantes.



La casa de la cultura de Marsella la cual fue el epicentro de la investigación data de 1974 y se ha convertido con el pasar de los tiempos en un ícono de bien interés cultural y arquitectónico para Colombia, este centro en su generalidad ha contribuido al reconocimiento de este municipio a través de un museo precolombino e histórico.

Es una casa construida en la técnica de bahareque con características de la arquitectura antioqueñas compuesta por amplios corredores y un patio central amplio. Los corredores de la casa de la cultura dan cuenta de la historia del municipio y de la casa misma mostrando vestigios que han marcado toda una vida; los salones sin grandes pretensiones de muros de bahareque y pisos de madera; uno de los salones es el de música donde los estudiantes guardan sus instrumentos, pero que además sirve para los diferentes ensayos individuales de la banda, también cuenta con un amplio salón donde se desarrolla el ensayo general de la banda sinfónica infantil. Los otros espacios se prestan para las otras actividades que se desarrollan en este centro, desde una biblioteca hasta espacios para los diferentes procesos de formación (banda sinfónica juvenil, banda sinfónica infantil, grupo de música tradicional, orquesta, danza folclórica - danza moderna – ballet, taller de manualidades), proceso recreación y turismo entre otros.

En lo particular de la banda sinfónica infantil de la casa de la cultura se cuenta con un maestro y talleristas con los que se trabajan los diferentes montajes, también se cuenta con un set instrumental para el desarrollo de las diferentes actividades que acá se realizan.

La principal característica del espacio es que solo se respira un ambiente cultural en medio de la cotidianidad de un municipio de una característica muy rural.

## 6. METODOLOGÍA

Esta investigación de orden cuantitativo, descriptivo y comparativo y de carácter empírico analítico busca determinar el nivel de desarrollo de la creatividad en dos grupos de sujetos de la misma edad, unos participantes en programas de la casa de la cultura de Marsella (banda sinfónica) y aquellos de la misma edad y población que no participan de ésta.

### 6.1 Población

Niños y niñas entre seis y nueve años que asisten al programa de banda sinfónica de la Casa de la Cultura de Marsella – Risaralda, 16 niños y niñas en total.

### 6.2 Muestra

Para esta investigación se tomará el total de la muestra, en tanto esta se conforma por sujetos de un sector específico y el número de sujetos que conforma la banda sinfónica de la Casa de Cultura de Marsella es reducido.

### 6.3 Hipótesis

#### **Hipótesis de trabajo:**

Existen diferencias en cuanto a la creatividad entre los niños con formación cultural, artística y musical que asisten a los programas de la banda sinfónica infantil de la casa de la cultura de Marsella Risaralda y aquellos de la misma población que no se forman en este campo.

### **Hipótesis nula:**

No existen diferencias en cuanto a la creatividad entre los niños con formación cultural, artística y musical que asisten al programa de la banda sinfónica infantil en la casa de la cultura de Marsella y aquellos que no se forman en este campo.

### **6.4 Técnica e instrumentos:**

Observación de campo para establecer los factores que estimulan la creatividad en los procesos de formación (banda sinfónica) que se realizan en la casa de la cultura de Marsella Risaralda.

### **Instrumento de análisis:**

Para esta recolección de información se utilizó el test de creatividad fundado en J.P Guilford y Lowenfel el cual consta de tres ejercicios; uno destinado a completar figuras, otro orientado a la construcción de títulos y el último dirigido a la creación de códigos y símbolos.

El instrumento test de creatividad para niños fundamentado en Guilford y Lowenfel hacen parte del juego de instrumentos validados en la investigación, estado del arte en creatividad dentro de la cual se encuentra el estudio de indicadores de la creatividad del autor Carlos Alberto González publicación editada por la Universidad Nacional de Colombia sede Manizales en el año de 1997, en cuanto a indicadores creativos que constituyen la base para la calificación y evaluación del presente instrumento en referencia validado. Para los indicadores con énfasis cognitivo se utilizan las pruebas figurativas, semánticas y simbólicas, y para los indicadores con énfasis afectivo y



actitudinal se utiliza el cuestionario de autoconcepto, incluyendo al actor social como protagonista y participante de la prueba.

El instrumento test de creatividad para niños ha sido elaborado y validado por el grupo de trabajo académico PROCREA PRONOVA de la universidad nacional de Colombia, el grupo GRIN y el grupo interuniversitario e interdisciplinario de investigadores en creatividad del conjunto de universidades de la ciudad de Manizales, Universidad Nacional de Colombia, Universidad de Caldas, Universidad de Manizales, Universidad Autónoma de Manizales, Universidad Católica de Manizales, está fundado en los estudios psicométricos y en los test de evaluación de creatividad de J.P. Guilford , Víctor Lowenfel y W lamber de 1972 en aplicación en niños en el campo del arte, se ha adaptado y validado por el grupo de trabajo académico PROCREA PRONOVA en 1999 en el escenario de la investigación creatividad, ambiente y aula desarrollada por la Universidad Nacional DIMA 1998 – 2000 y posteriormente a través del mismo grupo en la investigación pensamiento y creatividad en educación básica aplicada a niños en formación escolar de primaria y educación media en investigación del Cinde en el 2012 el instrumento consta de una batería de cuestionarios consistente en construcción de figuras, construcción de títulos, construcción de símbolos y finalmente un cuestionario actitudinal frente a la creatividad desde la óptica del niño.

**Tabla 1. Indicadores y calificadores test de creatividad**

CATEGORIAS	FIGURATIVA	SEMANTICAS	SIMBOLICAS
<b>ORIGINALIDAD</b>	Figuras no visuales	Frases novedosas	Códigos no usuales
<b>FLUIDEZ</b>	Cantidad de figuras	Cantidad de frases	Cantidad de códigos
<b>FLEXIBILIDAD</b>	Categorías dibujadas	Categorías empleadas	Tipologías empleadas
<b>RECURSIVIDAD</b>	Unión de figuras	Combinación de títulos	Combinación de códigos
<b>DETERMINACION</b>	Elaboración de dibujos	Construcción de la frase	Extensión y complejidad

Fuente: (Guildford & Lowenfeld, 1958)

## 6.5 Prueba de confiabilidad y validez

El presente test ha sido validado por diversas comunidades académicas de Creatividad en diferentes investigaciones realizadas en el campo educativo, productivo y artístico. El test es formulado inicialmente por J.P Guilford – 1958- y aplicado extensivamente en diferentes países hasta la actualidad (Guildford & Lowenfeld, 1958).

El test de Guilford & Lowenfeld, mide los siguientes aspectos de la capacidad creativa:

**Fluidez:** capacidad para concebir ideas fluidas y permanentes. Indicador: número de ideas en un lapso de tiempo determinado.

**Originalidad:** capacidad para generar ideas novedosas, poco usuales o remotas. Indicador: número de ideas no usuales en un lapso de tiempo determinado.

**Recursividad:** capacidad para redefinir elementos objetos y acciones. Indicador: número de uniones con otros objetos o elementos.

**Flexibilidad:** capacidad de pasar de un esquema mental a otro. Indicador: número de líneas de ideas a partir de las diferentes características de un objeto.

**Elaboración/Determinación:** capacidad para expresar, definir, organizar y perfeccionar una idea. Indicador: número de ideas claramente definidas y elaboradas.

La prueba de autoconcepto mide factores actitudinales y afectivos frente a la creatividad desde la mirada del niño, la cual se incorpora a la batería de creatividad ofreciendo la perspectiva objetiva y subjetiva del sujeto como actor protagónico del proceso e incorporando indicadores socio afectivos importantes en la evaluación de la creatividad.

## 6.6 Diseño metodológico

**Tabla 2. Esquema de diseño metodológico**

	Intervención	Compuesto
<b>Grupo Experimental</b>	Formación cultural artística y musical A TRAVÉS DE LA CASA DE LA cultura de Marsella	16 niños y niñas entre 6 y 9 años que pertenecen a la banda sinfónica de la casa de la cultura de Pereira
<b>Grupo Control</b>	Niños y niñas entre los seis y nueve años de edad de la escuela María Inmaculada de Marsella	16 niños y niñas entre 6 y 9 años, que estudian en la escuela María Inmaculada de Marsella y no participan de ninguna actividad de la casa de la cultura de Marsella Risaralda.

**Tabla 3. Etapas del proceso metodológico**

Etapa del proceso	Descripción del proceso
Preparatoria	Preparación de las herramientas teóricas para abordar la investigación
Trabajo de campo	Acercamiento a los diferentes procesos de la casa de la cultura de Marsella
	Entrevistas semi estructuradas a los diferentes actores de la casa de la cultura de Marsella
	Escogencia De la muestra y determinación de grupos experimental y control.
Aplicación test de Guilford & Lowenfeld,	Aplicación del test a los niños y niñas entre los 6 y 9 años de edad. Un grupo de niños que pertenecen a la banda sinfónica infantil de la casa de la cultura de Marsella y otro grupo de niños que no pertenece a ninguna de las actividades de la casa de la cultura
Análisis de la información	Análisis de información arrojada por los test aplicados
Cruce de información	Comparativos entre los diferentes resultados arrojados por los test para ratificar la hipótesis o darla como nula según los resultados dados.
Análisis	Cruce de información entre los resultados arrojados por los test y las diferentes teorías utilizadas para la realización del marco teórico.
Informe final	Resultados de la investigación de acuerdo a las diferentes análisis y cruces de información dados en la investigación.

### **6.7 Herramienta para la recolección de la información:**

Para la recolección de la información se utilizó el test de Guildford & Lowenfeld; teniendo en cuenta que los resultados de los análisis de fiabilidad y validez, obtenidos en pruebas anteriores, ponen de manifiesto que este test se establece como un instrumento funcional y adecuado para la evaluación de la creatividad en los primeros ciclos de vida.

Este fue aplicado al grupo experimental (banda sinfónica casa de la cultura de Marsella Risaralda) y al grupo control, quienes fueron estudiantes de la escuela María Inmaculada del municipio de Marsella (Risaralda) que no participan de ninguna actividad instituida en la casa de la cultura.

El test aplicado está compuesto por cuatro preguntas que representan cuatro categorías de la creatividad con sus diferentes parámetros los cuales tienen los siguientes valores:

**Tabla 4. Descripción del Test**

PARAMETRO/ CATEGORIA	FIGURATIVA	SEMANTICA	SIMBOLICA
<b>ORIGINALIDAD</b>	1.0 Por cada figura no usual	1.0 por cada frase novedosa	1.0 por cada código poco usual
<b>FLUIDEZ</b>	0.25 Por cada figura realizada	0.25 por cada frase escrita	0.5 por cada código realizado
<b>FLEXIBILIDAD</b>	1.0 por cada categoría dibujada	1.0 por cada categoría escrita	1.0 por cada tipo de código
<b>RECURSIVIDAD</b>	1.0 por cada unión de figuras	1.0 por cada combinación de títulos	1.0 por cada combinación de códigos
<b>ELABORACION</b>	1.0 por cada dibujo enriquecido. (detallado)	1.0 por cada construcción elaborada de frase.	1.0 por cada código extendido o de elaboración compleja

De acuerdo a la tabla de valores anterior se presenta a continuación el test que fue aplicado a los niños y niñas del grupo experimental y el grupo control. (Ver anexo 1)

### **Tabulación test de Guilford y Lowenfeld**



Para evaluar la información arrojada por el test “Se realizó una capacitación previa ofrecida por el experto en evaluación y calificación de la creatividad Carlos Alberto González Quitián. Se realizó la primera refinación del cómo se debe evaluar esta información, se dispuso a la realización de una calibración para conocer la concordancia de los tres evaluadores investigadores, llegando a una congruencia a la hora de calificar los resultados.

Después de la aplicación del test se presenta la siguiente tabulación de la información la cual fue recogida para tener la herramienta numérica que permitió aplicar la prueba t student en el SPSS.



Universidad Autónoma de Manizales  
Maestría en Creatividad e innovación en las organizaciones



## **7. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS**

Para realizar los estudios de creatividad de esta población, se organizaron en dos grupos cada uno conformado por 16 niños y niñas, el primer grupo es la muestra experimental y el segundo es el grupo control, que es el que permite realizar el comparativo de la información requerida.

Experimental es el grupo de niños y niñas que pertenecen a la Banda Sinfónica de la casa de la cultura y control es el grupo de niños y niñas que pertenecen a la Escuela María Inmaculada del municipio de Marsella - Risaralda.

La tabla N°5 muestra los totales de la suma de la evaluación hecha al test de Guilford y Lowenfeld aplicada a los niños de la casa de la Cultura de Marsella pertenecientes la banda sinfónica infantil y a los de la escuela María Inmaculada entre los seis y nueve años de edad:

**Tabla N° 5. Sumatoria Test de Guilford y Lowenfeld. Grupo Experimental y Grupo Control**

SUJETO	EXPERIMENTAL		CONTROL	
	CREATIVIDAD OBJETIVA	CREATIVIDAD ACTITUDINAL	CREATIVIDAD OBJETIVA	CREATIVIDAD ACTUDINAL
1	29,5	5,75	11	4
2	47,75	7	25	6,5
3	38,5	4,5	17,75	8,25
4	29	5,25	22,5	6,5
5	33,5	9	14,25	7,75
6	28	6,25	17,25	7
7	43,2	7	14,25	8,25
8	15	8,75	18	7,75
9	18,5	7,5	19,35	7,6
10	33,75	6,5	15,35	5,25
11	24,25	6,25	7,32	8,25
12	35	9	22,6	8,75
13	24,25	7,75	21,25	8,75
14	31,75	8,25	13,75	8,75
15	39,5	8,75	18,5	8
16	24,25	6,5	16,75	8,75
TOTAL	495,7	114	274,87	120,1

**Tabla N° 6. Tabulación individual grupo experimental**

GRUPO EXPERIMENTAL (Banda Sinfónica Infantil)		
SUJETO	CREATIVA OBJETIVA	CREATIVIDAD ACTITUDINAL
1	28,5	5,75
2	47,75	7,0
3	38,5	4,5
4	29	5,25
5	33,5	9,0
6	28	6,25
7	43,2	7,0
8	15	8,75
9	18,5	7,5

10	33,75	6,5
11	24,25	6,25
12	35	9,0
13	24,25	7,75
14	31,75	8,25
15	39,5	8,75
16	24,25	6,50
TOTAL	494,7	114

**Tabla N° 7. Tabulación individual grupo control**

CONTROL (Grupo escuela María Inmaculada)		
SUJETO	CREATIVIDAD OBJETIVA	CREATIVIDAD ACTITUDINAL
1	11	4
2	25	6,5
3	17,75	8,25
4	22,5	6,5
5	14,25	7,75
6	17,25	7
7	14,25	8,25
8	18	7,75
9	19,35	7,6
10	15,35	5,25
11	7,32	8,25
12	22,6	8,75
13	21,25	8,75
14	13,75	8,75
15	18,5	8
16	16,75	8,75
TOTAL	274,87	120,1

De la tabulación hecha con sus totales se confirma la hipótesis de trabajo “Sí existen diferencias en cuanto a la creatividad entre los niños con formación cultural, artística y musical que asisten a los programas de la banda sinfónica infantil de la casa de la cultura de Marsella Risaralda y aquellos de la misma población que no se forman en este campo”.

Para dar mayor confiabilidad de los datos obtenidos en la aplicación del test fundamentado en Guilford y Lowenfeld se hizo necesario aplicar la técnica T STUDENT que “*Se aplica cuando la población estudiada sigue una distribución normal pero el tamaño muestra es demasiado pequeño*” (Fermín, 2015). Por lo tanto, los resultados obtenidos de cada uno de los niños estudiados dan fiabilidad que estos se encuentran dentro de un rango de normalidad para el análisis, lo que quiere decir que no se encontraron incongruencias frente a la información, ya que no hay niños con capacidades superiores a la media que pudiesen alterar la información que se requiere para esta investigación.

A continuación, se relacionan los resultados obtenidos por la prueba paramétrica (t) Student así:

### **7.1 Resultados arrojados por la técnica T STUDENT**

La prueba T Student se aplicó a los treinta y dos resultados dados por el test de Guilford y Lowenfeld realizado a los niños y niñas del grupo experimental (banda sinfónica casa de la cultura de Marsella) y a los niños y niñas del grupo control (escuela María Inmaculada de Marsella):

Lo primero está en establecer mediante el test de normalidad si los valores de la variable aleatoria dependiente siguen una distribución normal en la población a la que pertenece la muestra.

Para establecer la normalidad de los valores de la variable aleatoria dependiente se realizó la prueba estadística (t) Student con la fórmula de Shapiro-Wilk que se utiliza cuando la muestra a estudiar es inferior a 50 individuos, en este caso 32 niños y niñas entre los seis a nueve años.

**Tabla N° 8 Shapiro-Wilk**

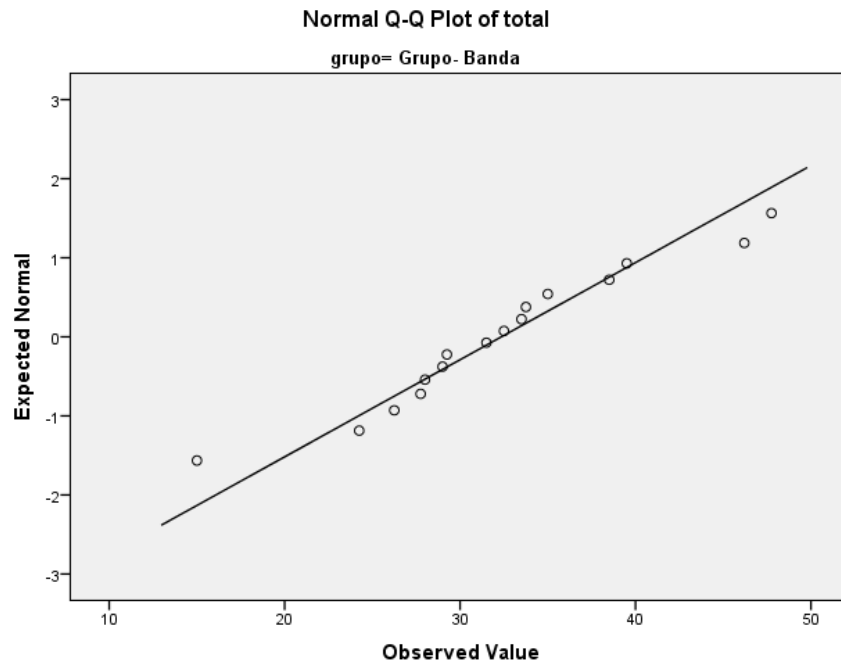
Grupo	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Grupo- Banda total	,965	16	,755
Grupo- Escuela total	,985	16	,990

De acuerdo a la prueba estadística de Shapiro-Wilk, se observa que los valores en el cuadro sig son mayores al 5% o 0,05 para el grupo banda se establece un valor 0,755 y el valor correspondiente para el grupo escuela fue de 0,990 lo que quiere decir que la información a estudiar es fiable ya que estos datos se encuentran en una distribución normal.

Esto quiere decir que todas aquellas pequeñas variables que puedan considerarse causadas por un gran número de pequeños efectos, como los errores de observación, tienden a distribuirse de manera normal.

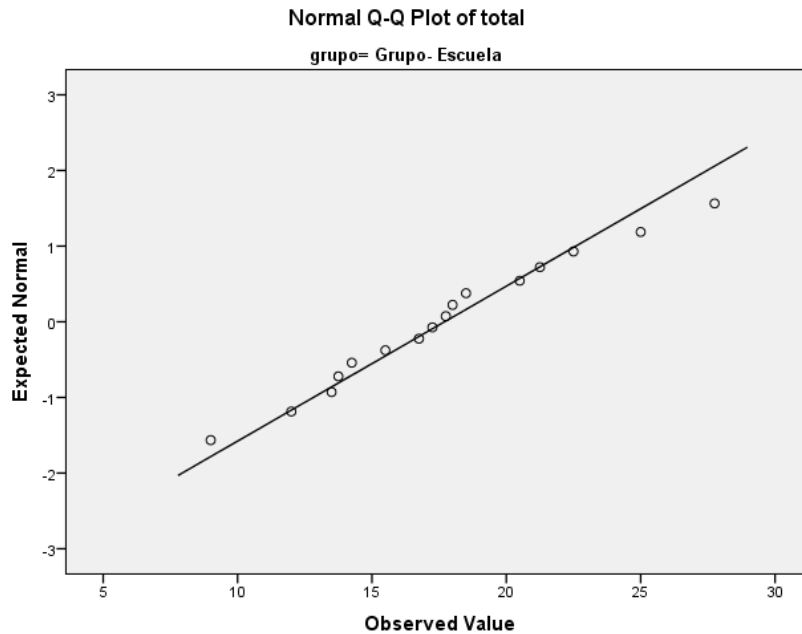
A continuación, se representa gráficamente los resultados obtenidos por la (t) Student y la prueba estadística de Shapiro-Wilk para el grupo banda sinfónica.

**Gráfico N° 01 Resultados (t) Student y la prueba estadística de Shapiro-Wilk para el grupo Banda Sinfónica**



Como se observa en el **Gráfico N° 01** la relación cercana a una línea recta (media) entonces se ‘sugiere’ que los datos proceden de una distribución Normal, en este caso para el grupo de la banda. Lo que quiere decir que ninguno de los estudiantes de la banda representados en los círculos cercanos a la línea recta presentan algún tipo de anormalidad y ninguno se aleja significativamente de la media.

**Gráfico N° 02. Resultados (t) Student y la prueba estadística de Shapiro-Wilk para el grupo Control (Escuela María Inmaculada)**

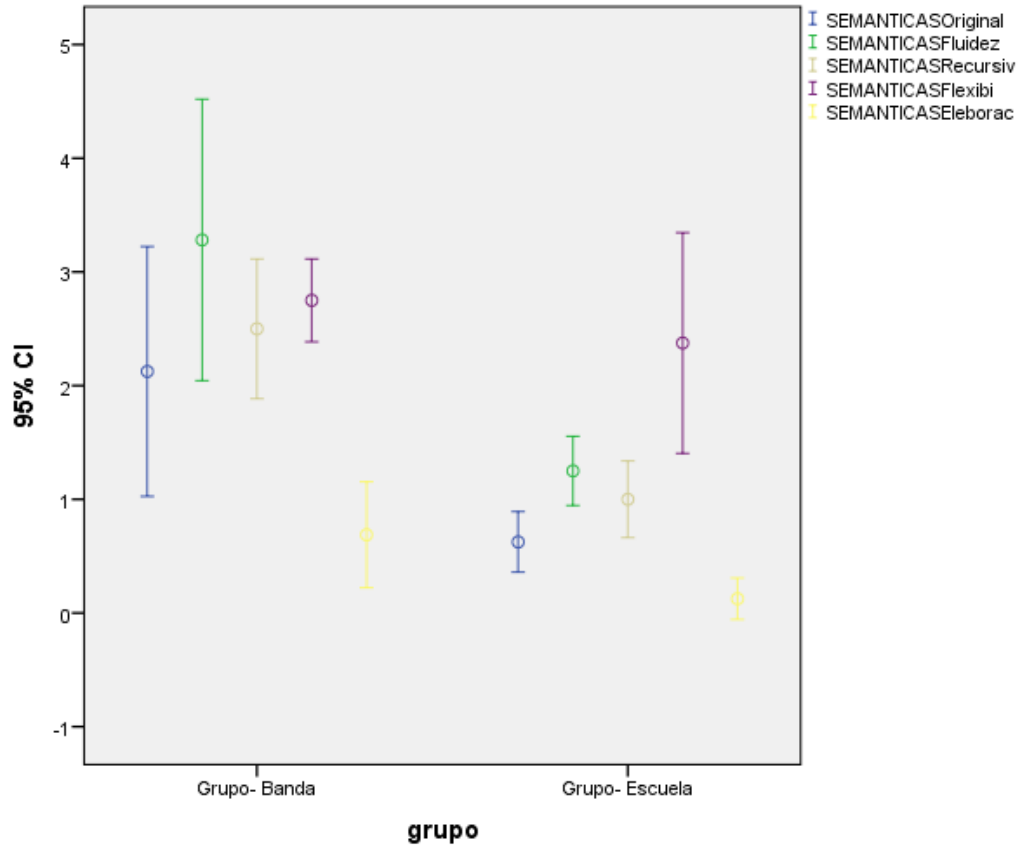


El **Gráfico N° 02.** muestra una relación cercana a una línea recta (media) entonces se ‘sugiere’ que los datos proceden de una distribución Normal, en este caso para el grupo Control (Escuela María Inmaculada). Lo que quiere decir que los niños del grupo control representados en los círculos al estar cercanos a la línea recta, no presentan algún tipo de anormalidad alejándose significativamente de la media.

Para este trabajo de investigación es importante determinar cuáles son los indicadores de creatividad presentes en los niños y niñas entre los seis y nueve años de edad de la banda sinfónica infantil de la casa de la cultura de Marsella y los del grupo control.

## 7.2 Análisis Indicadores de creatividad – categoría semántica

Gráfico N° 03. Indicadores de Creatividad – categoría semántica



Las habilidades creativas en la categoría semántica se comportan en los diferentes grupos así:

**Semántica – originalidad:** en este indicador se observa que los niños y niñas de la banda fueron más generadores de ideas y frases poco usuales y de gran composición, en comparación con el indicador originalidad de la categoría semántica de los niños y niñas del grupo control.

**Semántica - fluidez:** nos indica que los niños y niñas de la banda sinfónica tuvieron mayor

capacidad a la hora de creación de frases más fluidas y con un carácter más tejedor de ideas frente a la capacidad semántica de fluidez de los niños y niñas de la escuela.

**Semántica - recursividad:** los niños y las niñas de la banda tuvieron mayor capacidad sin ser muy superior a los niños y niñas del grupo control, ya que ambos grupos tuvieron positivas habilidades para el uso de recursos semánticos y la capacidad para redefinir funciones y usos.

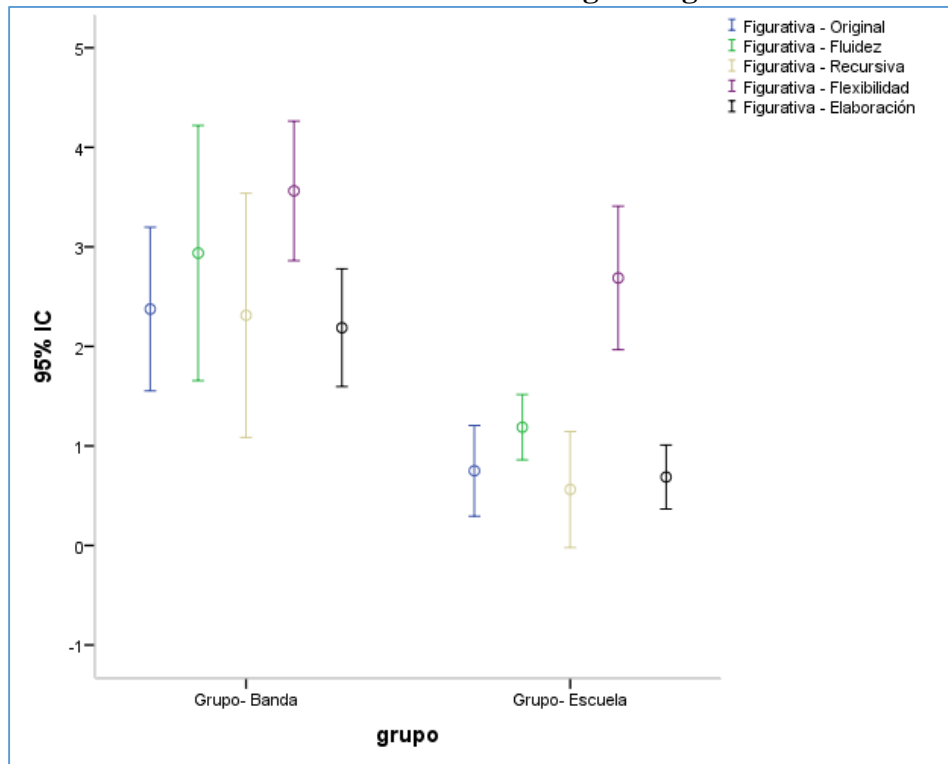
**Semántica – flexibilidad:** en este indicador los niños y las niñas de la escuela mostraron un mejor desempeño que los niños y las niñas de del grupo control, de lo anterior se podría inferir que las estrategias rígidas de los procesos de enseñanza coartan la posibilidad de que los niños y las niñas ofrezcan un punto de vista diferente.

**Semántica – elaboración:** en este indicador se observa que los niños y niñas de la banda fueron más detallados en la definición y construcción de ideas y frases siendo más perfeccionistas en lo que querían expresar en comparación con los niños y niñas del grupo control.

### **7.3 Análisis Indicadores de creatividad – categoría figurativa**

El **Gráfico N° 04** muestra los resultados a estímulos y respuestas gráficos a una serie de ejercicios que se presentaron a los niños y niñas, los cuales permiten identificar la presencia de las habilidades creativas.

**Gráfico N° 04. Indicadores de Creatividad – categoría figurativa**



**Figurativa – originalidad:** en este indicador hay una diferencia notable del grupo banda en contraste con el grupo control, pues los niños de la banda tuvieron mayor capacidad para construir objetos gráficos diferentes y poco usuales.

**Figurativa fluidez:** la gráfica indica que los niños y niñas de la banda sinfónica tuvieron mayor capacidad a la hora de la creación piezas gráficas más fluidas, además de generar más respuestas en un corto tiempo.

**Figurativa - recursividad:** los niños y las niñas de la banda tuvieron mayor capacidad en contraste a los niños y niñas del grupo control, ya que estos tienen mayor capacidad para el uso

de recursos dando nuevas posibilidades y nuevos usos.

**Figurativa – flexibilidad:** en este indicador los niños y las niñas de la banda sinfónica presentan una diferencia no tan marcada en contraste con el grupo escuela ya que ambos manifestaron habilidades para trabajar con diferentes categorías.

**Figurativa – elaboración:** en este indicador se observa que los niños y niñas de la banda fueron más detallados en la elaboración y construcción de elementos gráficos siendo más perfeccionistas en lo que querían representar en comparación con los niños y niñas del grupo control.

#### 7.4 Descripción estadística del total de indicadores por categoría

**Tabla 09. Puntajes indicadores de la creatividad**

Grupo		N	Mínimo puntaje	Máximo puntaje	media
Grupo- Banda	Figurativa	16	7,25	21,00	13,3750
	Semántica	16	4,75	18,25	11,3438
	Simbólica	16	3,00	11,50	7,6375
		16			
Grupo- Escuela	Figurativa	16	2,50	12,00	5,8750
	Semántica	16	1,25	11,50	5,3750
	Simbólica	16	2,25	10,25	6,4531
		16			

En esta tabla se muestra de forma compacta la sumatoria de indicadores por categoría donde tanto para el grupo banda y como para el grupo control. Se puede evidenciar que la media del grupo banda en la categoría figurativa es de 13,3750 y la media del grupo control en la categoría figurativa es de 5,8750 con una diferencia en la media de 7,5. Este resultado evidencia una mayor

creatividad figurativa en el grupo banda sinfónica infantil de la casa de la cultura de Marsella.

Analizando la categoría semántica del grupo banda se observa un resultado de 11,3438 en contraste al resultado de la categoría semántica del grupo control de 5,3750 con una diferencia en la media de 5,9688.

En la categoría simbólica del grupo banda el resultado es de 7,6375 en contraste con el grupo control que es de 6,4531 con una diferencia de media de 1,1844. Esta categoría no presenta grandes diferencias.

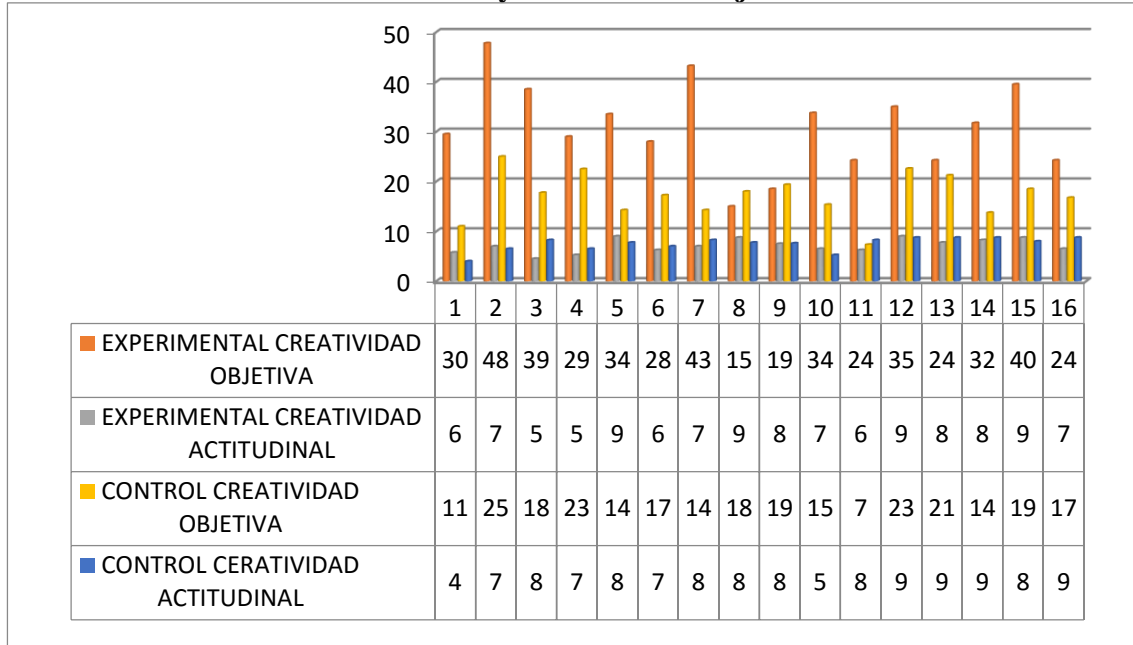
## **7.5 Análisis porcentual de la información arrojada por el test de Guilford y Lowenfeld**

En el siguiente cuadro se observa el resultado del valor total del grupo experimental y el valor total del grupo control, de acuerdo a la tabulación de los datos arrojados por el test de Guilford y Lowenfeld, los cuales empiezan a mostrar una diferencia de los niños y niñas de la banda sinfónica y los niños y niñas de la escuela.

Para evaluar los resultados arrojados por el test, se le dio un puntaje a cada de una de las preguntas que se encontraban en él, dividiéndolas en dos categorías la creatividad objetiva con un valor de 75% y la creatividad actitudinal con un valor del 25% dando como sumatoria el 100% de la creatividad.

Durante el tiempo de la investigación se utilizaron gráficos individuales de cada grupo, los cuales arrojaron los siguientes datos:

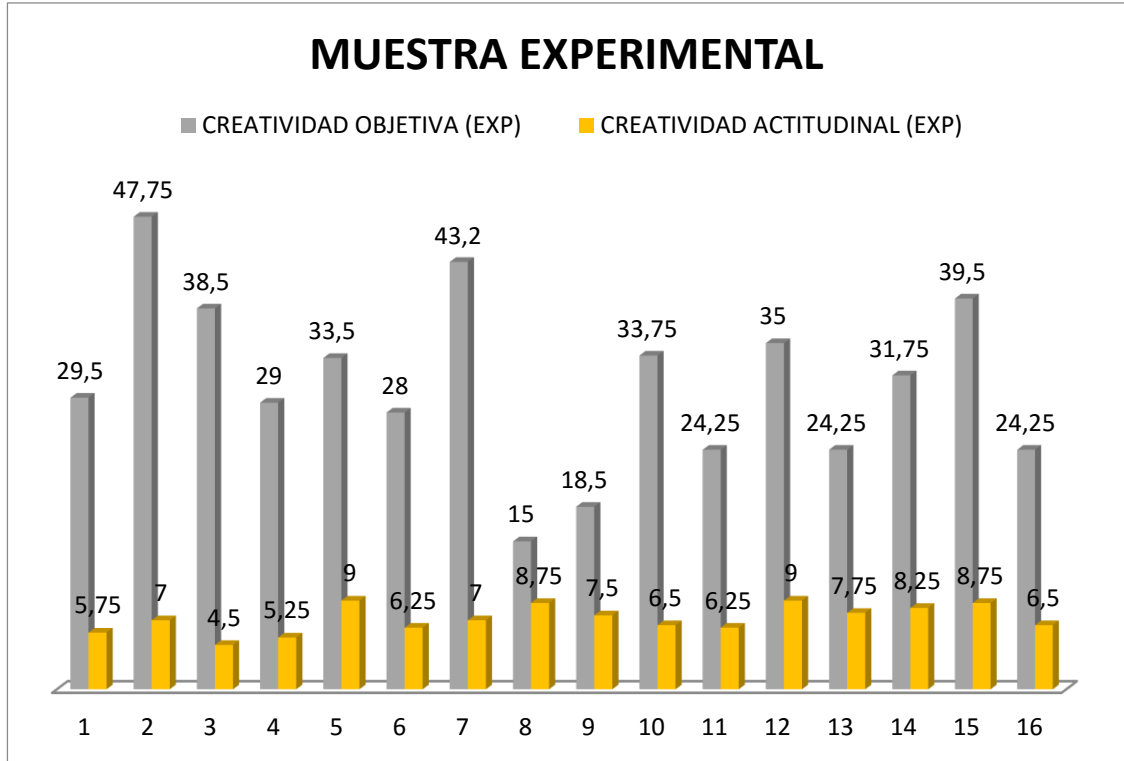
**Gráfica 05. Creatividad Actitudinal y Creatividad Objetiva**



En la **Gráfica 05** se puede evidenciar los puntajes que obtuvo cada niño al implementar el Test Guilford y Lowenfeld para cada grupo específico. Como se puede observar el grupo experimental tuvo mejores resultados que el grupo control, demostrando así que los niños que realizan una actividad artística, en este caso la música, muestran mejores resultados en creatividad.

Evidenciando los puntajes que obtuvieron los niños y niñas del grupo y utilizando las dos categorías antes mencionadas, se refleja que la CREATIVIDAD OBJETIVA es mayor que la CREATIVIDAD ACTITUDINAL.

**Gráfica 06. Grupo Experimental:**

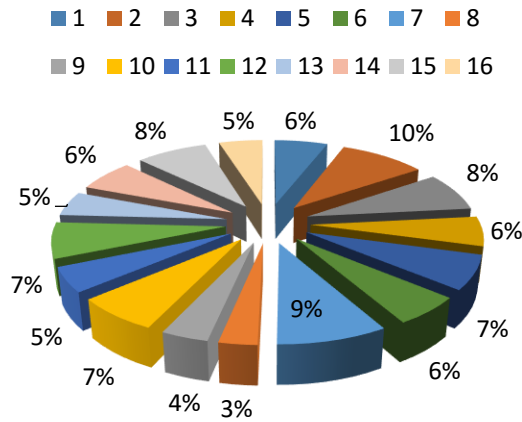


Porcentajes de los Resultados de cada Sujeto que Participo del Test en el grupo

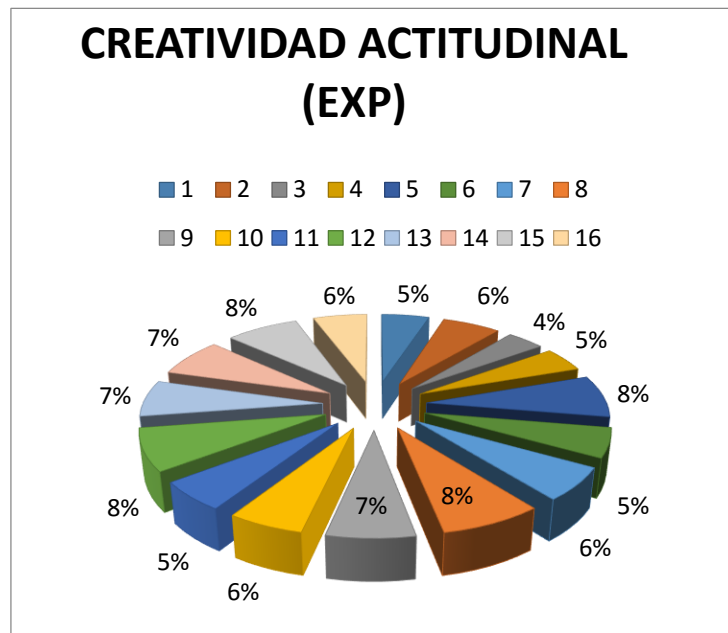
Experimental:

**Gráfica 07. Creatividad Objetiva Grupo Experimental**

### CREATIVIDAD OBJETIVA (EXP)



**Gráfica 08. Creatividad Actitudinal Grupo Experimental**

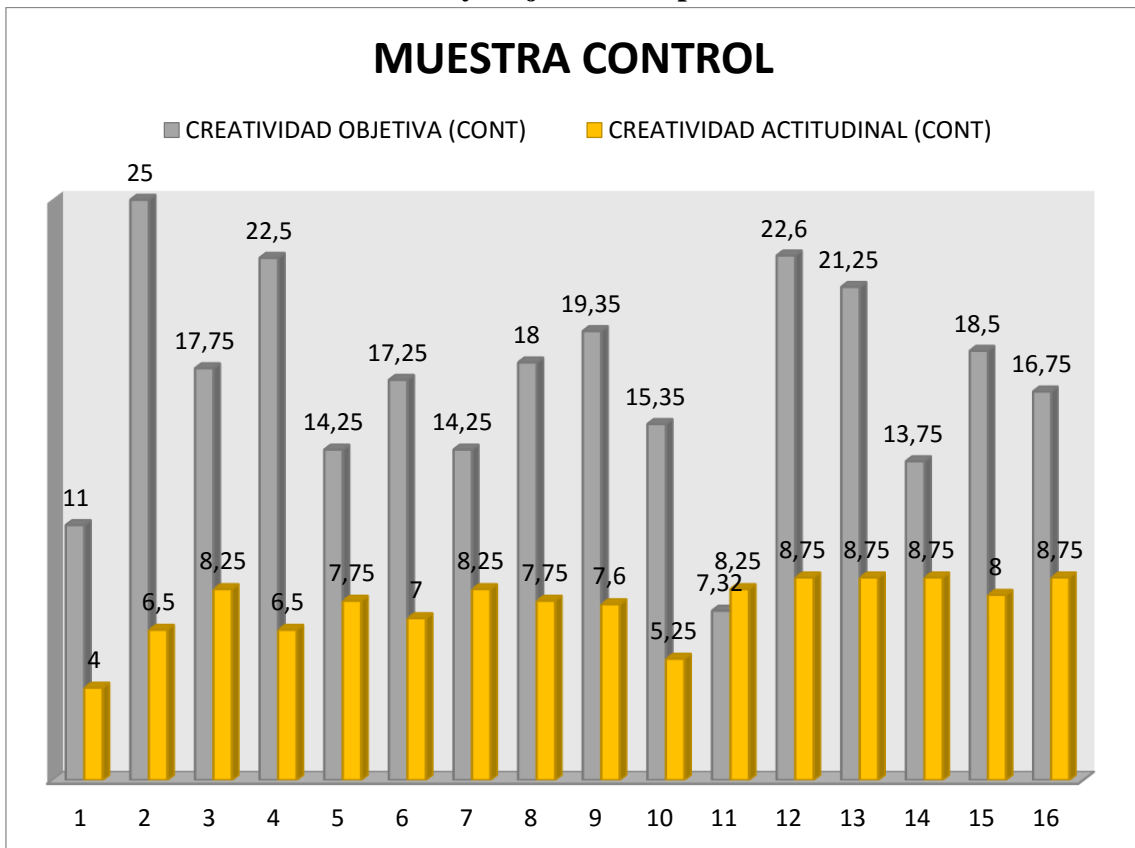


En las gráficas 07 y 08 de Torta o Pastel se muestra que el sujeto 7 tuvo un mayor resultado en la Creatividad Objetiva con un 9% y una Creatividad Actitudinal del 6 %, sobre un total de 16 niños y niñas que realizaron el test, donde la sumatoria total dio 609; se observa que en el sujeto

8 los resultados varían dejando claro que su Creatividad Objetiva es del 3 %, menor a la Creatividad Actitudinal que es del 8 %.

Ahora se observará cómo se comportan los niños y niñas que estuvieron en el grupo control.

**Gráfica 09. Creatividad Actitudinal y Objetiva Grupo Control**



En este grupo los niños y niñas de la Escuela María Inmaculada – Marsella, también muestran mejor resultado al utilizar la evaluación objetiva que la Actitudinal ya que esta es más baja.

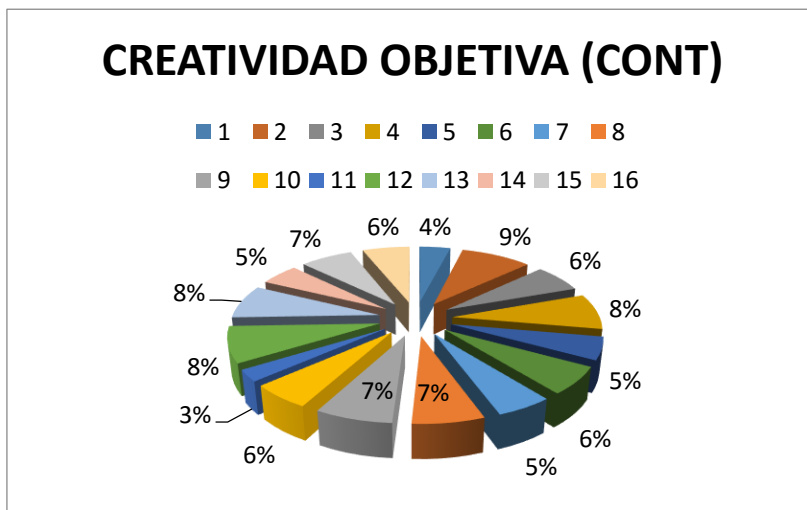
Esto demuestra que los niños tanto del grupo experimental como control no se creen tan creativos como lo muestran las gráficas 07 y 08

A partir de esta gráfica se pueden encontrar los porcentajes que arrojaron las gráficas de torta o pastel del grupo control, aquí también se pueden ver a los sujetos 1 y 2 y cómo fue su resultado:

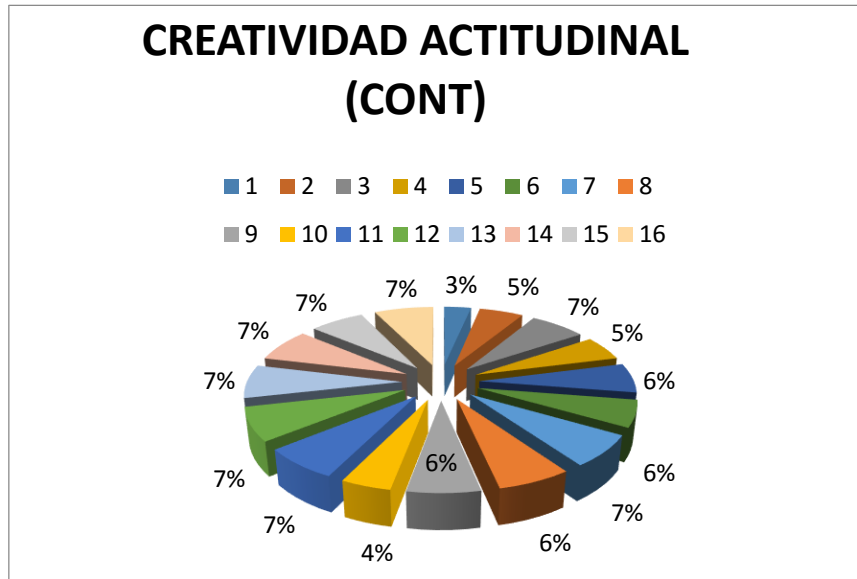
Gráfica 07 y 08: el sujeto 1 en la Creatividad Objetiva tuvo un resultado de 4%, inferior a la del sujeto 2 que fue del 9%. En la creatividad actitudinal el sujeto 1 obtuvo un resultado del 3% y el de los sujetos 3-7-11-12-13-14-15-16 fue superior en la Creatividad actitudinal con un porcentaje del 7%.

Esta gráfica 09 evidencia que el grupo control en la creatividad actitudinal, tiende a haber una uniformidad en el 50% en los participantes.

**Gráfica 10. Creatividad Objetiva Grupo Control**



**Gráfica 11. Creatividad Actitudinal Grupo Control**

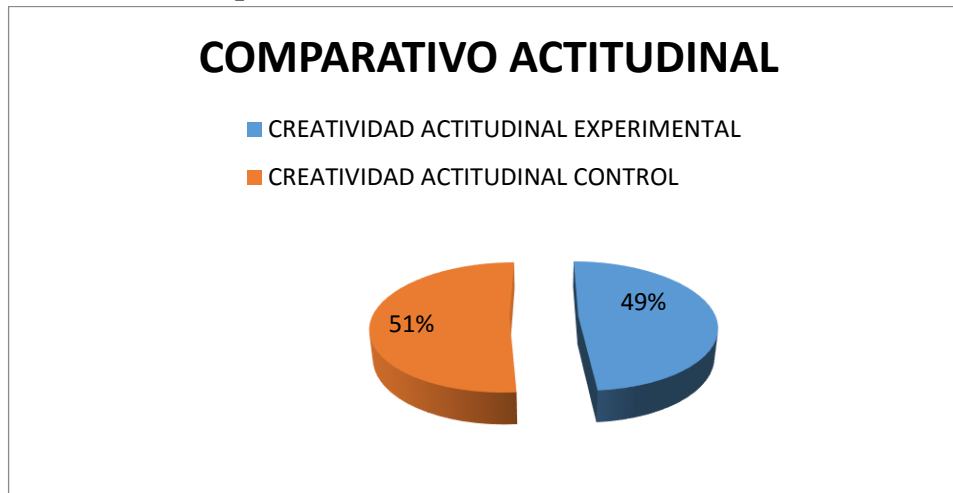


En las Gráfica 10 y 11 se pueden observar las comparaciones que se realizan de los resultados totales en creatividad objetiva y actitudinal de los dos grupos de niños y niñas, experimental (Banda Sinfónica casa de la cultura) y grupo control (Escuela María Inmaculada)

**Gráfica 12. Comparativo Creatividad Objetiva**



**Gráfica 13. Comparativo Creatividad Actitudinal**

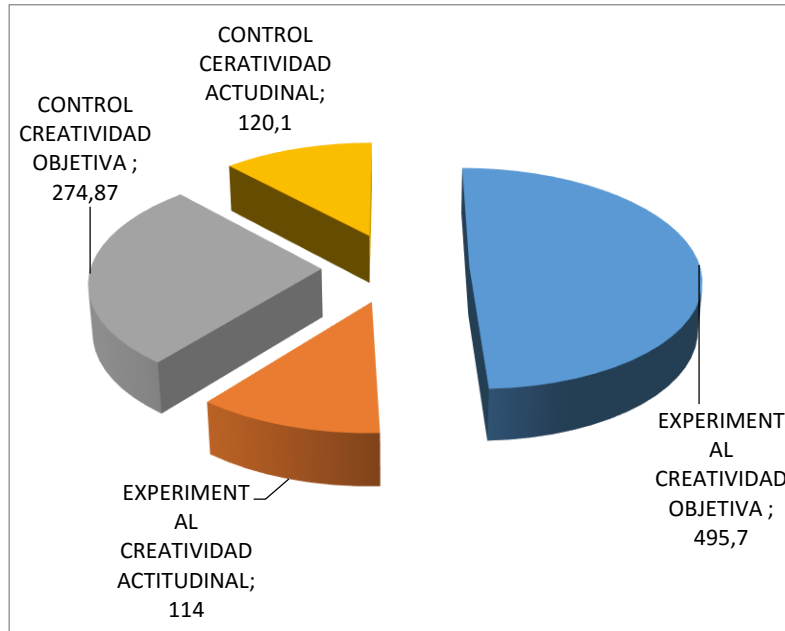


Estas comparaciones individuales de las categorías de evaluación y manejando el mismo test indican que la creatividad objetiva se potencia por la actividad artística (Música-Banda Sinfónica), ya que el porcentaje de ésta categoría en el grupo experimental fue de 64%, frente a la creatividad actitudinal, que en el caso del grupo control fue superior (51%).

Para tener mayor claridad de los que está diciendo se realizan las **gráficas 14** donde se muestran los totales de cada categoría y la sumatoria total de la creatividad en los dos grupos, experimental y control donde la creatividad Objetiva posee un valor del 75% y la creatividad actitudinal un valor del 25 % restante.

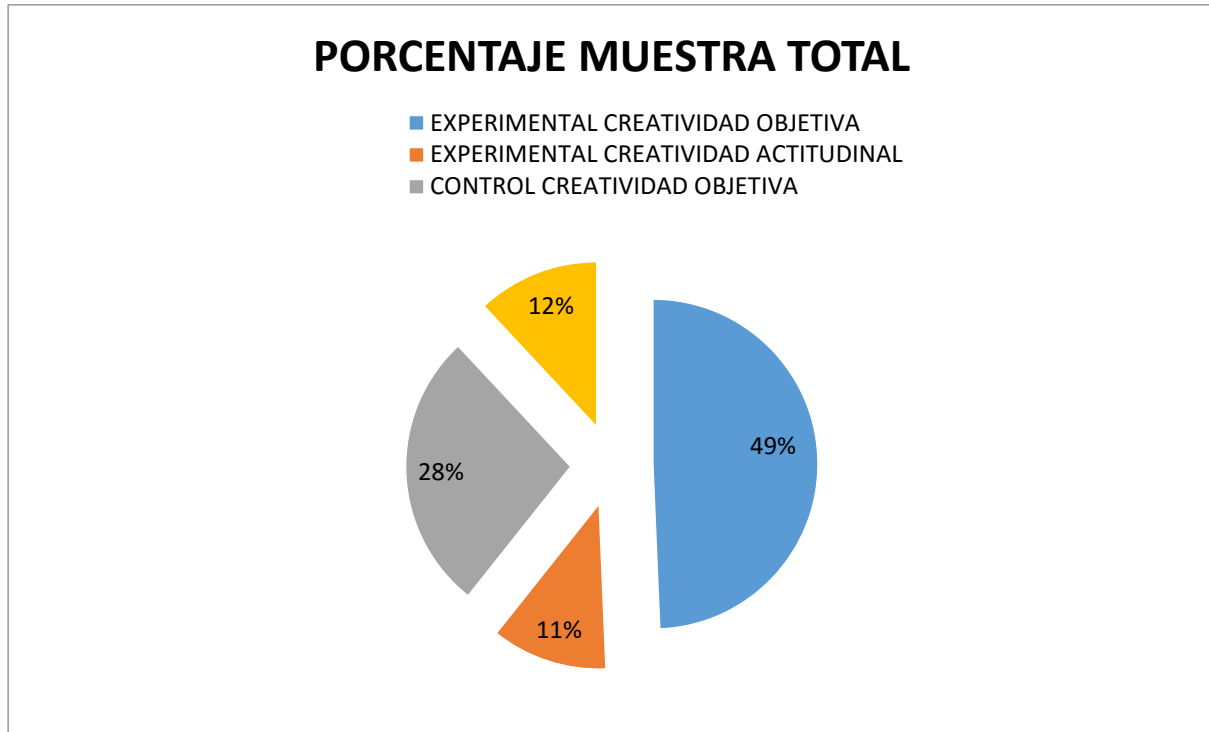
En base a este Test la sumatoria de los puntajes de las dos categorías, da como resultado 1004.67 puntos el cual equivale al 100% de la muestra investigada

**Gráfica 14. Sumatoria**



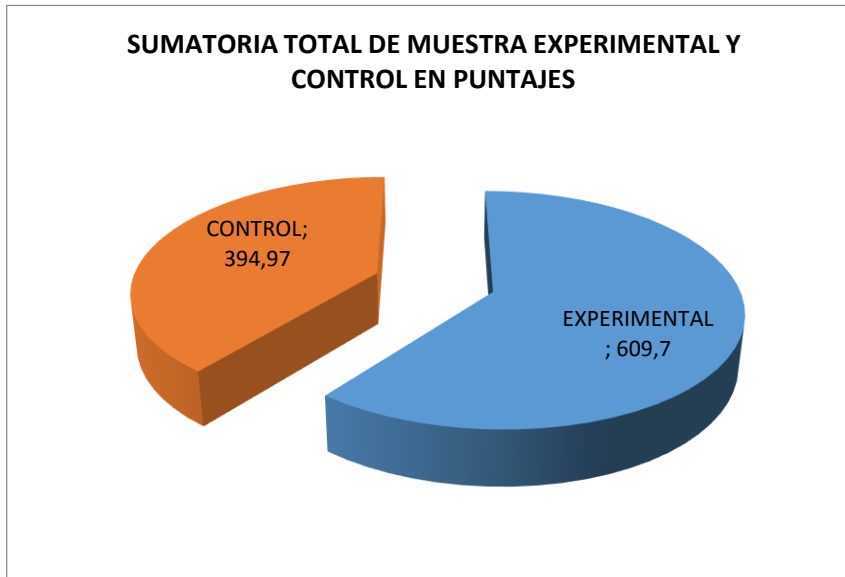
Al desfragmentar esta sumatoria se encuentra que la diferencia notable se haya en la creatividad objetiva con un 49% para el grupo experimental (Banda Sinfónica) y un 28% para el grupo control (Escuela María Inmaculada), apreciando una similitud porcentual solo en los resultados de creatividad actitudinal, con un 11% para el grupo experimental (Banda Sinfónica) y 12% para el grupo control (Escuela María Inmaculada).

**Gráfica 15. Porcentaje muestra total**



En las gráficas 14 y 15 se reflejan los totales de las categorías en la creatividad de los niños y niñas que participaron de la investigación, además da un panorama claro de que los niños y niñas que están en la banda sinfónica tienen más potencial creativo.

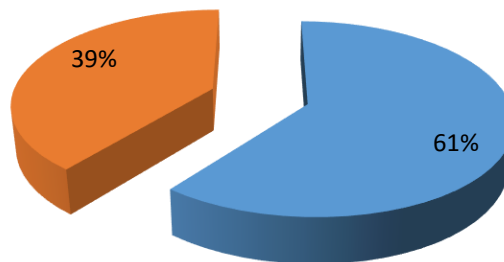
**Gráfica 16. Porcentaje muestra total**



**Gráfica 17. Porcentaje muestra grupo control y experimental**

**PORCENTAJE DE MUESTRA EXPERIMENTAL Y CONTROL DE 100 PORCIENTO DE PERSONAS ENCUESTADAS**

■ EXPERIMENTAL ■ CONTROL



## 8. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

La creatividad ha sido tradicionalmente medida por la presencia de habilidades tales como originalidad, fluidez, recursividad, flexibilidad y elaboración, entre otras. Que han sido estudiadas y definidas por diferentes como Guilford y Torrance; y que para efectos de esta investigación se entienden así:

**Originalidad:** capacidad para generar ideas o productos **únicos**, poco comunes.

**Fluidez:** capacidad de generar constantemente gran **cantidad** de ideas o productos.

**Recursividad:** capacidad para **redefinir** la idea o el producto. Encontrar nuevas opciones.

**Flexibilidad:** capacidad para generar variedad y **diversidad categorías**.

**Elaboración:** capacidad de profundizar en la idea o producto, perfección y **detalles**.

Estas habilidades son medidas por el Test de Torrance en dos dimensiones: semántica (expresión oral o escrita de las ideas) y figurativa (expresión gráfica de las ideas, dibujos); que permiten medir dichas habilidades de dos maneras diferentes y corroborar resultados de la aparición de cada una de estas habilidades.

Semánticamente la **originalidad** es una habilidad de mayor presencia en los niños de la banda sinfónica que en los niños del grupo control. Lo cual muestra que los niños y niñas que participan de actividades artísticas, para este caso musical, fueron niños que lograron generar un mayor número de ideas y frases poco usuales, únicas y pocos frecuentes. Mientras que en la expresión figurativa de la habilidad originalidad se evidenció una diferencia notable entre el

grupo experimental y el grupo control, en el cual el grupo experimental (banda sinfónica) tuvo mayor capacidad para construir objetos gráficos diferentes y poco usuales.

Por su parte la habilidad **fluidez** (semántica) también fue más alta en los niños del grupo experimental que en los niños del grupo control. Los niños del grupo experimental crearon un mayor número de frases e ideas. En la dimensión figurativa los niños del grupo experimental tuvieron mayor cantidad de creación de piezas gráficas en menos tiempo.

En la habilidad creativa **flexibilidad** (semántica) los niños del grupo experimental mostraron un mejor desempeño frente al grupo control, de lo anterior se podría inferir que las estrategias rígidas de los procesos de enseñanza coartan la posibilidad de que los niños y las niñas ofrezcan un punto de vista diferente. Mientras que en la habilidad flexibilidad (figurativa) si bien el grupo experimental obtuvo mejores resultados frente al grupo control, la diferencia no es tan marcada. Figurativamente ambos grupos mostraron una cercanía en la habilidad para expresar variedad de categorías. Esta baja diferencia en la habilidad flexibilidad (figurativa) entre el grupo experimental frente al grupo control podría deberse a la rigurosidad con que se practica la actividad musical en la banda sinfónica; la creatividad actitudinal en los niños se ve afectada en el indicador flexibilidad, puesto que los niños y niñas deben seguir un sistema de reglas en los ensayos sin la posibilidad de explorar en el momento otros sonidos o notas musicales.

Desde la semántica la habilidad **elaboración** es un indicador que se vio más fuerte en el grupo experimental, quienes mostraron definiciones más detalladas, mayor perfección y claridad en la expresión y construcción de sus ideas. Desde la expresión gráfica el grupo experimental

mostró una marcada diferencia frente al grupo control, en tanto fueron más detallados en los elementos construidos de manera gráfica, mayor nivel de detalles y perfección en la expresión gráfica.

En cuanto a la habilidad **recursividad** (semántica) si bien los niños del grupo control mostraron mayor recursividad, este nivel no es muy lejano al de los niños del grupo experimental. Ambos grupos tuvieron resultados positivos y cercanos en esta habilidad, mostrando en ambas condiciones cercanas para la redefinición de usos. Sin embargo, en la expresión gráfica los niños del grupo experimental evidenciaron mayor recursividad (figurativa) frente al grupo control; ya que expresaron mayores posibilidades y redefiniciones. Las interacciones de la banda sinfónica con su comunidad y con otras culturas de Colombia, hace que estos procesos se vean enriquecidos, por otro tipo de conocimientos que incentivan en los niños y niñas de la banda sinfónica de Marsella Risaralda, su capacidad de explorar, de producir ideas, adaptarse a los cambios, de proponer nuevos usos y nuevas posibilidades para su vida y su entorno.

Los resultados arrojan mayor desarrollo de las habilidades creativas para el grupo de niños pertenecientes a la banda sinfónica, frente a los niños del grupo control, también se observa que la media del grupo banda en la categoría figurativa es de 13,3750 y la media del grupo control en la categoría figurativa es de 5,8750 con una diferencia en la media de 7,5. Este resultado evidencia, que aunque es mayor la presencia de habilidades creativas en el grupo experimental, es a través de la creatividad figurativa el escenario en el cual se ven mayormente potenciadas las habilidades creativas del grupo experimental. Este grupo ha sido expuesto a habilidades artísticas

de orden musical que de una u otra forma según lo muestran los resultados han favorecido el desarrollo de sus habilidades creativas; es importante anotar que en el resultado favorable de los programas de la banda sinfónica en la creatividad de los niños y niñas que pertenecen a ésta, también se deba a que ellos asisten de manera libre y autónoma, con un gusto especial por encontrar otras formas de vivir su realidad y de ver el mundo, fenómeno que no sucede en contextos escolares tradicionales.

Para el autor Howard Gardner los niños poseen habilidades extraordinarias que bien pueden ser potenciadas o bien pueden ser reprimidas; entre ellas está la habilidad musical *“De Todos los dones con que pueden estar dotados los individuos ninguno surge más temprano que el talento musical.”* (Gardner, 1993). Lo cual implica que todas las personas desde sus infancia cuentan con habilidad para la música y esto se evidencia no solo en la producción de sonidos por repetición durante el aprendizaje del habla, sino también en la facilidad que tienen para involucrarse en actividades con elementos sonoros (sonidos, canciones), que develan en su replicabilidad la relación entre el desarrollo cognitivo y la música; Howard Gardner, en su libro inteligencias múltiples explica la relación entre la inteligencia musical y la inteligencia lógico-matemática, en tanto ritmo, relaciones espaciales, compases y otros; con lo cual muestra que en el desarrollo de la plasticidad cerebral a través de la música se potencian las habilidades cerebrales; que para este caso permite entender que en la práctica de actividades musicales como las que se realizan en la banda sinfónica, con niños entre los 6 y 9 años, ha sido posible la potenciación de habilidades creativas tales como fluidez, originalidad, flexibilidad, elaboración y recursividad. Si bien para Gardner la música debe considerarse como una actividad intelectual con autonomía

propia, ésta, de alguna manera infiere en el desempeño de otras áreas cercanas o ajenas a la música misma.

Pero no podría pensarse que es sólo la música la responsable de potencializar el desarrollo de las habilidades creativas en los niños y niñas que participan de la banda sinfónica de la casa de la cultura de Marsella, Risaralda, sino que hay que pensar también en la importancia e incidencia del ambiente en el desarrollo de estas habilidades, puesto que los ambientes creativos favorecen potenciar la creatividad, en el caso de la banda sinfónica de la casa de la cultura de Marsella el ambiente físico mismo, con los instrumentos musicales para los ensayos, con salas de ensayos, sala de proyección, bibliotecas, museos y salas de lúdica y una arquitectura de interés patrimonial nacional, hacen de este espacio un escenario motivador para las dinámicas creativas diferente y más atractivas para los niños y las niñas de la comunidad.

En tanto creatividad objetiva y creatividad actitudinal los niños de la escuela como los de la banda tienen características creativas objetivas positivas, aunque se puede ver que, en los participantes de la banda sinfónica, estas características creativas están más potenciadas llevándolos a un nivel más alto y diferenciador, sin embargo, los niños de la escuela desde su auto concepto poseen características creativas positivas desde lo actitudinal, aunque ellos poseen unos parámetros establecidos desde la enseñanza tradicional, se le presenta la oportunidad de ser flexible en la creación de diferentes formas para obtener una habilidad determinada.

Desde el inicio de esta investigación se parte de la premisa tomada de (Lowenfeld & Brittain, 1980) en la cual indica que el arte incrementa la creatividad. Las diferentes

investigaciones consultadas como antecedentes mostraron en sus resultados que la realización de actividades artísticas tuvo algún tipo de influencia en el desarrollo del potencial creativo de las poblaciones abordadas por las mismas. De esta manera este trabajo de investigación partió de la hipótesis de trabajo *“Existen diferencias en cuanto a la creatividad entre los niños con formación cultural, artística y musical que asisten a los programas de la banda sinfónica infantil de la casa de la cultura de Marsella Risaralda y aquellos de la misma población que no se forman en este campo”*. La cual fue dada por aceptada.

Se entiende la imaginación como una característica relevante del ser creativo, y si bien se considera que la imaginación es parte de la cotidianidad de los niños en tanto en el juego diario tienen la posibilidad de crear múltiples objetos u escenarios a partir del más simple elemento o espacio; se da por sentada la condición imaginativa propia en el juego y presente en el niño por sé. Es decir, es condición propia de los niños ser imaginativos, y esta es característica primordial para la creatividad, sin embargo, el trabajo de carácter artístico acorta, complementa y focaliza la imaginación permitiendo el desarrollo de las habilidades creativas.

De acuerdo al planteamiento expuesto durante todo el proceso de trabajo, que fue el de demostrar las diferencias en creatividad entre los niños y niñas de la banda sinfónica de la casa de la cultura y los niños y niñas de la escuela María Inmaculada del municipio de Marsella Risaralda que no asisten a este proceso de formación artística, se pudo demostrar que los niños y niñas que asisten a la banda sinfónica, si tienen diferencias en el desarrollo de la creatividad comparado con los niños y niñas de la escuela que no asiste a este tipo de procesos formativos culturales (música-Banda sinfónica), de esta manera es aceptada la hipótesis de trabajo planteada, que

muestra cómo no solo por la condición de ser niños se puede ser creativo sino que las habilidades propias de la creatividad se potencia en la práctica de actividades de orden artístico.

La fiabilidad de los resultados se validó a través de la técnica T Student que develó la normalidad en la muestra estudiada, cuyo análisis mostró que ningún individuo en la muestra tenía capacidades superiores a la normal.

*“La música tiene en el sonido un enorme poder, que genera energía, imaginación y creatividad”* (Torre & Violant, 2006, pág. 416). De lo anterior y de la investigación se puede entender que los niños y niñas pertenecientes a la banda sinfónica de la casa de la cultura de Marsella, poseen una mayor capacidad creativa, pues al desarrollar estas actividades se ve potenciado su capacidad figurativa, simbólica y semántica. Desde los diferentes indicadores, originalidad, flexibilidad, fluidez, elaboración y recursividad, se puede ver y leer en los niños y las niñas el desarrollo de estas capacidades con la generación de nuevas ideas, con la construcción de nuevas simbologías, objetos y relaciones inusuales.

## 9. CONCLUSIONES

- Tanto los niños del grupo control como los del grupo experimental tienen características creativas objetivas positivas, aunque se puede ver que, en los participantes de la banda sinfónica, estas características creativas están más potenciadas llevándolos a un nivel más alto y diferenciador, sin embargo, los niños del grupo control desde su auto concepto poseen características creativas positivas desde lo actitudinal, aunque ellos poseen unos parámetros establecidos desde la enseñanza tradicional, se les presenta la oportunidad de ser flexible en la creación de diferentes formas para obtener una habilidad determinada.
- Se evidencia que las prácticas de actividades artísticas de orden musical de una u otra forma favorecen el desarrollo de las habilidades creativas; que pueden ser más contundentes por la participación libre y autónoma en esta actividad, que devela un gusto especial por encontrar otras formas de vivir su realidad y de ver el mundo, fenómeno que no sucede en contextos escolares tradicionales.
- Es importante resaltar el impacto que tienen los ambientes para el estímulo de la creatividad y la banda sinfónica de la casa de la cultura de Marsella no es ajena a esto, pues la investigación nos reafirma lo que plantea Gardner (Gardner, 1993) en la inteligencia musical cuando dice que los niños que poseen habilidades extraordinarias dependen del medio en el que viven para ser elevadas al máximo o por el contrario para ser reprimidas.



## **10. RECOMENDACIONES**

- Promover el proceso de enseñanza aprendizaje de las artes (música) en las instituciones educativas, como herramienta para la potenciación de las capacidades creativas, que le permitan

al educando dar respuestas solidas e innovadoras a los problemas que se presentan en su cotidianidad.

- implementar y promover el test de guildford y lowenfell al interior de la maestría para detectar los diferentes factores que evalúan la creatividad como herramienta a futuras investigaciones.
- Es importante estimular procesos creativos en niños y niñas entre los seis y nueve años de edad, pues es en estas edades como lo dicen Corte Ríos (Corte Ríos, 2010) *“la imaginación se une entonces al proceso de pensamiento y se conjuga con la motricidad y la búsqueda de lo bello o lo digno de apreciación, con lo que se da un salto cualitativo hacia la creatividad”*;
- Sería importante que desde la casa de la cultura se ofrezcan actividades lúdicas y culturales a otras instituciones educativas como la escuela para para fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje que potencien la creatividad de los niños y niñas del Municipio de Marsella.
- Proponer y promover una política pública de carácter cultural o educativo donde se implementen programas artísticos y culturales como ejes para la potenciación y desarrollo de la creatividad en instituciones públicas y privadas.
- Resaltar la importancia de los programas que se desarrollan en las casas de la cultura como ejes fundamentales en la potenciación de la creatividad ante los entes gubernamentales y la comunidad en general, para la consecución de recursos y evitar el cierre de estos programas en el tiempo.



- Se debe apostar por cultivar en los docentes un interés de conocer sobre que es la creatividad, sus indicadores y cómo implementar estrategias educativas que permitan potenciar la creatividad.

## Bibliografía

(s.f.).

(Hambleton, S. y., Muñiz, 1., & Wright y Stone, 1. (1991). *Fundamentals of items response theory*. California.

005, A. (ENERO de 2013). POR MEDIO DEL CUAL SE DECLARA UN BIEN DE INTERES CULTURAL" CASA DE LA CULTURA" DE MUNICIPIO DE MARSELLA RISARALDA". MARSELLA, COLOMBIA.

ALVARAN, J. C. (2015). *INFORME GESTION*. Marsella.

ÁLVAREZ, E. (2010). <http://www.interac.es/>. Obtenido de <http://www.interac.es/>:  
<http://brd.unid.edu.mx/recursos/Taller%20de%20Creatividad%20Publicitaria/TC05/para%20ampliarse%20el%20tema%20PDF/Creatividad%20y%20pensamiento%20divergente.pdf>.

Bianchini, M.-R. (octubre de 2011). *Cultura para el desarrollo*. Obtenido de Cultura para el desarrollo:  
<https://culturaparaeldesarrollo.files.wordpress.com/2011/10/creatividad.doc>

Blázquez Ortigosa, A. (2009). EDUCACIÓN Y CREATIVIDAD. *Innovacion y experiencias educativas*, 9.

Brown, F. (1980). *Principios de la medición en psicología y educación*. Maxico.

Castrillon, J. (2000). Las casas de la cultura en Colombia. *Políticas para las casas de la cultura*.

Colombia, C. d. (8 de NOVIEMBRE de 2006). Ley 1098. *Código de la Infancia y la Adolescencia*. Bogotá, COLOMBIA.

Constitución Política de Colombia. (1991).

Correa, S. J. (2002). El fin del arte. *Ciencias humanas*, 15.

Corte Ríos, M. (2010). *Inteligencia Creadora. Arte y creatividad en la educación*. Mexico, D.F: TRILLAS.

Csikszentmihalyi, M. (1998). *Aprender a fluir*. Española: Kairós, S.A.

CULTURA, M. D. (2009). *Lineamientos Generales de Políticas Públicas Culturales Para las Casas de Cultura*.

De la torre, S. (2004). *Creatividad y Formación, identificación, diseño y evaluación*. Mexico: Trillas.

De la Torre, S., & Violant, V. (2006). *COMPRENDER Y EVALUAR LA CREATIVIDAD. Cómo investigar y evaluar la creatividad. VOL. 2*. Málaga: Aljibe, S.L.

- De Zubiría, J., & Marlés, R. y. (2003). *Prueba de creatividad: manual*. Bogotá: Instituto Alberto Merani. .  
Bogota.
- Espinoza Méndez, J. C. (2005). Incidencia del género y la edad en la creatividad infantil. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*, 22-30.
- Fermín, F. (27 de febrero de 2015). *Prueba t de Student*. Obtenido de <http://pruebatstudentf.blogspot.com.co/>
- Gardner, H. (1993). Estructuras de la Mente. En G. Howard, *Estructuras de la Mente, La Teoría de Las Inteligencias Múltiples*. Nueva York: Basic Books, división de Harper Collins Publisher Inc.
- Gardner, H. (1997). *Arte, Mente y Cerebro, una aproximación cognitiva a la creatividad*. argentina: Paidós.
- Gardner, H. (2001). *“La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI”*. Buenos Aires: Paidós. Paidós.
- Gardner, H. (2001). *Estructuras de la mente, la teoría de las inteligencias múltiples*. Bogota: Fondo de Cultura Economica LTDA.
- Goleman, D. (2000). *Espíritu creativo*. Buenos Aires Argentina: Javier Vergara.
- González Quitián, C. A. (1997). *Indicadores Creativos*. Universidad Nacional de Colombia. Manizales: Universidad Nacional.
- González Quitián, C. A. (2006). *Evaluación de la creatividad. Mas allá de una operatoria funcional*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Guildford, J., & Lowenfeld, v. (1958). INSTRUMENTO TEST DE CREATIVIDAD.
- Guilford, J. P. (1978). *Creatividad y Educación*. Buenos Aires: Paidós.
- INDUSTRIAS CULTURALES DE CALI. (2014). Obtenido de <http://industriasculturalescali.com/inicio-2/118-relacion-cultura-creatividad-y-mercado>
- (s.f.). *informe nacional para el sistema nacional de cultura*.
- Krumm, G., & Lemos, V. (6 de NOVIEMBRE de 2012). <http://www.scielo.org.co>. Obtenido de [http://www.scielo.org.co: http://www.scielo.org.co/pdf/ijpr/v5n2/v5n2a05.pdf](http://www.scielo.org.co/pdf/ijpr/v5n2/v5n2a05.pdf)
- Lemos, G. K. (julio de 2012). *Actividades artísticas y creatividad en niños escolarizados argentinos*. Obtenido de [www.scielo.org.co](http://www.scielo.org.co): [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2011-20842012000200005&script=sci\\_arttext&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2011-20842012000200005&script=sci_arttext&tlng=es)
- López Martínez, O. (2008). ENSEÑAR CREATIVIDAD. EL ESPACIO EDUCATIVO. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*, 61 - 75.



- López Martínez, O. (35 de noviembre de 2008). <http://www.redalyc.org>. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18512511006>
- Lowenfeld, V. &. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Manizales, M. d. (2010). *DIAGNOSTICO NIÑEZ, INFANCIA, ADOLESCENCIA Y JUVENTUD*. . Manizales.
- manizales, m. d. (2014). *DIAGNOSTICO NIÑEZ, INFANCIA, ADOLESCENCIA Y JUVENTUD MUNICIPIO DE MANIZALES*. MANIZALES: MUNICIPIO DE MANIZALES.
- Méndez, J. C. (11 de octubre de 2004). <http://revistas.usta.edu.co/>. Obtenido de <http://revistas.usta.edu.co/index.php/diversitas/article/view/69/68>
- Monreal, C. A. (2000). *Què es la creatividad*. Biblioteca Nueva 2000.
- Niño, V. M. (2007). *Fundamentos de Semiòtica y Lingüística*. Bogotá: Eco ediciones.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. España: Laboe S.A.
- Quitian, o. y. (2010). *Inclusion y talento, equidad en una educacion de calidad*. Bogota: Buinaima.
- Ríos Correa, J. C., & Acevedo Alvarán, M. R. (2015). *INFORME GESTION VIGENCIA 2015*. Marsella - Risaralda.
- Ríos, M. C. (2010). *Inteligencia creadora. Arte y creatividad en la educación*. Mexico: Trillas.
- Ros, N. (2007). El lenguaje artisticoi, la educacion y la creacion. *Revista Iberoamericana de Educación*, 8.
- Ruiz Gutiérrez , S. (1 de 10 de 2010). *PRÁCTICA EDUCATIVA PRÁCTICA EDUCATIVA RÁCTICA EDUCATIVA. PRÁCTICA EDUCATIVA PRÁCTICA EDUCATIVA RÁCTICA EDUCATIVA*. Malaga, España: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Málaga.
- Serrano, M. T. (31 de Enero de 2004 ). *Revista Digital Universitaria*. Recuperado el 3 de Agosto de 2014, de Revista Digital Universitaria: <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4.htm>.
- SINIC. (s.f.).
- Torre, S. d., & Violant, V. (2006). *Comprender y Evaluar la Creatividad Vol.1*. Malaga: Algibe, S.L.
- UNESCO. ( 2001). *organizacion de las naciones unidas para la ciencia y la cultura*. Obtenido de <http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/>
- Vigotsky, L. S. (1995). *Pensamiento y Lenguaje teoria del desarrollo cultural de las funciones Psiquicas* . ediciones fausto.
- Violant, S. d. (2006). *Comprender y Evaluar la creatividad. vol 2*. Màlaga: Ediciones Aljibe, S.L.



WPShoppe., P. b. (13 de julio de 2016). *vamos creciendo*. Obtenido de  
<http://vamoscreciendo.com/2014/07/13/asi-son-las-escuelas-del-futuro-ritaharju-school/>

## 11. Anexos

Anexo 1: Test aplicado a los niños y niñas de seis a nueve años de edad que pertenecen a la banda sinfónica de la Casa de Cultura y a la escuela Maria Inmaculada del municipio de Marsella

Test de creatividad

GRUPO DE TRABAJO TESIS MAESTRIA EN CREATIVIDAD E INNOVACION EN LAS ORGANIZACIONES

INSTRUMENTO: TEST CREATIVIDAD. J.P. GUILFORD(1968)(V. LOWENFELD(1972)Niños  
 ADAPTACIÓN Y VALIDACIÓN GRIN - 1999 INVESTIGACIÓN CREATIVIDAD AMBIENTE Y AULA  
 (UNAL DIMA 1998-2000) PENSAMIENTO Y CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN BÁSICA.CINDE.2012)  
 Universidad Nacional Manizales - Universidad de Caldas - Universidad Autónoma de Manizales-Universidad de Manizales - Universidad Católica de Manizales.

**Lista de cuestionados:**

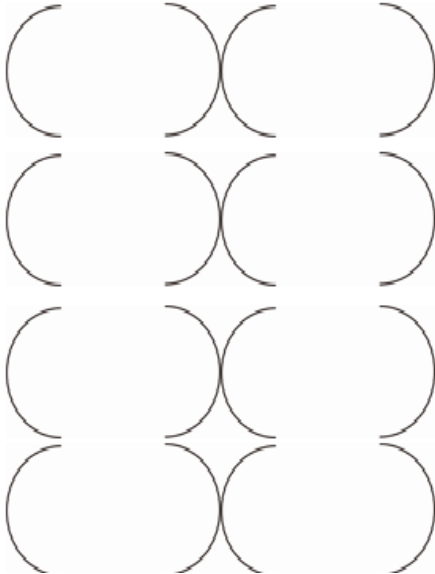
1. Construcción Figuras
2. Construcción Tíjulas
3. Construcción Símbolos.

Institución:	Grupo:	Nombre:	
Edad:	Genero:	Nivel:	Fecha:
			Evaluador:

Test de creatividad

### 1 CONSTRUCCION DE FIGURAS

En 5 minutos elabora dibujos a partir de las líneas dadas



Test de creatividad

### 2. TEST DE USOS DIFERENTES

En 5 minutos inventa diferentes usos o utilidades para un LADRILLO. (Escribe en los renglones todas las maneras posibles para lo que pueda servir un LADRILLO.)

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_
- 6 \_\_\_\_\_
- 7 \_\_\_\_\_
- 8 \_\_\_\_\_
- 9 \_\_\_\_\_
- 10 \_\_\_\_\_
- 11 \_\_\_\_\_
- 12 \_\_\_\_\_
- 13 \_\_\_\_\_
- 14 \_\_\_\_\_
- 15 \_\_\_\_\_

### 3. TEST DE CONSTRUCCION DE SIMBOLOS

En 5 minutos realiza las siguientes tareas: Completar frases y expresar de manera diferente las ideas.

#### A) Completar la frase siguiente.

1. Era más ruidoso que \_\_\_\_\_
2. Era más ruidoso que \_\_\_\_\_
3. Era más ruidoso que \_\_\_\_\_
4. Era más ruidoso que \_\_\_\_\_
5. Era más ruidoso que \_\_\_\_\_

#### B) Inventar diferentes formas de expresar (escribir o dibujar ): Estoy Contento

1\_

2\_

3\_

4\_

5\_

#### 4. Perfil actitudinal creativo

Responde las siguientes preguntas de acuerdo a lo que sientes y piensas, marcando cada pregunta con una (x) de acuerdo a lo que mejor te identifica.

	Mucho	Mediano	Poco
1. Soy un niño (a) curioso (a)	( )	( )	( )
2. Me gustan los retos	( )	( )	( )
3. Me gusta llevar la iniciativa	( )	( )	( )
4. me gusta proponer ideas	( )	( )	( )
5. siento que puedo hacer las cosas	( )	( )	( )
6. creo que soy importante.	( )	( )	( )
7. soy un niño creativo	( )	( )	( )
8. un mensaje para los adultos	( )	( )	( )

---

---

---

HAS TERMINADO FELICITACIONES!!

