
	<h1>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</h1>	
CÓDIGO GSA-FO-22	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	VERSIÓN: 2

## 1. CARACTERIZACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: CREANDO






*(Fuente: Imagen creada con Inteligencia artificial)*

ÁREA EN LA QUE SE UBICA EL PROYECTO:  
Educación Artística – Tecnología e informática

RESPONDE A:  
Aprovechamiento y Uso del tiempo libre, Emprendimiento

RESPONSABLE DE LA EJECUCIÓN:

Líder: Lina Uribe Zuluaga  
Diana Cecilia Gallo Ochoa  
Gladys Eugenia Zuluaga Serna  
Olga Lucía Agudelo Velásquez  
Silvia Susana Espinel Jaspón

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</b>	 
CÓDIGO GSA-FO-22	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	VERSIÓN: 2

## 2. DIAGNÓSTICO



La Institución educativa Madre María Mazzarello cuenta con 24 grupos de estudiantes en los niveles desde preescolar hasta once con 972 estudiantes aproximadamente.

En la población estudiantil, se puede observar un buen nivel de participación en las actividades del colegio, un disfrute de las actividades lúdicas y habilidades artísticas con un interés especial en aprender técnicas nuevas de expresión gráfica, corporal, verbal, entre otras. Las motiva crear, plasmar lo imaginado, se muestran inquietas con un alto potencial creativo cuando se motiva desde la pregunta, aunque tienen dificultades en general para seguir instrucciones, resolver acertijos o problemas lógicos.



El colegio ha desarrollado una serie de actividades lúdicas que se llevan a cabo los sábados, donde las estudiantes asisten según su preferencia, fortaleciendo así su desarrollo creativo. También se participa en proyectos de otras entidades que se orientan a robótica, pensamiento computacional o expresión artística y se desarrollan en tiempo extraescolar con la participación voluntaria de algunas estudiantes.

También, se cuenta desde la pastoral institucional con grupos juveniles en los que muchas de nuestras estudiantes participan como líderes fortaleciendo su liderazgo e innovador, desarrollando diversas actividades artísticas que complementan su crecimiento espiritual.

Este tipo de actividades genera en el colegio un clima muy apto para el desarrollo creativo en tanto que lo valora y lo exalta. Sin embargo, en el momento de aplicar estas habilidades en la solución de problemas cotidianos o aplicados a otras áreas del saber, resultan trabajos muy simples, casi resueltos siempre de la misma manera, no se muestra innovación, se recurre a trabajos realizados en años anteriores o a prototipos desarrollados por familiares.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</b>	
<b>CÓDIGO GSA-FO-22</b>	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	<b>VERSIÓN: 2</b>

El trabajo desde las áreas del conocimiento a veces se ve limitado por la falta de espacio, de materiales deportivos, recreativos y lúdicos para el desarrollo pedagógico de las clases o por la poca utilización que se da a los elementos disponibles. Este aspecto ha mejorado notablemente a partir de la implementación de la propuesta pedagógica desde donde se implementan metodologías activas y se rediseñaron algunos espacios pedagógicos favoreciendo el trabajo colaborativo y creativo.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</b>	
<b>CÓDIGO GSA-FO-22</b>	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	<b>VERSIÓN: 2</b>

### 3. JUSTIFICACIÓN



En el mundo actual, caracterizado por rápidos avances tecnológicos, cambios sociales y económicos constantes, se requiere que los estudiantes desarrollen habilidades más allá de los conocimientos académicos tradicionales. El pensamiento creativo, la innovación y la habilidad expresiva son competencias clave para el éxito en el siglo XXI, ya que permiten a las personas adaptarse a nuevos desafíos, generar ideas originales y comunicar eficazmente sus pensamientos y visiones.

Fortalecer el pensamiento creativo, la innovación y las habilidades expresivas en las estudiantes promueve una participación más activa y comprometida en su proceso educativo. Les capacita para ser agentes de cambio en su entorno, fomentando la iniciativa, la autonomía y el liderazgo.

El nivel de competencia exige un pensamiento distinto que sobresalga del común denominador. Hoy la creatividad representa un tópico de fundamental interés para todo el mundo. Ahora sabemos que la creatividad no se debe a una inspiración divina. Hoy se va imponiendo un significado de la creatividad más accesible a todos y, sobre todo, una virtud susceptible a ser desarrollada.

Es importante resaltar la creatividad como una expresión del ser, que permite hacer catarsis, fortalecer procesos mentales, espirituales, encontrarse con el propio yo y trascender porque se encuentran respuestas del todo y de la nada. Favorece la relación con los mundos interior y exterior y la autonomía para pensar, actuar y tomar decisiones.



Por tanto, es un compromiso de la escuela, fortalecer estos procesos que permitan motivar y estimular formas de pensamiento creativo para encontrar diversas soluciones a las dificultades que se presentan utilizando para ello los medios disponibles a nivel corporal, mental, lingüístico, plástico y propositivo dando así cumplimiento al aprovechamiento del tiempo libre que encuentra su fundamentación legal en la Ley 115 de 1994 sobre educación en sus diferentes artículos 5, 14 y 22.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</b>	
<b>CÓDIGO GSA-FO-22</b>	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	<b>VERSIÓN: 2</b>

Al brindar a las estudiantes la oportunidad de expresar sus ideas de manera creativa e innovadora, se fortalece su autoconfianza y autoestima. Esto les permite desarrollar una actitud proactiva hacia el aprendizaje y la resolución de problemas, lo que contribuye a su desarrollo personal y profesional.

Las habilidades de pensamiento creativo, innovación y expresión son altamente valoradas en el mercado laboral actual. Al desarrollar estas competencias desde una edad temprana, se prepara a las estudiantes para enfrentar con éxito los desafíos del mundo laboral y contribuir de manera significativa al desarrollo de la sociedad.

El fortalecimiento de estas habilidades no solo beneficia a las estudiantes a nivel individual, sino que también tiene un impacto positivo en su entorno y comunidad. Al potenciar su capacidad para generar ideas innovadoras y comunicarlas de manera efectiva, se les capacita para liderar iniciativas de cambio y contribuir a la transformación de su entorno en uno más inclusivo, sostenible y próspero.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</b>	
<b>CÓDIGO GSA-FO-22</b>	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	<b>VERSIÓN: 2</b>



## 4. OBJETIVOS

### 4.1 OBJETIVO GENERAL

Fortalecer los procesos de pensamiento creativo, de innovación y habilidades expresivas, en las estudiantes de la I.E. Madre María Mazzarello, de tal manera que les permita la transformación de su proyecto de vida y su entorno.

### 4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Promover espacios para las actividades creativas, potenciando las habilidades individuales de las estudiantes, que contribuyan con el desarrollo personal y social.
- Integrar actividades creativas en las diferentes áreas del saber, reconociendo características personales y raíces culturales que permitan a las estudiantes adquirir identidad.
- Socializar con la comunidad educativa las producciones creativas e innovadoras, como resultado de los procesos de aprendizaje integral de las estudiantes.

	<h1>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</h1>	
CÓDIGO GSA-FO-22	<h2>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</h2>	VERSIÓN: 2




## 5. MARCO REFERENCIAL

### 5.1 MARCO CONCEPTUAL

La cultura es “la manera en que una comunidad comprende su mundo, lo interpreta y lo maneja, tiene lugar dentro de un territorio y está sustentada en la memoria compartida por sus habitantes” (Manual inventarios Bienes inmuebles, 2005. p. 29). No hay comunidad carente de cultura ya que la cultura es la forma de expresión que tienen sus integrantes y debe entenderse la diferencia del concepto de cultura al termino culto que en otros contextos se utiliza para discriminar el buen hacer o aceptado en un estrato social determinado. No todas las expresiones culturales están bien vistas o son aceptadas en todas las comunidades ya que como dijimos en la definición, éstas están enmarcadas en un territorio. Por ejemplo, en Colombia comemos con cubiertos, no es propio de nuestra cultura comer con la mano, mientras que en la India comer con la mano es una practica cultural.

Ahora bien, la cultura es la forma en que se expresan los integrantes de una comunidad, entonces debemos definir el concepto de expresión. Las expresiones culturales pueden ser artísticas, deportivas, verbales, corporales, pictóricas, musicales, tecnológicas y en un mundo globalizado se podría decir que hasta la inteligencia artificial tiene su propia expresión. Por ejemplo, una persona ciega se expresa a través del tacto, Fernando Botero se expresaba a través del volumen de sus pinturas y esculturas, Jesús Abad Colorado se expresa a través de la fotografía y así sucesivamente se presentan múltiples expresiones.

Los espacios para lograr el “reconocimiento del valor cultural que poseen (las estudiantes), sus habilidades y potencialidades y cómo se proyectan o contribuyen en la transformación social”(Cartilla 11, 2023. P.44) son aspectos a trabajar en el proyecto creando, teniendo en cuenta que la identidad es la memoria compartida que tienen los integrantes de una misma cultura, pero que se ha ido perdiendo a medida que el mundo globalizado desdibuja las fronteras, homogenizando su población.




	<h1>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</h1>	  <p>SC-CER 216375</p>
CÓDIGO GSA-FO-22	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	VERSIÓN: 2

Se concibe el concepto de creatividad como la capacidad para pensar fuera de lo establecido, encontrar nuevas soluciones y generar ideas. El estudio de la creatividad es muy reciente. Sin embargo, el termino se viene utilizando desde mediados del siglo pasado y es interesante ver como los autores se apropian de la creatividad dependiendo de la disciplina de cada uno de ellos. A continuación, tabla de autores y definiciones del concepto de creatividad (Esquivias-Serrano, 2004)




Tabla 1: Definiciones creatividad

<b>AUTOR</b>	<b>DEFINICIÓN</b>
Weithermer (1945)	“El pensamiento productivo consiste en observar y tener en cuenta rasgos y exigencias estructurales. Es la visión de verdad estructural, no fragmentada”.
Guilford (1952)	“La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”.
Thurstone (1952)	“Es un proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo”.
Osborn (1953)	“Aptitud para representar, prever y producir ideas. Conversión de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación poderosa”.
Barron (1955)	“Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento”.
Flanagan (1958)	“La creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial aquí está en la novedad y la no existencia previa de la idea o producto. La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución de este”.
May (1959)	“El encuentro del hombre intensamente consciente con su mundo”.
Fromm (1959)	“La creatividad no es una cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona”.
Murray (1959)	“Proceso de realización cuyos resultados son desconocidos, siendo dicha realización a la vez valiosa y nueva”.
Rogers (1959)	“La creatividad es una emergencia en acción de un producto relacional nuevo, manifestándose por un lado la unicidad del individuo y por otro los materiales, hechos, gente o circunstancias de su vida”.
Mac Kinnon (1960)	“La creatividad responde a la capacidad de actualización de las potencialidades creadoras del individuo a través de patrones únicos y originales”.






	<h1>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</h1>	  <p>SC-CER 216375</p>
CÓDIGO GSA-FO-22	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	VERSIÓN: 2



Getzels y Jackson (1962)	“La creatividad es la habilidad de producir formas nuevas y reestructurar situaciones estereotipadas”.
Parnes (1962)	“Capacidad para encontrar relaciones entre ideas antes no relacionadas, y que se manifiestan en forma de nuevos esquemas, experiencias o productos nuevos”.
Ausubel (1963)	“La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera”.
Freud (1963)	“La creatividad se origina en un conflicto inconsciente. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión”.
Bruner (1963)	“La creatividad es un acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior”.
Drevdahl (1964)	“La creatividad es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que esencialmente puedan considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen”.
Stein (1964)	“La creatividad es la habilidad de relacionar y conectar ideas, el sustrato de uso creativo de la mente en cualquier disciplina”.
Piaget (1964)	“La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”.
Mednick (1964)	“El pensamiento creativo consiste en la formación de nuevas combinaciones de elementos asociativos. Cuanto más remotas son dichas combinaciones más creativo es el proceso o la solución”.
Torrance (1965)	“La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados”.
Gutman (1967)	“El comportamiento creativo consiste en una actividad por la que el hombre crea un nuevo orden sobre el contorno”.
Fernández (1968)	“La creatividad es la conducta original productora de modelos o seres aceptados por la comunidad para resolver ciertas situaciones”.
Barron (1969)	“La creatividad es la habilidad del ser humano de traer algo nuevo a su existencia”.
Oerter (1971)	“La creatividad representa el conjunto de condiciones que proceden a la realización de las producciones o de formas nuevas que constituyen un enriquecimiento de la sociedad”.

	<h1>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</h1>	  <p>SC-CER 216375</p>
CÓDIGO GSA-FO-22	<h2>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</h2>	VERSIÓN: 2

Guilford (1971)	“Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados”.
Ulmann (1972)	“La creatividad es una especie de concepto de trabajo que reúne numerosos conceptos anteriores y que, gracias a la investigación experimental, adquiere una y otra vez un sentido nuevo”.
Aznar (1973)	“La creatividad designa la aptitud para producir soluciones nuevas, sin seguir un proceso lógico, pero estableciendo relaciones lejanas entre los hechos”.
Sillamy (1973)	“La disposición para crear que existe en estado potencial en todo individuo y en todas las edades”.
De Bono (1974)	“Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento”.
Dudek (1974)	“La creatividad en los niños, definida como apertura y espontaneidad, parece ser una actitud o rasgo de la personalidad más que una aptitud”.
Wollschlager (1976)	“La creatividad es como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los problemas dados en una realidad social”.
Arieti (1976)	“Es uno de los medios principales que tiene el ser humano para ser libre de los grilletes, no sólo de sus respuestas condicionadas, sino también de sus decisiones habituales”.
Torrance (1976)	“Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados”.
Marín (1980)	“Innovación valiosa”.
Pesut (1990)	“El pensamiento creativo puede ser definido como un proceso metacognitivo de autorregulación, en el sentido de la habilidad humana para modificar voluntariamente su actividad psicológica propia y su conducta o proceso de automonitoreo”.
De la Torre (1991)	“Capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas”.
Davis y Scott (1992)	“La creatividad es, el resultado de una combinación de procesos o atributos que son nuevos para el creador”.
Gervilla (1992)	“Creatividad es la capacidad para generar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad”.

	<h1>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</h1>	  <p>SC-CER 216375</p>
CÓDIGO GSA-FO-22	<h2>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</h2>	VERSIÓN: 2

Mitjás (1995)	“Creatividad es el proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple exigencias de una determinadas situación social, proceso que, además tiene un carácter personalógico”.
Csikszentmihalyi (1996)	“La creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente, o que transforma un campo ya existente en uno nuevo”.
Pereira (1997)	“Ser creador no es tanto un acto concreto en un momento determinado, sino un continuo ‘estar siendo creador’ de la propia existencia en respuesta original... Es esa capacidad de gestionar la propia existencia, tomar decisiones que vienen ‘de dentro’, quizá ayudadas de estímulos externos; de ahí su originalidad”.
Esquivias (1997)	“La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía”.
López y Recio (1998)	“Creatividad es un estilo que tiene la mente para procesar la información, manifestándose mediante la producción y generación de situaciones, ideas u objetos con cierto grado de originalidad; dicho estilo de la mente pretende de alguna manera impactar o transformar la realidad presente del individuo”.
Rodríguez (1999)	“La creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas”.
Togno (1999)	“La creatividad es la facultad humana de observar y conocer un sinfín de hechos dispersos y relacionados generalizándolos por analogía y luego sintetizarlos en una ley, sistema, modelo o producto; es también hacer lo mismo pero de una mejor forma”.
De la Torre (1999)	“Si definir es rodear un campo de ideas con una valla de palabras, creatividad sería como un océano de ideas desbordado por un continente de palabras”.
Gardner (1999)	“La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclastícamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás”.
Goleman, Kaufman y Ray (2000)	“...contacto con el espíritu creativo, esa musa esquiva de las buenas –y a veces geniales- ideas.”
Matisse (s. f.)	“Crear es expresar lo que se tiene dentro de sí”.
Gagné (s. f.)	“La creatividad puede ser considerada una forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos”.

	<h1>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</h1>	
CÓDIGO GSA-FO-22	<h2>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</h2>	VERSIÓN: 2

Acuña (s. f.)	“La creatividad es una cualidad atribuida al comportamiento siempre y cuando éste o su producto presenten rasgos de originalidad”.
Grinberg	“Capacidad del cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Se relaciona con la efectiva integración de ambos hemisferios cerebrales.”
Bianchi	“Proceso que compromete la totalidad del comportamiento psicológico de un sujeto y su correlación con el mundo, para concluir en un cierto producto, que puede ser considerado nuevo, valioso y adecuado a un contexto de realidad, ficción o idealidad”.



(Tomado de Esquivias 2001, pp. 2-7)

Finalmente, “un proyecto de vida puede definirse como un plan fundamental para la existencia... que pueden coincidir o no con las expectativas que el entorno depositó sobre nosotros. Un proyecto de vida es una labor en construcción permanente que sigue cierta continuidad, pero adaptada a la situación de cada momento” (Mateu-Mollá, 2019). Es decir, el plan individual que cada estudiante construye en la institución con ayuda de directivos y docentes enmarcados en los valores Salesianos, al estilo de Don Bosco y Madre María Mazzarello.

## 5.2 MARCO TEÓRICO

Desde el punto de vista de las teorías psicológicas se conceptualiza a la creatividad desde diferentes ángulos: conductismo, asociacionismo, la escuela de la Gestalt, los psicoanalíticos, los humanistas y los cognoscitivistas.

Muchos experimentos con animales se han realizado para demostrar el conductismo, por ejemplo, el ratón que al oprimir determinado botón recibe una porción de comida, pero si oprime el contrario recibe una descarga. Entonces, el conductismo es la teoría que constata que estamos condicionados al premio o al castigo, en la creatividad el conductismo funciona de tal manera que, por ejemplo: la persona recuerda una situación similar para dar solución al problema actual, de tal forma que cada ser es único en tanto las experiencias obtenidas por cada uno dependen del contexto en el que han vivido. Por esto, las personas que se han




	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</b>	
<b>CÓDIGO GSA-FO-22</b>	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	<b>VERSIÓN: 2</b>

enfrentado a múltiples dificultades pueden tener respuestas más creativas ya que pueden comparar y optar por diferentes soluciones al problema expuesto.

Así mismo, el asociacionismo tiene la siguiente propuesta “el pensamiento creativo es el resultado de un proceso mental en el que elementos dispares se unen de manera novedosa dando como resultado una propuesta útil al individuo o al entorno, o resolviendo algún problema” (Aguilera, 2017). Ejercicios realizados en el aula de clase donde los estudiantes sacan dos objetos al azar y deben relacionarlos entre si o cuando se realiza una lluvia de ideas, inicialmente pareciera que los aportes no tienen relación, pero poco a poco se van construyendo las ideas, son didácticas relacionadas con el asociacionismo.

La escuela de la Gestalt es muy utilizada en el contexto institucional ya que se cuenta con la media técnica en diseño gráfico, aquí los elementos de la Gestalt son aplicados a partir de la imaginación de las estudiantes, con ejercicios como completar la imagen o tipografía faltante, diferenciar la figura del fondo, entre otras. Ejercicios realizados en básica primaria como ordenar la historia o terminar un cuento que ha sido iniciado por el docente estarían en este rango creativo que propone la teoría de la Gestalt.



A diferencia de las anteriores teorías, los psicoanalíticos proponen la creatividad como un acto inconsciente y para ello se podría recurrir a la obra del más reconocido exponente, Salvador Dalí, donde encontramos objetos sólidos escurrirse como materia orgánica, mamíferos voladores irreales y otros ejemplos que son empleados en las didácticas de las artes. Otra referencia que se puede hacer es a la interpretación de los dibujos que hace un niño en el consultorio psicológico donde a partir de un dibujo libre el joven expresa situaciones vividas que le son imposible expresar de forma verbal. De tal forma, que el marco del proyecto Creando es más importante la definición de Melanie Klein “Para ella, la creatividad será consecuencia de la relación que el sujeto establezca con su mundo interno” (La creatividad para la psicoterapia psicoanalítica, 2017) y dejamos de lado la perspectiva sexual de Sigmund Freud y posteriormente Carl Jung.

	<h1>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</h1>	  <small>SC-CER 216375</small>
CÓDIGO GSA-FO-22	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	VERSIÓN: 2

“Los humanistas ven frecuentemente, un lado optimista y positivo del hombre, lo que incluye no que se carezca, sino que se posee un potencial creativo para cada ser humano... La creatividad en las relaciones humanas o intergrupales requiere integridad personal y habilidad para trabajar con los otros” (Castro, Jorge, s.f. La línea humanista en la creatividad) de esta forma, el trabajo creativo se hace inherente al desarrollo de las llamadas habilidades blandas o en términos escolares podríamos relacionarlas con las habilidades para la vida, uno de los objetivos del proyecto creando y por esto se incluye el proyecto de vida en el marco conceptual. Entre los múltiples enfoques de la creatividad para los humanistas, se recomiendan las cuatro etapas del proceso creativo: “Denotación, Connotación, Análisis y Síntesis Creativa” atribuidas por Jorge Castro a Sánchez y Cantú (Castro, Jorge, s.f. Creatividad e iniciativa).

La teoría cognitivista reúne los elementos de varias teorías descritas anteriormente, se centra en el individuo, pero sin descartar el contexto, ni experiencias anteriormente vividas. Se podría decir que es la más completa y aquella que nos lleva a relacionar la creatividad con la inteligencia del ser humano. Sin embargo, comprobar una relación directamente proporcional ente la inteligencia y la creatividad científicamente comprobada es difícil, ya que los autores difieren unos de otros. Por ejemplo, Taylor sitúa a la creatividad como la máxima capacidad inteligente, mientras que May (1961), Mac Kinnon (1962) y Torrance (1965), encontraron que los estudiantes con coeficiente intelectual (C. I.) alto, no lo son así en creatividad; y los estudiantes muy creativos pueden no tener un C. I. alto. Sin embargo, el presente proyecto se basa en la definición de Howard Gardner:

“La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino **inteligencias**, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclasticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás”.



	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</b>	
CÓDIGO GSA-FO-22	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	VERSIÓN: 2

Y proponer la importancia de aplicar los 8 tipos de inteligencias múltiples del autor (lingüística, musical, numérica o matemática, espacial, corporal o Kinestésica, interpersonal, intrapersonal y naturalística) para desarrollar la creatividad, las cuales puede consultar en el artículo Inteligencias múltiples y creatividad (Ideas con café, 2016) y como complemento algunas actividades sugeridas para desarrollar cada una de ellas, en el artículo las inteligencias múltiples en el aula de clase (Guzmán, BelKys; Castro, Santiago, 2005). Gardner estaba estudiando la posibilidad de incrementar a 10 el número de inteligencias en su propuesta científica sumando la inteligencia moral y la inteligencia existencial (Macías, María Amarís, 2002).

Otros autores como Nilson Machado, proponen una inteligencia pictórica, lo que para Gardner es inteligencia espacial, cinestésica e interpersonal, pero que Machado define como la capacidad de expresión mediante el trazo, por la sensibilidad para dar movimiento, belleza y expresión a dibujos y pinturas, por la autonomía para organizar los colores de la naturaleza y traducirlos en una representación, ya sea mediante la pintura clásica o mediante el diseño publicitario (Inteligencia Pictórica, 2013).

Entonces, si existe una inteligencia pictórica, se podría decir que también una inteligencia creativa o que la creatividad estaría presente en todas las inteligencias. Lo cierto es que algunos individuos pueden ser más inteligentes y creativos para algunos aspectos y para otros no. El antropólogo Galton analizó la inteligencia creativa desde la invención, su obra Hereditary Genius fue el primer estudio sistemático de la invención (Martín, Martha, s.f.). En el 2003, Corbalán, F. J., Martínez, F., Donolo, D., Alonso, C., Tejerina, M. y Limaña, M. R. Crearon el Test de Inteligencia Creativa llamado CREA (Creatividad. Herramientas para potencializar al diseñador, s.f.), basado en la creatividad verbal de los estudiados. Entonces es posible decir que si existe la inteligencia creativa y además que es medible (científicamente comprobable)

Daniel Goleman en el libro el espíritu creativo dice que “Cuando adoptamos un nuevo enfoque en lo que hacemos y éste da resultado, usamos nuestra creatividad. Cuando vamos más allá de las maneras tradicionales de solucionar un problema

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</b>	
<b>CÓDIGO GSA-FO-22</b>	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	<b>VERSIÓN: 2</b>

con un éxito que influye en los demás, nuestra creatividad adquiere entonces una dimensión social vital” de tal forma que la inteligencia creativa estaría asociada a la inteligencia social y a la creatividad verbal propuesta en el párrafo anterior.

Francisco Menchén Bellón (2009) propone cuatro pasos para el desarrollo de la creatividad que son: preparación (Aproximación), incubación (Espera y Sedimentación), iluminación (Estalla), formulación (Fase de autocrítica, organizar las ideas en un sentido lógico, de forma sistemática) y verificación o revisión. Pero, ya en 1926, Graham Wallas se había anticipado a estos pasos con el arte del pensamiento (Wallas, Graham, 2012).




Bruno Munari (2004) propone una diferenciación entre idea y creatividad, Mientras la idea es algo que debería brindar la solución por arte de magia, la creatividad, considera todas las operaciones necesarias que se desprenden del análisis de datos para llegar a decidirse por una solución, llamada metodología proyectual.

La técnica del brainstorming, desarrollada por Alex Osborn en el año 1938 da paso al pensamiento lateral y la técnica PNI (positivo, negativo e interesante) de Edward de Bono en 1970 el cual puede consultar más a fondo en el portal de Next Proyecto (Marín. Abraham , 2021).

El pensamiento creativo es una habilidad de los seres humanos que se puede desarrollar a través de la educación con material de aprendizaje y enseñanza apropiados y el proceso creativo es un método de solución de problemas. Cuando surgen nuevos o viejos problemas que no podemos resolver con las respuestas conocidas, se pone de manifiesto la necesidad de pensar de una manera distinta, de reinventar, de redefinir, de crear soluciones novedosas y originales, a través de 5 tipos de creatividad: creatividad mimética, creatividad bisociativa, creatividad analógica, creatividad narrativa, creatividad intuitiva.

Según la página de Colombia aprende (2001), existen técnicas para desarrollar la creatividad e innovación: La técnica Da Vinci, la técnica Dalí, lista de atributos y la técnica SCAMPER. Las dos primeras utilizan el subconsciente para hallar solución



	<h1>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</h1>	 
CÓDIGO GSA-FO-22	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	VERSIÓN: 2

a un problema, mientras que los 2 últimos son utilizados para mejorar un producto de una manera más formal. Sin embargo, existen muchas técnicas de innovación propuestas por Design thinking, las cuales se pueden consultar en el Portal de la marca en español (Dinngo. Laboratorio de Innovación SL., s.f.)




### 5.3 MARCO LEGAL

El marco legal del presente proyecto contempla la constitución política de Colombia, la ley general de educación y el código de infancia y adolescencia. Además, la LEY 181 de 1995, la cual define “el aprovechamiento del tiempo libre, como el uso constructivo que el ser humano hace de él, en beneficio de su enriquecimiento personal y del disfrute de la vida en forma individual o colectiva. Tiene como funciones básicas el descanso, la diversión, el complemento de la formación, la socialización, la creatividad, el desarrollo personal, la liberación en el trabajo y la recuperación sicobiológica”. Artículo 5 del título II, De la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación extraescolar.

Los artículos 5 y 14 la ley general de educación (1994), dispone lo siguiente en concordancia con el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes:

El Artículo 5 y de conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política Contempla los fines de la educación como parámetros de guía para todas las instituciones que prestan un servicio educativo público. La educación, la formación y orientación del proyecto de vida y el aprovechamiento del tiempo libre se desarrollarán atendiendo al acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones. Así mismo, a la formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.

El Artículo 14 de la ley general de educación, sobre la enseñanza obligatoria expresa que en todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatoria en los niveles de la educación preescolar,

	<h1>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</h1>	  <p>SC-CER 216375</p>
CÓDIGO GSA-FO-22	<h2>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</h2>	VERSIÓN: 2



básica y media cumplir con el aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión o desarrollo.

Sin embargo, este proyecto no contempla solamente actividades para el aprovechamiento del tiempo libre y mitigación de factores de riesgo en las estudiantes de la institución educativa, sino que está abierto a cualquier intención que desarrolle el ámbito cultural de las mismas. Por lo tanto, se tiene en cuenta el artículo 22 de la misma ley que dice que uno de los objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria es la formación en “la apreciación artística, la comprensión estética, la creatividad, la familiarización con los diferentes medios de expresión artística y el conocimiento, valorización y respeto por los bienes artísticos y culturales”.

Apoyando la ley general de educación, encontramos el capítulo 2 del título de los derechos, las garantías y los deberes de la Constitución política de Colombia, que dice en dos de sus artículos lo siguiente:

El artículo 70. El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional. La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la nación.

El artículo 71. La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades (Constitución política de Colombia, 1991).

	<h1>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</h1>	
<p>CÓDIGO GSA-FO-22</p>	<h2>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</h2>	<p>VERSIÓN: 2</p>



Finalmente, se encontró importante el artículo 30 del código de infancia y adolescencia (2006), el cual habla del “derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas 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”, por esta y todas las razones descritas en este marco, es parte del proyecto Creando reconocer el trabajo de las estudiantes a través de exposiciones de sus trabajos y rendimiento académico en las diferentes asignaturas.

## 6. METODOLOGÍA

Teniendo en cuenta que la creatividad es una habilidad que puede potenciarse y desarrollarse, el proyecto plantea una metodología basada en la práctica y la experimentación, y enfocada en el desarrollo de talentos individuales, de tal manera que, pueda obtenerse una experiencia vivencial enriquecida con la estimulación sensorial y emocional que permita hacer una transferencia de lo conceptual a lo práctico y ponerlo en contexto.

6.1 El proyecto plantea entonces las siguientes fases:






	<h1>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</h1>	
<p>CÓDIGO GSA-FO-22</p>	<p><b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b></p>	<p>VERSIÓN: 2</p>

- Fase de diagnóstico: Desarrollo de actividades y dinámicas grupales para conocer necesidades, fortalezas y potencialidades individuales y colectivas.
- Diseño de actividades: Con base en el resultado de la fase de diagnóstico, se plantea una serie de actividades para desarrollar durante el año que permitan cubrir las necesidades identificadas.
- Implementación de actividades: Ejecución del plan de actividades o cronograma
- Seguimiento y evaluación: Análisis de resultados obtenidos en las actividades desarrolladas identificando los aciertos y desaciertos para ajustar las actividades.
- Difusión: A través de exposiciones institucionales y divulgación en redes.

6.2. Por otro lado, se aplican las estrategias pedagógicas definidas en la propuesta pedagógica mencionadas a continuación.

- Proyectos colaborativos:  
Coll et. Al. (2023) señala que el aprendizaje colaborativo es la adquisición de destrezas y actitudes que ocurren como resultado de la interacción en grupo. Según Panitz (1998) el objetivo fundamental del trabajo colaborativo es la construcción del aprendizaje consensuado mediante la cooperación de los miembros del grupo. Subraya que en el aprendizaje colaborativo se comparte la autoridad y entre todos se acepta la responsabilidad de las acciones del grupo. Entran en esta categoría proyectos planteados a partir de un tema o una pregunta compartida por diferentes áreas del conocimiento, grupos y/o instituciones, con el fin de abordarlo por separado y compartir conceptos que resultan en una construcción.
- Producción de medios:  
Cabero (2019) afirma que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada,

	<h1>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</h1>	  <p>SC-CER 216375</p>
CÓDIGO GSA-FO-22	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	VERSIÓN: 2

sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconectadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas'. Una de las características de la información que ha sido analizada por Cabero (2019) como representativas de las TIC es la Información multimedia, que define como el proceso y transmisión de la información abarca todo tipo de información: textual, imagen y sonido, por lo que los avances han ido encaminados a conseguir transmisiones multimedia de gran calidad. En esta iniciativa se incluyen los proyectos que concluyen con la creación de productos para medios de comunicación impresos o digitales, publicaciones.




- **Redes y espacios virtuales:**

Con la incorporación de las TIC en la educación, se actualiza y redimensiona la noción de educación a distancia, aparecen las propuestas de entornos de educación en línea o virtual o e-learning y se multiplican las propuestas en modalidad mixta o b-learning, (Cabero, 2019). Es decir, se dinamizan entornos novedosos que se basan en las posibilidades de interacción, conformación de comunidades y la integración de aplicaciones como simulaciones, materiales multimedia, tableros electrónicos, correo electrónico, listas de correo, grupos de noticias, mensajería instantánea y videoconferencia que ofrecen estas tecnologías.

Esta estrategia se enfoca en el uso de aplicaciones y plataformas en línea que permiten adquirir, ampliar y aplicar conocimientos en áreas de interés particular, y compartirlos con una comunidad determinada.

- **Enfoque Steam:**




Conforme aumenta la edad de los estudiantes se deterioran las actitudes relacionadas con la ciencia (Carrasquilla, 2020), ya que por lo general los conocimientos científicos se enseñan aislados, atemporales y aproblemáticos sin hacer notar que estos descubrimientos se hicieron en un contexto particular, como una construcción social y respondiendo a problemáticas de un momento histórico determinado (Gil-Pérez, Fernández Valdés, y Vilches, 2005). Esto se relaciona con que la enseñanza de la ciencia se ha reducido al aprendizaje de

	<h1>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</h1>	 
CÓDIGO GSA-FO-22	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	VERSIÓN: 2

contenido conceptual ya elaborado y que no permite a los estudiantes hacer actividades propias de la actividad científica.

6.3 Esta metodología busca educar a los estudiantes en la resolución de problemas usando 5 pilares básicos: ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas. Puede partirse de retos simples para luego llegar a otros más complejos. Es ideal para despertar el interés y la motivación de los estudiantes, así mismo, favorece la contextualización del conocimiento, el pensamiento holístico y el desarrollo de la creatividad.

- La programación como estrategia para el desarrollo del pensamiento computacional: La programación es una forma de expresión y una estrategia que permite dar forma a las ideas (Sánchez - Vera & González - Martínez, 2019), lo que pedagógicamente coincide con la teoría constructivista que sostiene que el estudiante construye su propio conocimiento de forma activa para propiciar un aprendizaje significativo.
- Investigación escolar: La investigación escolar es un proceso de indagación y búsqueda sistemática de información que se lleva a cabo en el entorno educativo, ya sea por parte de estudiantes, docentes o equipos de investigación. Bernardo Restrepo (2009) ha identificado tres tipos de investigación en el aula: la investigación del docente sobre su propia práctica, la investigación del docente sobre las prácticas de los estudiantes y la investigación en la que el docente asesora procesos investigativos de los estudiantes (p. 105). En la institución educativa Madre María Mazzarello la investigación escolar funge como estrategia vinculada a su propuesta pedagógica. Esto se da gracias a que, según Aparicio y Abadía (2019), cuando los estudiantes realizan investigaciones, pueden obtener información de diversas fuentes y construir su propia comprensión del mundo (p. 231). Dicha estrategia pedagógica es importante ya que: Fomenta el pensamiento crítico, promueve la autonomía, conecta con el mundo real, fortalece la comprensión lectora y desarrolla habilidades de presentación.
- Estrategias para el desarrollo del pensamiento creativo: La creatividad requiere de la interacción constante de funciones cognitivas superiores como la memoria

	<h1>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</h1>	  <p>SC-CER 216375</p>
CÓDIGO GSA-FO-22	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	VERSIÓN: 2




de trabajo, la atención sostenida, la flexibilidad cognitiva, la toma de decisiones y la capacidad de Ajustarse en tiempo real a la acción que se realice. (Sánchez-Macías y Aparicio-Herguedas, 2021, p.36). Estas estrategias pueden desarrollarse tanto en el aula presencial como los entornos de aprendizaje virtual que deberán tener acceso a herramientas que faciliten y enriquezcan el proceso.

En este sentido, en el área de Tecnología e informática se entremezclan estrategias como:

Tabla 2: Estrategias para el pensamiento creativo

Estrategia	Ruta	Descripción
Reto	Imaginación-espacio-tiempo	Diseñada para retos cortos como entrenamiento creativo. Límite de espacio y tiempo.
Creación	Experimenta-construye-comunica	Pone al estudiante en contacto con el entorno, problema u objeto para construir con base en directrices y comodines. Usa el pitch para comunicar la idea
Proyección	Imagina-predice-resuelve	Tiene como base la predicción de escenarios futuros para trabajar sobre ellos y resolver problemas que impacten a largo plazo
Basado en problemas	Explora-teoriza-decide	Parte de la observación general de un entorno para encontrar problemas o necesidades y elegir cuál de ellos quiere resolver a partir de un conocimiento previo
Pensamiento de diseño	Empatiza-explora-conecta-prototipa-ajusta	Reúne todas las etapas del proceso creativo y requiere un lapso de tiempo prolongado. Desarrollo por fases e integración de áreas

Fuente: Zuluaga, 2023- EDUtec ( en prensa)

	<h1>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</h1>	  <p>SC-CER 216375</p>
CÓDIGO GSA-FO-22	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	VERSIÓN: 2

## 7. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES




En términos generales, las actividades del proyecto año a año se detallan en el registro GSA\_FO\_23 Seguimiento a Actividades de Proyectos Institucionales.

Para dar respuesta a los objetivos planteados por el proyecto, se tienen los siguientes elementos para cada periodo académico.

Tabla 3: Cronograma de actividades

Fecha planeada	Actividad	Responsable	Recursos
<b>Primer periodo</b>	Exploración de talentos Fase: 1 Sensibilización y exploración talentos dirección de grupo. Fase 2: Desarrollo de habilidades y talentos Fase 3: Muestra de talentos (uno) por grupo elegido democráticamente	Docentes del proyecto y directores de grupo	Instalaciones de la Institución Taller diseñado para dirección de grupo Internet y computadoras. Recursos según requerimientos de cada talento
<b>Segundo periodo</b>	Sensibilización artística: Convenio con la escuela de arte "Tallando talentos"	Docentes del proyecto, directores de grupo y escuela de arte convenio institucional	Materiales necesarios para cada estudiante de acuerdo con el taller en el que va a participar
<b>Segundo periodo</b>	Talento plástico: desarrollo de actividades (aún indefinidas durante el periodo para fortalecer la estética plástica) Muestra final	Docentes del proyecto	Diferentes materiales de construcción de acuerdo con el grado.
<b>Tercer periodo</b>	Talento escénico: danza, teatro, música, poesía y cine. Actividades encaminadas al desarrollo expresivo. Muestra del proyecto de expresión cinematográfica.	Docentes del proyecto	Materiales necesarios para cada estudiante de acuerdo con la disciplina en la que va a participar
<b>Cuarto periodo</b>	Muestra general de emprendimiento y proyectos colaborativos	Docentes del proyecto	Material recopilado durante el año para la muestra.



	<h1>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</h1>	  <p>SC-CER 216375</p>
CÓDIGO GSA-FO-22	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	VERSIÓN: 2

## 8. RECURSOS

El proyecto "CREANDO" con el objetivo de fortalecer los procesos de pensamiento creativo, innovación y habilidades expresivas en las estudiantes de la I.E. Madre María Mazzarello, debe disponer de recursos que podrían ser útiles:

### 8.1 Talento humano:

Se necesitará personal capacitado en áreas como educación artística, creatividad, innovación, expresión artística y pedagogía para diseñar y facilitar actividades que promuevan el desarrollo de estas habilidades en las estudiantes.

### 8.2 Espacios creativos:

Se requerirán espacios físicos adecuados y seguros donde las estudiantes puedan participar en actividades creativas e innovadoras. Esto podría incluir aulas de arte, Laboratorio de I.D.E.A.S., áreas al aire libre para actividades artísticas, entre otros.

### 8.3 Materiales y equipos:



Se necesitarán materiales y equipos para llevar a cabo una variedad de actividades creativas y expresivas. Esto podría incluir materiales artísticos como pinturas, pinceles, papel, arcilla, instrumentos musicales, equipo audiovisual, computadoras y software creativo, entre otros.

### 8.4 Recursos educativos:

Se requerirán recursos educativos que apoyen el desarrollo de habilidades creativas, innovadoras y expresivas. Esto podría incluir libros, videos, tutoriales en línea, juegos de mesa creativos, materiales didácticos y recursos interactivos.

### 8.5 Colaboraciones y alianzas:

Establecer colaboraciones con artistas locales, instituciones culturales, empresas creativas y organizaciones comunitarias puede proporcionar acceso a recursos adicionales, como talleres, charlas, exhibiciones, oportunidades de mentoría y financiamiento.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</b>	
<b>CÓDIGO GSA-FO-22</b>	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	<b>VERSIÓN: 2</b>

#### 8.6 Eventos y exposiciones:

Organizar eventos y exposiciones donde las estudiantes puedan mostrar y compartir su trabajo creativo e innovador puede ayudar a fomentar su confianza y motivación, así como a inspirar a otros a explorar su creatividad.




#### 8.7 Tecnología y herramientas digitales:

El uso de tecnología y herramientas digitales puede ampliar las posibilidades creativas y expresivas de las estudiantes. Esto podría incluir software de diseño gráfico, programas de edición de video, herramientas de animación, aplicaciones de música y plataformas de colaboración en línea.

#### 8.8 Evaluación y seguimiento:

Implementar sistemas de evaluación y seguimiento para medir el progreso de las estudiantes en el desarrollo de habilidades creativas, innovadoras y expresivas. Esto incluye la creación de rúbricas de evaluación, encuestas de retroalimentación y registros de participación y logros.



Al aprovechar estos recursos de manera efectiva, el proyecto "CREANDO" puede proporcionar un ambiente estimulante y enriquecedor donde las estudiantes puedan explorar, experimentar y desarrollar todo su potencial creativo e innovador.

	<h1>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</h1>	  <small>SC-CER 216375</small>
CÓDIGO GSA-FO-22	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	VERSIÓN: 2

## 9. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

9.1 Con el fin de evaluar el desarrollo y eficacia del proyecto, se establecen los siguientes indicadores:

<b>Indicador 1. Desarrollo de actividades</b>
Responsable: docentes responsables del proyecto
Fórmula: $\frac{\text{Número de actividades desarrolladas}}{\text{Número de actividades propuestas}}$
Meta: 80%
Periodicidad: cada semestre
Origen de los datos: Seguimiento al cronograma de actividades
<b>Indicador 2. Nivel de satisfacción con las actividades desarrolladas</b>
Responsable: docentes implicados en el proyecto
Fórmula: $\frac{\text{Número de encuestas con valoración alta o superior}}{\text{Número total de encuestas aplicadas}}$
Meta: 60%
Periodicidad: al finalizar cada semestre
Origen de los datos: Encuestas a estudiantes
<b>Indicador 3. Visibilización de talentos</b>
Responsable: docentes implicados en el proyecto
Fórmula: $\frac{\text{Número de eventos que visibilizan el talento de las estudiantes}}{\text{Número total de eventos desarrollados en el proyecto}}$
Meta: 60%
Periodicidad: semestral
Origen de los datos: Seguimiento al cronograma

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</b>	
<b>CÓDIGO GSA-FO-22</b>	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	<b>VERSIÓN: 2</b>

9.2 Por otro lado, la evaluación de cada actividad se realiza con base en las estrategias establecidas en la propuesta pedagógica, de las cuáles, en este proyecto se abordan directamente:

- El portafolio: es una colección selectiva deliberada y variada de los trabajos del estudiante donde se reflejan sus esfuerzos, progresos y logros en un periodo de tiempo y en alguna área específica. El alumno al desarrollar esta estrategia proyecta la diversidad de aprendizajes que ha interiorizado. En este modelo se detectan los aprendizajes positivos, las situaciones problema, las estrategias utilizadas en la ejecución de tareas.
- Socialización: generalmente se hace con exposición oral, es la presentación o desarrollo de un tema, en el cual el recurso principal es el lenguaje hablado y la muestra de productos elaborados.
- Ferias y exposición de productos: por lo general se realizan actos culturales, instalaciones artísticas o de muestra de productos que son estructuradas a partir de un concepto generador. Se dispone en uno de los espacios institucionales para ser apreciados por la comunidad.

## 10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS




Aguilera, Ana. (2017) Psicología y mente. Teoría asociacionista de la creatividad de Mednick (y otros autores). Tomado de: <https://psicologiymente.com/inteligencia/teoria-asociacionista-creatividad>

Brenot, Philippe (1997). El genio y la locura. Suma de Letras.

Buzan, T. (1996). El libro de los Mapas Mentales. Barcelona: Ediciones Urano

Cartilla 11. (2023). Plan curricular de educación religiosa escolar. Gobernación de Antioquia, Secretaría de Educación.

Castro, Jorge (s.f.). La línea humanista en la creatividad. Tomado de: <https://jcastrom.jimdofree.com/educacion/la-l%C3%ADnea-humanista-en-la-creatividad/>

	<h1>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</h1>	  <p>SC-CER 216375</p>
CÓDIGO GSA-FO-22	<h2>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</h2>	VERSIÓN: 2

Castro, Jorge (s.f.). La línea humanista en la creatividad. Tomado de: <https://jcastrom.jimdofree.com/educacion/la-l%C3%ADnea-humanista-en-la-creatividad/>

\_\_\_\_\_ (s.f.) Creatividad e iniciativa. Tomado de: <https://jcastrom.jimdofree.com/educacion/creatividad-e-iniciativa/>

Código de la infancia y adolescencia. (2006) Ley 1098 de 2006. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. Ministerio de protección social. Coordinación editorial oficina de comunicaciones y atención al ciudadano ICBF. Página 18

Colombia aprende. (2001). Cuatro técnicas para desarrollar creatividad e innovación. Tomado de: <https://www.colombiaprende.edu.co/agenda/tips-y-orientaciones/tecnicas-para-desarrollar-creatividad-e-innovacion>

Constitución Política de Colombia. (1991). Capítulo 2 de los derechos sociales, económicos y culturales. Título II de los derechos, las garantías y los deberes.

Creatividad. (s.f.). Herramientas para potencializar al diseñador. Tomado de: <http://eprints.uanl.mx/23743/1/1080328470.pdf>

Csikszentmihalyi M. (1998) .Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona: Paidós psicología.

Dinngo. Laboratorio de Innovación SL. (s.f.). Técnicas de innovación. Tomado de: <https://designthinking.es/tecnicas-de-innovacion/>

Esquivias-Serrano (2004). Creatividad: Definiciones, Antecedentes y Aportaciones. Revista Digital Universitaria. DGSCA-UNAM. 31 de enero 2004, Vol. 5, N. 1. ISSN: 1067-6079. Tomado de: <https://es.scribd.com/doc/130711798/ESQUIVIAS-SERRANO-Creatividad-pdf>

Gardner, H. (2005). Inteligencias múltiples (Vol. 46). Barcelona: Paidós.



Guzmán, BelKys; Castro, Santiago. (2005). Las inteligencias múltiples en el aula de clases. Revista de Investigación, núm. 58, pp. 177-202. Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

Ideas con café. (2016) Inteligencias múltiples y creatividad. Tomado de: <https://ideasconcafe.com/inteligencias-multiples-y-la-creatividad/>

Inteligencia Pictórica. (2013). Tomado de: <https://karys3.blogspot.com/2013/09/inteligencia-pictorica.html>

La creatividad para la psicoterapia psicoanalítica (2017). Centro Eleia. Actividades psicológicas. Tomado de: <https://www.centroeieia.edu.mx/blog/la-creatividad-para-la-psicoterapia-psicoanalitica/>

Ley 181 de 1995 (enero 18) por la cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MADRE MAZZARELLO</b>	
<b>CÓDIGO GSA-FO-22</b>	<b>PROYECTO INSTITUCIONAL SOLUCIONEMOS JUNTOS</b>	<b>VERSIÓN: 2</b>

Ley general de educación (1994) Ley 115 de Febrero 8 de 1994. Congreso de la República de Colombia.

Macías, María Amarís. (2002). LAS MÚLTIPLES INTELIGENCIAS. Psicología desde el Caribe, núm. 10, agosto-diciembre, pp. 27-38. Barranquilla: Universidad del Norte.

Manual Inventarios Bienes Inmuebles (2005). Aspectos teoricos y conceptuales. Ministerio de Cultura.

Marín. Abraham. (s.f.) Next Proyecto. Productividad y desarrollo personal. Tomado de: [https://nextproyecto.com/2021/05/06/tecnicas-de-creatividad-evaluacion-pni/#:~:text=La%20evaluaci%C3%B3n%20PNI%20\(acr%C3%B3nimo%20de,lo%20que%20denomina%20pensamiento%20lateral.](https://nextproyecto.com/2021/05/06/tecnicas-de-creatividad-evaluacion-pni/#:~:text=La%20evaluaci%C3%B3n%20PNI%20(acr%C3%B3nimo%20de,lo%20que%20denomina%20pensamiento%20lateral.)

Marín, R. y de la Torre,S. (1991) Manual de la Creatividad. Barcelona: Vicens Vives.

Marina, José Antonio (1993). Teoría de la inteligencia creadora. Barcelona: Anagrama.

Martin. Martha. (s.f.) Corporación Univeristaria Uniminuto. Tomado de: <https://dayanaclaribel2702.wordpress.com/inteligencia-y-creatividad/>

Maslow, A.(1983). La personalidad creativa. Buenos Aires: Kairós

Mateu-mollá, Joaquín. (2019). Proyecto de vida: ¿qué es y cuáles son sus elementos más importantes? Tomado de: <https://psicologiymente.com/psicologia/proyecto-de-vida>

Menchén Bellón, Francisco. (2009). La creatividad y las nuevas tecnologías en las organizaciones modernas. Argentina: Ediciones Díaz de Santos.

Michalko, M.(2000). Los secretos de los genios de la creatividad. Barcelona: Gestión.

Munari, Bruno. (2004). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.

Sánchez, L. (2015). La teoría de las inteligencias múltiples en la educación. Sección de Investigaciones de la Universidad Mexicana, 1-14.

Wallas, Graham. (2012). El arte del pensamiento. Tomado de: <http://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/06/el-proceso-creativo-de-wallas/>