

UNIVERSIDAD DE CUENCA



FACULTAD DE PSICOLOGÍA

“ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DENTRO DEL AULA DE CLASE”

Tesina previa a la
obtención del Título de
Licenciada en Psicología
Educativa en Educación
Básica

Autoras: YaninaRios

Andrea Montero

Director: Mgtr: Freddy Cabrera

Cuenca - Ecuador

2011



Las opiniones expresadas en la presente tesina son de exclusiva
responsabilidad de sus autoras

Andrea Montero

Yanina Ríos



DEDICATORIA

A mis padres: Roberth y Gladis por su constante apoyo y ser la base de mi vida.

A mis abuelitos: Nelson, Esther por haber puesto en mi la confianza y los deseos de superación.

A mi abuelita Teresa (+) quien a pesar de su ausencia fue la que me dio la fortaleza para seguir adelante.

Yanina Ríos

A mis padres y hermanos por su apoyo incondicional

A mi abuelita por su confianza y apoyo que en todo momento me ofreció

A mi esposo por su paciencia y apoyo incondicional

A mi hija por ser el motor de mi vida y ser la inspiración para superarme.

Andrea Montero



AGRADECIMEINTO.

A Dios por ser un pilar fundamental en mi vida, por bendecirme e iluminarme en cada momento.

A mi Madre por su esfuerzo, ejemplo y sabiduría que me han sabido fomentar.

A mi familia por estar presentes en todos los momentos y por el apoyo recibido.

A todos los maestros, compañeros que caminaron conmigo, gracias por haber compartido este sueño de superación personal.

Al Mgtr. Freddy Cabrera, por dirigir y ser quien contribuyó de manera especial para la realización de este trabajo.

Yanina Ríos

A Dios por iluminarme y darme la fuerza en la vida.

A mis padres por haber creído un mí.

A mi abuelita por todos los esfuerzos y sacrificios realizados.

A mi esposo por su paciencia.

A mi hija porque es el motivo de existir.

Al Mstr. Freddy Cabrera por haber dirigido la tesina.

Yanina Ríos

Andrea Montero



RESUMEN

El presente trabajo se realiza un abordaje hacia la presencia del pensamiento creativo y el desarrollo de la creatividad dentro de las aulas de clase en las escuelas, como una estrategia que nos permite que los niños y niñas sean más autónomos, libres y creadores en la realización de las tareas encomendadas por el docente. Para mejorar la calidad de la propia vida y de la educación.

Se realiza una reseña del concepto de creatividad desde el punto de vista de varios autores hasta llegar a como en los centros educativos se ha obstaculizado este proceso en las estudiantes. Y como en la actualidad, se está tomando en cuenta esta característica para que en la educación sea una fuente que lleve a la creación.

Finalmente se da a conocer algunas estrategias que se debe tomar en cuenta para que en las aulas de clase el proceso de la creatividad sea tomado en cuenta y se dé una verdadera educación de calidad y se ajuste a las necesidades que los niños y niñas requieren.



ABSTRACT

Samenvatting

Het huidige werk is een benadering van de aanwezigheid van creatief denken en de ontwikkeling van creativiteit in klaslokalen in scholen, als een strategie die u toelaat om kinderen meer autonome makengratis en creatieve bij de uitvoering van de taken die zijn toegewezen door de leraar. Om de kwaliteit van hun leven en onderwijs.

Hij is een overzicht van het concept van creativiteit uit het oogpunt van verschillende auteurs en in onderwijsinstellingen dit proces in de studenten hebben gehinderd.

Het is eindelijk wordt vrijgegeven enkele strategieën die rekening moet rekening gehouden dat in de klas dus dat het proces van creativiteit om rekening worden gehouden en waar kwaliteit van het onderwijs worden gegeven en voldoet aan de behoeften die kinderen nodig hebben.



INDICE

CAPÍTULO 1

EL PENSAMIENTO CREATIVO

Pag.

1.1 La creatividad.- teorías.....	10
○ Elementos de la creatividad.....	15
1.2 Naturaleza del pensamiento.....	18
1.3 El pensamiento creativo: características y aspectos fundamentales.....	20
1.4 Características del niño creativo.....	21

CAPÍTULO 2

LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA

Pag

1.1 La importancia de la creatividad en los procesos de aprendizaje.....	26
1.2 El rol del docente en el desarrollo de la creatividad.....	29
1.3 La creatividad como un proceso.	34
1.4 El juego y la imaginación como potencial de la creatividad del niño.....	36

CAPÍTULO 3

ESTRATEGIAS PARA POTENCIAR LA CREATIVIDAD EN EL AULA

3.1 Elementos para ayudar a desarrollar la creatividad en los niños.....	40
3.2 Atmósferas creativas:.....	42
3.3 Aprender a ser creadores.....	47
3.4 Estrategias.....	48
3.5 El juego y la creatividad.....	55

CONCLUSIONES.....	63
-------------------	----

RECOMENDACIONES.....	65
----------------------	----

ANEXOS.....	66
-------------	----

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	72
---------------------------------	----



INTRODUCCIÓN

En las escuelas se ha estimulado y cultivado el pensamiento lógico, trabajando en muchas de las ocasiones de forma tradicionalista, enseñándoles todo lo que indica el referente curricular, el cual resulta incompleto dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, por lo cual se debería introducir cualidades creativas en el pensamiento de modo que genere nuevas ideas mediante la restructuración de los conceptos ya existentes.

Por consiguiente, el grado de dificultad de los niños dentro de su desempeño escolar y la vida diaria se considera necesaria la aplicación de estrategias que permitan desarrollar las habilidades y aptitudes que conviertan a los niños en verdaderos autodidactas, capaces de buscar y seleccionar la información necesaria que les permita enfrentar con eficacia los retos planteados por la vida cotidiana. Nuestra investigación se basa en el estudio del Desarrollo de la Creatividad de los Niños en la Etapa Escolar.

En el capítulo I, realizamos un acercamiento hacia la definición de creatividad y pensamiento creativo, a través de la revisión de textos y teorías que nos ayuden a clarificar dichos términos.

En el capítulo II, hablaremos de “La Creatividad en la escuela” tomando el punto de partida como se ha venido trabajando en las escuelas, muchas de ellas conservando aun un método tradicionalista, hasta llegar a como en nuestro país, con la actualización de la reforma curricular, se está dando paso a un aprendizaje significativo donde ya va tomando fuerza la creatividad.

En el capítulo III, damos a conocer algunas de las estrategias que se pueden implementar en las aulas de clase para que en los niños y niñas se dé un verdadero desarrollo de la creatividad.

Dentro de la educación, los profesores deberían dar un espacio para que los niños desarrollen la creatividad natural que todo ser trae consigo. El niño es por naturaleza un ser que necesita comunicarse y expresarse para relacionarse con los demás. Es un ser único, con una capacidad de autenticidad única e individual, por esta razón, debemos desarrollar la creatividad en la educación, incitándolo a la búsqueda de diferentes



Capítulo I Pensamiento Creativo.

alternativas de soluciones novedosas, la creación de ideas diferentes a las cotidianas, asumiendo riesgos y explorando caminos no explorados. Debemos desechar aquellos aspectos de la educación tradicional que inhiben el desarrollo de la misma, y llegar a los niños y a sus conocimientos, no como seres pasivos que reciben el conocimiento, lo asimilan y lo repiten. Se trata más bien de que se adapten al mundo, con una mirada crítica, reflexiva y por supuesto, creativa.

La metodología que hemos utilizado en nuestra investigación es de corte Analítico Sintético, mediante el análisis bibliográfico y descriptivo; manejando un enfoque metodológico cualitativo de distintas fuentes relacionadas con el tema de la investigación. La técnica que nos guió, fue el Análisis de Documentos.



CAPITULO I

EL PENSAMIENTO CREATIVO

“Las mentes creativas son conocidas por ser capaces de sobrevivir a cualquier clase de mal entrenamiento”. (Anna Freud)



(<http://www.tupatrocinio.com/imagen.cfm/creatividad/5627.html>)

1.1 La creatividad.

La palabra creatividad tiene diferentes significados y ha sido estudiado por varios autores desde distintas perspectivas, tomando en los últimos tiempos un gran interés y connotación en los diferentes ámbitos: la educación, la industrial y en la economía, permitiendo el progreso mediante el desarrollo de la productividad, pasando por diversas fases como la solución de problemas y el desarrollo de habilidades, etc.

La creatividad es un punto de encuentro entre lo expresivo y lo intelectual, lo social y lo individual, lo nuevo y lo viejo, donde las metas son la felicidad, la libertad y el bienestar del ser humano.

La creatividad es entre otras cosas, un proceso por el cual descubrimos, inventamos y producimos, por lo tanto es un conjunto de habilidades de carácter interdisciplinario, a las



Capítulo I Pensamiento Creativo.

cuales se las puede cultivar, empezando en nosotros mismos, pero que siempre termina en los otros cuando es compartida, entonces nos posibilita volvernos creativos en grupo y en comunidad. Desde esta perspectiva, todos somos creativos en mayor o menor medida, y los niños lo son por naturaleza, esto lo podemos comprobar a través de sus juegos y diversiones.

Muchas veces la creatividad se presenta como una potencialidad no desarrollada “La mayoría de las personas pasan la vida y se mueren sin haber desarrollado más que el diez por ciento de sus capacidades”. Trejo (2005). Por lo tanto muchos de los individuos desconocen que dentro de sí tienen un grado de creatividad en diferentes áreas.

La creatividad además pensamos, conlleva un proceso que inicia al concebir algo y luego llevarlo a la práctica, en donde comprobaremos, con sentido utilitario, si la idea tiene resultado práctico. Cabe anotar que, algunas ideas con carácter creativo, no necesariamente son prácticas, pero no por eso tienen que ser desestimadas desde un inicio. Pensar algo nuevo, ya se trate de un concepto, un juego o una forma diferente de hacer las cosas, implica primero poner en marcha la imaginación, cosa que también es innata en los niños de corta edad. En todos, la segunda parte del proceso conlleva poner a prueba la idea, llevarla a cabo y evaluarla.

“La creatividad, no solo se expresa en el arte sino en todos los ámbitos del quehacer humano, no solo el científico y técnico, sino también en nuestro quehacer cotidiano desde nuestra forma de amar y de relacionarnos, hasta en la manera de conocer, comportarnos, y descubrir el mundo, permitiéndonos así solucionar de manera innovadora los distintos desafíos que se nos presentan en la vida y desarrollar el potencial de cada individuo. Gran parte del aprendizaje de un niño, es proporcionado por el establecimiento escolar”.

(CarevicJonson)



Hay diferentes explicaciones que se le da a la creatividad, a continuación se nombra a algunos autores que nos hablan sobre este tema:

Según **Sternberg** (citado por López 2000) nos presenta un enfoque global de la creatividad, desde la cual plantea tres tipos de inteligencia:

- la creativa: entendida como “la capacidad de ir más allá de lo dado”,
- la analítica, desde donde la conceptualiza como “la capacidad de analizar y evaluar ideas, resolver problemas y tomar decisiones”, y
- la práctica, como “la capacidad de traducir la teoría en la práctica”

Según este autor, para que se dé la creatividad debe haber un involucramiento de estas tres inteligencias, pues nos ayudan a ver un problema desde otro punto de vista, a reconocer cuál de las nuevas ideas es la mejor para que se resuelva el problema, etc.

Para **Margaret Boden** (citado en Cerda 2000) “la creatividad es la facultad de hacer emerger una genialidad donde antes no había registro de ella, no es una capacidad aislada de las demás, ni tampoco especial”. Según la autora, hay un involucramiento de diversas capacidades para que se dé la creatividad como el hablar, pensar, oír, ver, etc.

Para **Guilford** (citado por Cerda 2000) la creatividad implica huir de lo obvio, lo seguro y lo previsible para producir algo que, al menos para el niño, resulta novedoso. Este autor dice que 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. Por otra parte, demostró que la creatividad y la inteligencia son cualidades diferentes. También plantea, que la creatividad no es el don de unos pocos escogidos, sino que es, una propiedad compartida por toda la humanidad en mayor o menor grado.



Para **Amabile** (1983), la creatividad existe en tanto existan: destrezas en el campo tratado, destrezas para la creatividad, y características específicas de motivación a la tarea.

Csickzentmoholyi (1996), ve a la creatividad como “el estado de conciencia que permite generar una red de relaciones para identificar, plantear, resolver problemas de manera relevante y divergente”. Además, desde una perspectiva integrada, explica la creatividad como una función de tres elementos: campo (lugar o disciplina donde ocurre), persona (quien realiza el acto creativo) y dominio (grupo social de expertos).

Según **Venturini**¹ que toma un enfoque más biológico, se refiere a la creatividad como la capacidad humana de modificar la visión que tiene de su entorno a partir de la conexión con su yo esencial. Esto permite al hombre generar nuevas formas de relacionarse con ese entorno y crear nuevos objetos; por lo que estaría fuertemente determinada por los genes, con la posibilidad de ser desarrollada y estimulada. Para este autor, según contribuciones de la investigación biológica, la estructura cerebral se va modificando según la actividad que tenga, el estímulo creativo entonces estimularía el cerebro. También la define como la capacidad que tiene el ser humano de enfrentarse con una necesidad expresiva y lograr comunicarla.

Para **G.Aznar** (1973), la creatividad designa la amplitud o aptitud para producir soluciones nuevas, sin seguir un proceso lógico pero estableciendo relaciones lejanas entre los hechos.

Según **Murray**, (1943) concibe a la creatividad como un "Proceso de realización cuyos resultados son desconocidos, siendo dicha realización a la vez valiosa y nueva".

Finalmente **Torrance**, (citado por Cerda 2000) plantea la creatividad como: un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, grietas o lagunas en los conocimientos, y lo lleva

1 <http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/creatividad.shtml>



a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis aprobar y comprobar hipótesis, a modificar si es necesario y a comunicar si es necesario.

Como podemos observar la mayoría de los autores referidos piensan que la creatividad es un proceso que se da en el ser humano en el cual existe un involucramiento de diferentes factores o cualidades, los cuales ayudan a que por medio de la estimulación o la aplicación de métodos adecuados, se desarrolle correctamente.

A partir de las perspectivas nombradas, no se puede concebir a la creatividad como un don que poseen solamente algunas personas, pues todas las personas la poseen en mayor o menor grado. Las soluciones creativas que se logren se basaran sobre todo en experiencias previas y en conocimientos adquiridos a través del relacionamiento con sus padres y profesores de quienes el niño obtendrá los conocimientos y experiencias que le permita desarrollar su potencial creativo.

Para que los niños y niñas desarrollen su creatividad necesitan que se les proporcione un ambiente en el que se fomente la creatividad, esto dependerá sobre todo de la familia y del profesor en la escuela, puesto que con estos comparte la mayor parte de su tiempo. La creatividad sirve como vía o antecedente para alcanzar un resultado siendo la estimulación uno de los factores determinantes de la conducta humana, ahí nace su importancia dentro del campo de la creatividad, abundando en el campo de la psicología varias teorías para explicar los factores e impulsos que llevan a la persona a ser creadoras en forma de satisfacer sus necesidades.

La estimulación en un determinado momento se vuelve la conciencia del ser humano y conforman la fuerza psíquica y los mecanismos de estímulos que conducen a la acción, poniendo a la persona en disposición para dedicarse a la búsqueda de nuevas maneras y alternativas de hacer una tarea lo cual supone una intervención de tiempo y esfuerzo lo cual en un futuro se genera como nuevas ideas y creativas.



En este proceso existen varias formas de generar la creatividad, una de ellas es la motivación, tanto intrínseca (instintos, necesidades, aspiraciones), como extrínseca (logros), o a su vez, con la presencia de las dos.

1.1.1 Elementos de la creatividad

Guilford, Torrance y Lowenfeldnos (Cerde 2000) hablan sobre la creatividad como un proceso o habilidades diferentes relacionadas entre sí, las cuales no siempre conforman una unidad, razón por la cual se utiliza una variedad de indicadores a través de los cuales se puede identificar los resultados de un acto creador, a continuación se nombra un conjunto de indicadores que son los más utilizados por los autores ya nombrados.

- Originalidad: es la característica que define a la idea, producto o proceso como algo único o diferente. Mientras más novedosa o inédita sea una obra salida de la mente humana existe una mayor posibilidad de ser original.
Esta debe estar regida al contexto en el que se vive porque mientras para algunas personas puede ser algo original para otras puede ser algo trivial. Por lo que lo nuevo es lo que atrae el interés de las personas pero esto no necesariamente es que vaya a ser mejor o superior.
- Invención: es el descubrimiento que hace el individuo de una nueva solución o de un nuevo objeto. La creación de algo novedoso es lo que nos ha llevado a la superación y adelanto dentro de todos los ámbitos de la vida, este indicador no se encuentra aislado sino que se encuentra inmerso dentro de otros que nos lleva a la investigación o búsqueda teniendo como un ingrediente principal lo intelectual, en el caso de los niños es en base a lo afectivo para alcanzar los fines que se propone.
- Innovación: es el cambio que se produce por la aplicación concreta de las invenciones, por lo tanto es una acción de mudar y alternar las cosas introduciendo algo nuevo, dentro de la educación es dar nuevas soluciones a viejos problemas, mediante estrategias de transformación o renovación.



- **Fluidez:** hace referencia a la calidad de todo aquello que se mueve y se desarrolla sin obstáculos, existiendo una gran cantidad de acciones en las que esta se puede evidenciar, en la que el individuo se la va a hacer más dinámico y libre, teniendo mucha más facilidad, agilidad, rapidez y capacidad para producir ideas o soluciones.
- **Flexibilidad:** se refiere a la capacidad de acomodarse con facilidad a circunstancias o situaciones diferentes, existiendo cualidades de esta como los errores, la capacidad de usar varios enfoques en una misma actividad y adaptarse a realidades diferentes, siendo atributos indispensables de este indicador. También se la puede conocer como la capacidad adaptativa de acomodación o ajuste.
- **Comunicación:** ya que cualquier acto creador no puede ser algo privado planteándose a si la persona creadora tres problemas los cuales van a dar sentido a la obra creadora.
 1. Como expresar sus hallazgos o productos creativos.
 2. Como darlos a conocer a la comunidad local.
 3. Como darlos a conocer al público en general

Los medios que utilice para expresar la idea u obra independientemente del uso de cualquier tipo de lenguaje forman parte de los recursos de expresión y de comunicación propios del campo en el que se desenvuelve

- **Solución de problemas:** o Resolución de problemas que es un proceso extraordinario, se plantean nuevas estrategias para proporcionar herramientas que ayuden a la solución creativa del problema
- **Elaboración** es la transformación de la materia prima y convertirla en un producto lo cual exige un trabajo riguroso y continuo que requiere disciplina, organización y medios para llevarlo a cabo, también intervienen varios procesos mentales que ayudan a organizar, sintetizar o seleccionar todo un orden de ideas creativas.
- **Apreciación de lo nuevo** el cual tiene varios significados pero dentro de la creatividad se usa como sinónimo de algo que en un medio determinado es desconocido. Aquí no se acepta si es copia o repetido.



- Curiosidad puesto que al ser humano le atrae lo misterioso lo oculto y lo prohibido siendo básicamente esto la curiosidad convirtiéndose en un factor que dirige nuestra atención hacia aspectos que nos interesa, también puede ser un impulso consciente o inconsciente que nos lleve a realizar una actividad.
- Imaginación que es la capacidad del hombre para evocar ideas o imágenes de objetos suceso relaciones nunca antes percibidos ni experimentados cumpliendo una función esencial dentro de este proceso.

Según Taylor (citado por Lambert 2001) en la creatividad sedan cuatro niveles crecientes en cuanto a la abstracción y el carácter de novedad siendo los siguientes:

- La creatividad expresiva: independiente del saber y del conocimiento técnico, donde solo importa la manifestación de la persona y no la calidad del producto.
- La creatividad productiva: implica la realización de valores y aptitudes desarrolladas y controladas. Siendo imprescindible el saber pero sin que sea obligatoria la originalidad del producto.
- La creatividad inventiva: caracterizada por la percepción de nuevas relaciones y emanada de la utilización de la originalidad de la experiencia adquirida.
- La emergencia creativa: permite el descubrimiento de principios fundamentales enteramente nuevos, supone el nivel más elaborado que desemboca en la creación inédita en un mundo visible.

Mayers (1998)², identifica cinco componentes de la creatividad:

1. **Competencia:** una base de conocimiento bien desarrollada. Cuantas más ideas, imágenes y frases nos encontremos a lo largo de nuestro aprendizaje, más posibilidades tenemos de combinar estas piezas mentales de nuevas formas.

²<http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/creatividad.shtml>



2. **Pensamiento Imaginativo:** Proporciona la capacidad de ver las cosas de distintas formas, de reconocer modelos, de establecer conexiones.
3. **Personalidad Audaz:** tolera la ambigüedad y el riesgo, persevera en superar los obstáculos del camino y busca nuevas experiencias, en lugar de seguir la corriente
4. **Motivación Intrínseca:** las personas creativas no se centran en motivaciones externas como pueden ser alcanzar metas, impresionar a las personas o ganar dinero, sino más bien en el placer y el desafío intrínseco de su trabajo.
5. **Un entorno creativo:** suscita, apoya y perfecciona las ideas creativas.

Como podemos ver, para estos autores la creatividad no es un hecho puntual sino un conjunto de procedimientos, habilidades o situaciones que se relacionan entre sí, utilizando una compleja variedad de variables o indicadores por el cual se reconoce los diversos comportamientos creativos.

1.2 NATURALEZA DEL PENSAMIENTO

Hay diferentes formas de percepción y de dar respuesta al medio en el que nos encontramos, lo cual se puede explicar a través de los diferentes estilos cognitivos, por lo que varios autores se han dedicado al estudio de las formas de pensar básicamente las que tienen que ver con el pensamiento creativo en los últimos tiempos. A continuación mencionaremos a algunos de ellos

Levine en su libro llamado “Mentes diferentes, Aprendizajes diferentes” (Levine 2003) propone los pensamientos de orden superior que ayudan al rendimiento escolar de los niños y niñas, los cuales son:

- ✖ Pensar con conceptos.
- ✖ Pensamiento aplicado a la resolución de problemas.
- ✖ Pensamiento crítico.
- ✖ Pensamiento basado en las reglas.



- ✘ Pensamiento creativo, Cada uno de ellos puede estar más desarrollado o no en las personas

También De Bono (2002) habla del pensamiento vertical y lateral, en el cual el vertical es de forma lógica, en el que importa el encadenamiento de las ideas mediante la exclusión de otros caminos, se mueve en una sola dirección claramente bien definida empleando una técnica concreta, tornándose ordenado y avanzando de forma gradual, cada paso depende del anterior este siendo el más aplicado dentro de las aulas de clase.

Mientras que el lateral es creador, no selecciona los caminos sino que trata de seguir todos los caminos y encontrar nuevos rumbos, se aspira en el cambio y el movimiento como medio para la reestructuración de las ideas, no sigue una secuencia en los pasos sino que no tiene un orden determinado. Siendo cada uno de estos complementarios.

Antonijevic y Mena (1989), intentan sintetizar las características elementales de dos tipos de pensamiento de la siguiente forma:

- **Pensamiento convergente o proceso secundario:** Se observa un estilo cognitivo cuyo funcionamiento está bajo control consciente y es racional, de modo que las ideas aparecen conectadas entre sí de manera lineal y secuencialmente, evitando la superposición entre ellas, utilizando las leyes de la lógica. Este pensamiento está orientado hacia la realidad y abocado a la solución de problemas que ella ofrece y cuya resolución resulta importante para la adaptación al medio ambiente.
- **Pensamiento divergente o proceso primario:** Este otro tipo de pensamiento se caracteriza por ser menos advertido, no está necesariamente bajo el control consciente ni se rige por las leyes de la lógica, predominando en él las conexiones lógicas. Además de esto, es rico en metáforas, es atemporal y simbólico. Se puede decir también que funciona más en el ámbito de la fantasía que de la realidad concreta.



De el mismo modo Gardner (citado por Atunes 2000) nos da una clasificación del pensamiento a lo que él lo denomino las Inteligencias Múltiples, dadas estas en 8 grupos que se detallan a continuación, las cuales se desarrollan de manera diferenciada, en mayor o en menor grado, en algunos individuos dependiendo de múltiples factores. Las inteligencias propuestas por Gardner son:

1. Inteligencia Lógico-Matemática.
2. Inteligencia Lingüística.
3. Inteligencia Espacial.
4. Inteligencia Corporal-Kinestésica.
5. Inteligencia Musical.
6. Inteligencia Intrapersonal. (Inteligencia Emocional).
7. Inteligencia Interpersonal. (Inteligencia Emocional).
8. Inteligencia Naturalista.

1.3 El pensamiento creativo : características y aspectos

El pensamiento creativo es equivalente al pensamiento divergente que tiene los mismos fundamentos o principios que el pensamiento lógico, es decir, se basa en la necesidad de perfeccionar el potencial del que somos capaces. Por lo que no se debe considerar a la creatividad como un proceso autónomo en donde la inteligencia o la razón es parte de ella. Como toda facultad humana, el pensamiento creativo, se puede desarrollar y ejercitar con una práctica constante y bien orientada, de hecho, todos podemos desarrollar las habilidades que nos permiten crear, inventar, imaginar y mejorar, todo incluso nuestra propia vida.

El psicólogo norteamericano J.P Guilford, como ya habíamos mencionado anteriormente, es el primer autor que desarrolla los elementos de la creatividad, proponiéndonos la



fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente (es la capacidad de establecer asociaciones), como los rasgos más significativos de la creatividad.

Para Mell Levine (2003) El pensamiento creativo no es más que “una amalgama de conductas y cualidades que fomentan la originalidad” y así muchos autores nos dan varios conceptos sobre el mismo, los cuales comentan que este tiene un significado muy amplio y vago, siendo este una característica de la personalidad que engloba el aspecto emocional y cognoscitivo.

En los últimos tiempos se ha dado un particular interés sobre este tema existiendo varios filósofos y psicólogos que han generado nuevos enfoques o teorías para entender y explicar cómo se da el proceso de la creatividad desde cada una de las perspectivas, entre estas tenemos: la teoría tridimensional del intelecto (Guilford), la teoría de los rasgos y factores (James Cattell), La teoría asociacionista, la teoría Gestálica, La teoría existencial, la teoría Interpersonal, y la teoría Psicoanalítica. (Citados en Cerda 2000)

El potencial creativo es propio de cada persona, puede ser aplicado en cualquier situación trascendente y es de capital importancia para el desarrollo del individuo y la sociedad. Algunos autores ya mencionados anteriormente, expresan que la creatividad no existe como un hecho puntual sino como un conjunto de procesos, habilidades y situaciones diferentes relacionadas entre sí, por eso se utiliza una compleja variedad de variables e indicadores por medio de los cuales se identifica y se reconoce los diversos comportamientos o productos creativos.

1.4 Características del niño creativo.

La personalidad puede pensarse como un modo seleccionado de interactuar con el entorno, algunos investigadores se han centrado de manera intensa en el aspecto de la personalidad que presenta la creatividad, por ejemplo Barron y Maskinnon mientras que otros autores como Johnson-Laird, Langley, Weisberg que nos dicen que la personalidad tiene que ver con los procesos cognoscitivos (citados por Sternberg y Lubart 1995)



De acuerdo con esto, la creatividad se entrelaza tanto con la personalidad como con los procesos cognoscitivos y no puede estar separado, la persona creadora debe estar en contacto con el medio y tener conocimiento para que se dé el acto creador.

Por lo tanto también se ven involucrados los aspectos emocionales y cognoscitivos como nos menciona López (2000) en su libro “Pensamientos críticos y creativos” en el siguiente cuadro comparativo:

Aspectos emocionales	Habilidades cognoscitivas:
❖ el buen humor, ❖ poco temor, ❖ entusiasmo, ❖ expresividad, ❖ capacidad de tomar riesgos, ❖ tolerancia a la confusión, ❖ fuerte motivación intrínseca, ❖ confianza en sí mismo, ❖ sensibilidad, ❖ capacidad de adaptación y aceptación de ayuda a los otros.	❑ plantearse nuevos objetivos, ❑ entender el problema, ❑ ser observadores, ❑ usan la abstracción metáforas y analogías, ❑ desglosan las tareas, ❑ usan estrategias metacognoscitivas.

Cuadro N° 1 “Habilidades cognitivas y emocionales”.



De acuerdo con lo que López comenta existe una variedad de características dentro de lo emocional y cognitivo que los niños y niñas deben poseer para que se desarrolle la creatividad de una manera óptima.

Marzano (citado por López 2000) nos habla de algunas capacidades o habilidades necesarias para que se dé el pensamiento creativo:

- ◆ Perseverancia,
- ◆ Ir más allá de los límites del conocimiento y habilidades,
- ◆ Producir, cumplir y mantener nuestros propios estándares de evaluación,
- ◆ Generar nuevas formas de ver una situación que se salgan de los límites convencionales

Este autor nos da a conocer 4 destrezas que se debe dar dentro de la personalidad creadora para que pueda tener tolerancia, capacidad para asumir los riesgos que conlleva el atreverse a hacer algo diferente.

Rodríguez (1995) da a conocer tres tipos de características que debe poseer una personalidad creativa:

Características cognoscitivas:

- ✓ Fineza de percepción: porque la percepción provee el material para el trabajo del pensamiento. El sujeto es buen observador y sabe captar al mismo tiempo los detalles y las situaciones globales.
- ✓ Capacidad intuitiva: la intuición es una especie de percepción completa, íntima e instantánea de realidades complejas.
- ✓ Imaginación: elabora y remodela los materiales que ingresan a la psique a través de la percepción sensorial.
- ✓ Capacidad crítica: permite distinguir entre la información y la fuente de esta.
- ✓ Curiosidad intelectual: apertura a la experiencia, flexibilidad de la mente, que no se deja encerrar en las rutinas estrechas y áridas de lo ya conocido y de lo ya sabido.

Características afectivas:

- Autoestima: para tener el ánimo de intentar y fracasar.
- Soltura y libertad: para dejar irrumpir libremente las ideas.



- Pasión: para ser creador hay que ser capaz de entusiasmarse, comprometerse y luchar.
- Audacia: es la capacidad de afrontar los riesgos.
- Profundidad: es la facilidad de ir más allá de la superficie y sumirse en profundas reflexiones.

Características Volitivas:

- Tenacidad: implica constancia, esfuerzo, disciplina, trabajo arduo y lucha.
- Tolerancia a la frustración: el hombre creativo debe saber resistirse a la ambigüedad y la indefinición
- Capacidad de decisión: la misma naturaleza de los problemas creativos exige saber moverse y definirse en condiciones de incertidumbre, oscuridad y riesgos.

Desde estos tres grupos de características, Rodríguez (1995) nos plantea las cualidades que debe tener la personalidad creativa las mismas que ayudan a ver como ciertas actitudes en los niños y niñas permiten a los adultos valorar para que se desarrolle estos potenciales.

Lamber (2001) también nos da a conocer unas cualidades personales que reflejan la estructura de un individuo creativo como:

- ♣ Ser sensible a los problemas: corresponde a la toma de conciencia de las cosas tal como ellas se presentan. Revela una disposición de espíritu dispuesta a captar todo lo que en una situación, contenga tensión, conflicto. Es correlativa a un nodo de percepción activa que suscita una atención que supone una transformación del campo mental. Lo cual exige estar abierto al mundo y comunicarse indudablemente con él.
- ♣ Hacer buenas preguntas: lo cual revela una forma de actividad exploratoria, una curiosidad que desborda las problemáticas puntuales, es un encuentro con lo desconocido.
- ♣ Engendrar un gran número de ideas diversificadas: el individuo creativo es capaz de abandonar una línea de pensamiento para elegir otra vía más adaptada, probando y sospechando varias posibilidades.



- ♣ La memoria creativa: esta es receptiva y fluida que se halla siempre dispuesta a recibir informaciones dinámicas que irán a enriquecer el proceso, más o menos consiente, de modificaciones incesantes, de podas, de combinaciones nuevas, de redefinición de ideas y de rechazo a las mismas.

Se podría decir que existe una variedad de característica o aptitudes que debe poseer un individuo para que pueda desarrollar su creatividad, estas pueden ser naturales o que han sido fruto de un estímulo externo. Por lo que esta no es una cualidad exclusiva de las personas que llámanos genios o los talentosos, sino es un potencial que está en cualquier persona y que puede constituirse en una habilidad aprendida o incitada.

El sujeto creador se determina de dos formas diferentes, como parte de su pensamiento creativo y como expresión de una actitud creadora, el primero como aglutinador de secuencia de procesos mentales de carácter simbólico estrechamente relacionado con el segundo como una predisposición o una tendencia de actuar de acuerdo al criterio que comúnmente aceptan como creativo

La creatividad se aprehende, se construye por la propia personalidad, no se desarrolla por imitación, los estudiantes no van a ser creativos por el mero hecho de que su profesor lo sea, es necesario que el estudiante participe, que esté implicado en su propio proceso de aprendizaje; y esto sólo se logra si el profesor aplica técnicas que la provoquen, si respeta la persona, si respeta la individualidad, si aplica un estilo pedagógico participativo y alternativo.

El estudiante deber estar implicado en actividad concreta para que desarrolle su creatividad. Cuando se hace algo por el gusto propio, por placer, porque se está motivado, entonces se obtendrá un producto creativo, pero si se le da una dimensión externa, entonces puede mermar la creatividad. De ahí que sea importante trazar estrategias metodológicas que motiven al estudiante, que lo impliquen en el proceso, para que sea realmente creativo.



CAPÍTULO II

LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA

“La originalidad no consiste en decir cosas nuevas, sino en decirlas como si nunca hubiesen sido dichas por otro”. (Johann Wolfgang Goethe)



<http://www.photaki.es/fotos-creatividad-p1>

1.1 La importancia de la creatividad en los procesos de aprendizaje.

La educación durante mucho tiempo, ha estado enmarcada desde una perspectiva tradicionalista, en donde se ha podido observar que el profesor o el maestro es quien dirige este proceso de enseñanza en los alumnos, siendo esta memorista y dándose una mera transmisión de conocimientos.

En este modelo que se ha venido trabajando desde siglos atrás se enfatiza en la formación del carácter de los alumnos para ser moldeados a través de la voluntad, la virtud y el rigor de la disciplina, en donde tiene mucha cabida el aprendizaje por imitación a través del modelo del maestro.

El método de enseñanza del aprendizaje que este modelo usa es el academicista, verbalista, en el cual se dictan las clases bajo un régimen de disciplina en donde el alumno es básicamente un receptor, puesto que estos aprenden por lo que ven, oyen y por la repetición continua.



CAPÍTULO II

La creatividad en la escuela.

Actualmente en muchas escuelas, los planes de estudio no le dan importancia suficiente a la creatividad y sí al pensamiento lógico, la seriedad es un requisito para la disciplina, mientras que la diversión y el juego van en contra del aprendizaje. Este sistema, como es de suponerse va en deterioro de pensamiento creativo y del pensamiento de las capacidades que éste puede generar.

Una característica de nuestro sistema de educación es el hecho de que, desde los primeros años de escuela y de los centros de desarrollo infantil (guarderías), lo que se hace es que aprendan a dar solo una respuesta ante las dificultades o problemas planteados en las diferentes asignaturas dadas, por lo que solo se estimula a que los niños y niñas aprendan de manera memorística, sin intervenir reflexiva ni críticamente. Cultivando el miedo al error y al fracaso, los profesores tienden a rebajar el potencial y el talento, dando relevancia a la incapacidad, a la ignorancia y a la incompetencia de los alumnos.

En esta concepción lo que se hace es reprimir la creatividad del niño, ya que se hace lo que el profesor dice, por ejemplo en una clase de dibujo el maestro modela en la pizarra un dibujo y al alumno le toca hacer la reproducción de este, y procurar que le quede lo más exacta.

De la misma manera, algunas corrientes pedagógicas, desde hace ya algún tiempo, han dado pequeños cambios en la forma de cómo se debe dar la educación implementando modelos de aprendizaje en el cual ya no solo se da la prioridad al maestro sino al niño, tenemos a Rousseau, Decroly, Montessori, etc. Para los cuales el eje de la educación es el interior del niño, no interesando el contenido del aprendizaje ni el tipo de saber enseñado, lo que cuenta es el desenvolvimiento espontáneo del niño en su experiencia natural con el mundo que lo rodea. Inclusive desde la corriente conductista, que se basan en la teoría de Skinner sobre el estímulo-respuesta, ya se propone que el educador para ser eficaz debe traducir los contenidos en términos en que los estudiantes sean capaz de “hacer”, entendido esto como un cambio de comportamiento observable. En las últimas décadas, el paradigma cognitivo nos plantea cambios drásticos sobre estas percepciones, pues nos habla de la construcción individual y social de los aprendizajes, en donde los maestros, desde una relación horizontal, se convierten en mediadores de estos aprendizajes.



CAPÍTULO II

La creatividad en la escuela.

Según Torrance (citado por Rodríguez 1995) las escuelas del futuro estarán diseñadas no tanto para aprender como para pensar.

Mientras para que J. Piaget (citado por Rodríguez 1995) la educación significa formar creadores, aun cuando las creaciones de una persona sean limitadas en comparación con las de otra. Pero hay que hacer “innovadores, inventores, no conformistas”.

Por lo tanto se podría decir que en las últimas décadas se ha dado una reformulación a la educación, dando apertura a que el niño sea participe de esta y ya no sea solo un agente pasivo sino activo, donde se debe estimular el talento a través de las diferentes formas en la que se debe dar el proceso del aprendizaje, dependiendo de la manera de cómo el estudiante sea capaz de captar la información. También se da trabajos libres que están destinados a desarrollar la imaginación, la iniciativa y el valor para crear.

Montessori, Dewey, Decroly como representantes de la escuela nueva y Freire, como el máximo representante de la Pedagogía Crítica latinoamericana, se erigen como los mayores referentes de esta renovación de la educación en donde se da un respeto a la individualización, desarrollo a la libertad de expresión, la autodisciplina y la actividad manual de esta manera se da el desarrollo de capacidades creadoras.

Otro representante de este modelo es Froebel quien a través de lo que llamó los Kindergarten, comenzó a asociar la creatividad con la educación de los niños sobre todo los menores de 5 años.

Carlos Rogers (citado por Cerda 2000) aboga por una educación donde no solo se facilita la creatividad, el auto crecimiento, la iniciativa y la imaginación, sino también la autodisciplina, la aceptación de sí mismo y el entendimiento intelectual, afectivo de lo vivido.

Por lo tanto, a esta nueva visión corresponde la reeducación en la sensibilidad, la expresión y la creatividad de las personas, basado en lo que se denomina innovación educativa que trata de cambiar la solución de los problemas por nuevas formas de solución mediante la aplicación de estrategias de transformación y renovación.

Desarrollar el pensamiento creativo en los niños y niñas debe ser uno de los objetivos primordiales de la educación, ya que en los últimos tiempos los perfiles necesarios para enfrentar una sociedad de la información o conocimiento, es uno de los factores básicos.



Cuando un sujeto es potencialmente capaz de encontrar o resolver problemas originales, diferentes, estableciendo con ellos la base para la adquisición de nuevos conocimientos, está dando los primeros pasos sobre el origen de la acción de la creatividad.

En 1996 se implementó la reforma curricular consensuada en nuestro país, mediante la cual se pretendía ofrecer las condiciones apropiadas para los niños y niñas al finalizar el nivel escolar logren un buen nivel de aprendizaje. Desde una visión de desarrollo de destrezas, se planteó abordar aprendizajes significativos y perdurables dando paso de esta forma, a que la educación no solo sea la transmisión de los contenidos. Lastimosamente, luego de 14 años aproximadamente de aplicación, los resultados no fueron los esperados, lo que ha dado paso a una propuesta de Fortalecimiento y enriquecimiento curricular desde el Ministerio del ramo. De esta manera y ventajosamente para el desarrollo de nuestro país, en los últimos años se ha logrado apostar a una transformación de la educación, con la implementación del ya mencionado fortalecimiento y enriquecimiento curricular que desde el “desarrollo de destrezas con criterio de desempeño” pretende resarcir algunos vacíos detectados en la implementación de la Reforma Curricular Consensuada de 1996. El lineamiento básico de esta propuesta acorde con su fundamento epistemológico basado en el diseño de la comprensión y la condición humana, así como su apuesta a la formación de perfiles de estudiantes críticos y creativos, seguramente será fundamental para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del sistema educativo ecuatoriano.

Con la aplicación de las destrezas con criterio de desempeño se pretende un dominio de la acción “el saber hacer” que se orienta en un tema o contenido y obligan un nivel de complejidad, por lo que invita al profesorado a elaborar una planificación para el aula lo que se conoce como micro currículo, en donde debe estar plasmado el desarrollo de la destreza, así como su nivel de desempeño y los indicadores con los que se plasmará la evaluación del proceso.

2.2 El rol del docente en el desarrollo de la creatividad

Hay tipos de enseñanza que pueden impedir la creatividad como lo son los castigos y las recompensas, pues muchas veces el estudiante suele motivarse más en la recompensa que en la motivación intrínseca que debe llevar al proceso creativo.



El docente debe promover a través del tema, la metodología, los recursos etc., que haya seleccionado para el proceso de aprendizaje, el desarrollo del pensamiento creativo, que junto con la actividad crítica y reflexiva estimulan al estudiante a los procesos creativos antes que meros procesos de transmisión pasiva de contenidos: “la creatividad ha sido eliminada por los sistemas de educación y de enseñanza que estimulan a los niños al conformismo intelectual” (Sternberg citado por López 2000).

Los maestros ocupan un lugar muy especial en la vida de los estudiantes, la manera de actuar y comunicarse influye decisivamente en cómo se miran en la relación con los docentes y con el ambiente que surge del aula, por eso el docente debe ser sensible a estos procesos, adecuando los espacios en donde se van a dar los momentos de aprendizaje, de tal modo que antes que inhibidores, sean catalizadores de la creatividad e imaginación de los estudiantes.

Es necesario entonces que los docentes se preparen profesional y humanamente para estos procesos, y de la misma manera que las instituciones asuman en sus programas una visión en donde la creatividad siempre esté presente. Otra forma para implementarla, es a través del código de convivencia que se debe realizar en toda institución educativa en la cual se da un consenso entre todos los involucrados donde se den reglas básicas, en forma de convenio interno lo cual permitirá una construcción de un procedimiento no establecido autoritariamente, para que de esa forma se de paso a que afloren todo sus pensamientos e ideas y de cierta manera tengan libertad de expresión y afloren su creatividad.

Vigotsky (1997) dice que el mediador es un componente medular en la relación entre un adulto (u otro niño) que sabe y puede realizar una tarea y otro sujeto que requiere de ayuda para hacerlo en el marco conceptual de la zona de desarrollo potencial. Dando dos niveles evolutivos:

1. El nivel real de desarrollo es el resultado de los procesos evolutivos cumplidos a cabalidad y es el que precisamente se pone de manifiesto cuando se aplican test psicológico o pruebas pedagógicas estandarizadas.
2. El nivel evolutivo, el potencial, se pone de manifiesto ante una tarea que el niño no puede solucionar por sí solo, pero que es capaz de hacerla si recibe ayuda de



CAPÍTULO II

La creatividad en la escuela.

un adulto, papás, maestros o bien de un compañero más capaz. Y es precisamente a este tipo de relación, adulto – niño que estimula el desarrollo de las potencialidades del sujeto la que Vigotsky conoce como mediación educativa y al sujeto portador de la experiencia como mediador.

Según Feuerstein (1996) también nos habla de la mediación y nos dice que el maestro debe cumplir ciertos requisitos al momento de mediar entre el alumno y el contenido de enseñanza, entre los cuales están:

- La reciprocidad, es decir una relación actividad-comunicación mutua en la que ambos, mediador y alumno participan activamente.
- La intencionalidad, tener bien claro que quiere lograr y cómo ha de lograrse, tanto uno, el maestro mediador, como el alumno que hace suya esa intención dada la reciprocidad que se alcanza.
- El significado, es decir que el alumno le encuentre sentido a la tarea.
- La trascendencia, ir más allá del aquí y el ahorita, crear un nuevo sistema de necesidades que muevan a acciones posteriores.
- El sentimiento de capacidad o autoestima, es decir, despertar en los alumnos el sentir que son capaces.

El mediador es la persona que al relacionarse con otra u otras, propician el paso del sujeto que aprende de un estado inicial de no saber, poder o ser, a otro cualitativamente superior de saber, saber hacer y lo que es más importante SER (Ostrovsky 2006).

El mediador por tanto favorece el aprendizaje, estimula el desarrollo de potencialidades y corrige funciones cognitivas deficientes, mueve a las personas que actúen, como mediadores tienen como responsabilidad actuar en un determinado proceso en el cual debe encontrar respuestas beneficiosas para ambas partes, lo cual significa una transformación de los modelos educativos que hasta ahora se ha venido implementando dentro de las comunidades educativas.

También a la mediación se la puede ver como una forma de prevención, es decir como un medio de aprendizaje que lleva al estudiante a poder afrontar responsable y autónomamente sus problemas sin tener que recurrir a formas agresivas o violentas.



CAPÍTULO II

La creatividad en la escuela.

La mediación podrá llevar a un desplazamiento parcial de la rigidez institucional con respecto a los roles asignados a los individuos que se encuentran en la institución, adquiriendo un mayor protagonismo los estudiantes, ya no son sujetos pasivos plausibles de ser controlados por otros sino como autocontroladores de sí mismo.

El docente debe propiciar la reflexión y el razonamiento creativo y flexible. En todo momento debe estimularse la búsqueda de nuevas ideas, procedimientos y métodos que se alejen de los que se usan comúnmente.

La clase debe propiciar la búsqueda, detección y planteamiento de problemas, deben estimularse diversas alternativas de solución de los mismos, gracias a la generación de proyectos y tareas docentes. Debe instarse a los estudiantes a completar ideas, esbozos, y expresarlos verbalmente, unido a la complejización creciente de las tareas a desarrollar. Debe trabajarse para ir formando la tolerancia a la ambigüedad.

El estudiante debe ser considerado sujeto del proceso de aprendizaje, de manera que él esté consciente del papel que debe jugar en su propio aprendizaje y de la necesidad que tiene de ser creativo, con el fin de que se esfuerce en buscar soluciones creativas, mediante la acción del docente como director - facilitador del aprendizaje.

Si el estudiante no está implicado en algún grado en la materia, en el proceso de aprendizaje, en la asignatura que estudia, que ésta tenga algún sentido para él, difícilmente podamos desarrollar intereses cada vez más sólidos, y mucho menos podrá plantearse proyectos y descubrir problemas; elementos que constituyen expresión de la creatividad.

Todo estudiante puede ser creativo si se lo propone, si se interesa, si se motiva, si tienen en cuenta su criterio, si participa en la solución de problemas, si adquiere habilidades generalizadas y las domina de manera consciente, si define el objetivo que se deriva de la solución de los problemas; porque el estudiante no es ajeno al objetivo, no está al margen de éste, ese es precisamente su aporte en el trabajo, es su producción, su resultado y su creación.



CAPÍTULO II

La creatividad en la escuela.

El papel del profesor aquí se reduce a proporcionar oportunidades para que los estudiantes decidan lo que necesitan saber, y les ayuda a desarrollar estrategias para encontrarlo o resolverlo de una manera creativa.

Según De la Torre (citado por López 2000), el docente necesita reconsiderar su estilo de enseñanza, la enseñanza creativa se caracteriza precisamente por ser activa, motivadora, dinámica e implicativa, pero hay que tener en cuenta que para el desarrollo de una asignatura es importante el espacio físico; el diseño de estrategias apropiadas para que los estudiantes aprendan un contenido significativo sobre esa asignatura y a la vez fomentar el uso de la creatividad y la evaluación de su aprendizaje tendría que ver con el contenido, actitudes y habilidades.

Hay que enseñar a los estudiantes a aprender de los errores. Los mayores aprendemos, adquirimos experiencias debido a los errores, nos equivocamos y toleramos nuestras equivocaciones, sin embargo, a los estudiantes los sancionamos por el error, damos mejor calificación al que se equivoque menos, y peor calificación al que se equivoque más.

Es necesario propiciar el desarrollo de una autoconciencia y autoestima adecuadas, para lograrlo es importante crear en la clase y fuera de ella, la posibilidad de que el estudiante auto reflexiones en los contenidos y funciones psíquicas implicadas en el proceso creativo, estimulando la autovaloración sistemática de forma adecuada, apoyada en una evaluación integradora de los logros que va alcanzando el estudiante.

También dentro del aula de clases se debe dar la autorregulación que para Sureda (2005) “es cuando los niños y los docentes están en la misma frecuencia la misma dirección cuando todos tienen las mismas direcciones cuando existe libertad de expresión, tranquilidad natural, nos condicionados ni inducidos, que desarrollen su creatividad de manera libre y no impuesta por los maestros” si se logra esta autorregulación se puede decir que se ha dado un clima positivo, dándose relaciones positivas donde los maestros y los niños puedan encontrarse bien emocional y socialmente.



2.3 La creatividad como un proceso.

Si bien no existe una determinada línea o guía que se sigue para que se dé el acto de crear dentro de una persona, algunos autores han estudiado este tema y han dado una serie de puntos que intervienen dentro de este. A continuación nombraremos a algunos de ellos.

Según Wallas (citado por Cerda 2000) el proceso creativo pasa por cuatro fases:

- 1 Periodo de preparación: es donde se va a definir el problema, necesidad o deseo, recabar la información para satisfacer las necesidades o resolver el problema.
- 2 Periodo de incubación: es una etapa de búsqueda y de investigación y donde el inconsciente influye de un modo destacado, durante este tiempo la persona reflexiona conscientemente sobre el problema
- 3 Iluminación: es una súbita visión de lo que es la solución del problema.
- 4 La verificación: es la selección de actividades que satisfagan las necesidades que se plantean y definir los criterios en la preparación del escenario que permite resolver los problemas

Estrada (citado por López 2000) coincide con los nombrados anteriormente, pero le suma dos etapas más a este proceso:

- El cuestionamiento: se percibe algo como problema, para lo cual es necesario tener inquietudes intelectuales, admiración, curiosidad, interés y hábitos de reflexión. En esta fase en la que se despliega la capacidad de percibir más allá de las superficies y apariencias nos ofrece.
- El acopio de datos: es la búsqueda de la información mediante lecturas y experimentos, por lo que es importante salir a buscar los hechos para que la mente tenga sobre qué trabajar.
- La incubación: es un periodo silencioso en el cual aparentemente no está pasando nada, pero en definitiva es una de las actividades más intensas ya que las ideas se están dirigiendo.
- La iluminación: se observa una restructuración del campo perceptivo y surge la solución del problema
- La elaboración: consiste en llevar a cabo la brillante idea



- La comunicación: se refiere a dar a conocer lo nuevo, hacer una difusión de lo creado.

Según Amabile (1983). El proceso creativo son los mecanismos o fases que se dan en el momento del acto creativo, lo clasifica en cinco fases:

1. **Presentación:** El sujeto recoge la información referente al problema que tiene que resolver. En este punto es importante la motivación.
2. **Preparación:** Se trata de poner en marcha el almacén de información para preparar la posible solución al problema.
3. **Generación de Respuestas:** Las respuestas que se van generando, deben ser novedosas. Aquí influirán tanto la motivación a la tarea, como las distintas destrezas creativas que tenga el sujeto.
4. **Validación:** En esta etapa hay que validar la respuesta elegida como solución al problema hay que valorar si es válida y adecuada a la realidad del mismo.
5. **Aplicación y toma de dediciones:** La decisión que se ha tomado en la etapa anterior hay que llevarla a la práctica. Una vez que se haya comprobado si es exitosa o no, termina el proceso. En caso positivo se aplicará y, en caso negativo el problema vuelve a situarse en la primera etapa y la información adquirida se añade a la que ya se tenía. Hay que tener en cuenta que una tarea puede, a su vez, tener subtareas, que se situaran jerárquicamente. El éxito de la tarea dependerá de los resultados obtenidos en la solución de las subtareas.

Lamber (2001) nos da a conocer algunos autores, los cuales comentan del proceso creativo y lo ha resumido de la siguiente manera:

AUTORES	1ra FASE	2da FASE	3ra FASE
koestler	Fase lógica 1. Formulación del problema 2. Reagrupamiento de los datos relativos al problema	1 Fase Intuitiva 2 Incubación 3 Maduración 4 Iluminación	Fase crítica 1) Procedimiento de verificación y de validación de las respuestas.
G. Wallas	Preparación	Incubación Iluminación	Verificación



A.F. Osborn	Determinación y planteamiento del problema	Descubrimiento de las ideas	Descubrimiento de las soluciones
E. Kris	Formulación del problema	Fase de inspiración	Fase de elaboración Evaluación rigurosa y lógica de las ideas
H.E. Gruber	Periodo de preparación - Búsqueda activa - Perseverancia contra los obstáculos.	Descubrimiento de las ideas	Evaluación

Cuadro N° 2 “Fases del proceso creativo”

El proceso de la creatividad debe darse por pasos no es algo que de un momento a otro puede ocurrir, siempre debe seguir una secuencia para que surja algo nuevo. Comprenden varias fases sucesivas más o menos complejas, los cuales ayudan a visualizar nuevas ideas creativas, de la misma manera nos va a ayudar dentro del ámbito educativo para ver si en las aulas de clase se está gestando alguna idea que puede llegar a ser creativa

2.4 El juego y la imaginación como potencial de la creatividad del niño.

Para los niños la vida es un juego, una aventura. Las exploraciones más básicas de los niños por el mundo son en realidad ejercicios creativos, la necesidad y el deseo de investigar, descubrir, experimentar, es algo natural para ellos. A medida que van creciendo empiezan a crear universos enteros a través de sus juegos, mismos que se convertirán en su realidad.

Un aspecto básico del desarrollo de la creatividad en los niños, es poder propiciar esa espontaneidad natural muchas veces denominada "tiempo abierto" en donde adquieren la capacidad de "perderse" en cualquier actividad que estén realizando dando paso a la imaginación, de una forma tal que resulta mucho más difícil e imposible para un adulto.

Los niños creativos necesitan tener la oportunidad de seguir sus inclinaciones naturales, de desarrollar sus talentos particulares y de ir a donde sea que los lleven sus habilidades.



CAPÍTULO II

La creatividad en la escuela.

La mayoría de las personas pasan la vida y se mueren sin haber desarrollado más que un pequeño porcentaje de sus capacidades, pues parece imposible y además absurdo el tamaño desperdiciado de las capacidades que se posee.

No solo el proceso creativo implica ondas satisfacciones, también los resultados, es decir la creación propiamente vienen a ser una dilatación y una prolongación de la persona a través del tiempo y del espacio.

En el cerebro, que es el órgano donde se almacena y reproduce la experiencia anterior, también es donde se da los diferentes procesos de combinación, transformación y creación a partir de elementos ya existente, por lo tanto la actividad creadora se fundamente en estas características y da como resultado la imaginación o fantasía la cual se puede manifestar en todos los aspectos de la vida.

Según **Ribot** (citado por Vigotsky 1999) “toda invención grande o pequeña, antes de cobrar forma ha sido producto de la imaginación, una idea formada y trazada en la mente mediante nuevas combinaciones y correlaciones”

El desarrollo y la importancia del trabajo creador, para la evolución y la maduración del niño, desde las edades más tiernas se observa procesos de creación que se observa de una mejor manera en lo que es el juego por ejemplo el niño que se imagina que va a caballo cuando monta sobre un palo, es una muestra de cómo desde un pequeño juego se da la más auténtica y verdadera creación.

En los juegos, los niños reproducen mucho de lo que ellos han visto o también puede ser un eco de lo que los niños vieron o escucharon de los adultos, pero no siempre estas experiencias se reproducen en el juego de absolutamente igual o como se presentaron en la realidad.

Los juegos no son sola la reproducción de los recuerdos vividos, sino unas transformaciones creadoras de esas impresiones vividas, por lo tanto la imaginación y el juego se entrelazan para que puedan existir los deseos creadores dentro del niño.

Betancourt y Valdez (2000) en su libro *Atmosferas creativas*, comentan que el juego es una actividad que permite crear, integrar y desarrollarse, los niños que juegan aprenden a observar su entorno y a conocer y a dominar el mundo que le rodea



CAPÍTULO II

La creatividad en la escuela.

Para Piaget (citado por Betancourt y Valdez 2000) nos da tres estadios del desarrollo del juego infantil.

- Juego funcional: en los dos primeros años de vida, el niño obtiene placer funcional con acciones repetidas.
- Juego simbólico: de dos a seis años, el niño finge, imita, simula, dice mentirillas y utiliza la fantasía (desarrollo de la imaginación).
- Juego con normas o reglas establecidas: inicia alrededor de los 6 a 7 años.

Este último tipo de juego es el que nos interesa para el desarrollo de la creatividad, puesto que en este se desarrolla la fantasía, la asimilación sobre la acomodación puesto que el niño juega asimila el mundo a su propio ego, en vez de cambiar sus ideas para hacer frente a las exigencias de la realidad. Se da un juego opuesto a la imitación.

Betancourt además, tomando en cuenta estas etapas ha desarrollado cuatro metas que persigue el juego dentro del aula.

- 1ra etapa: Infantil (cero a seis años) relaciones interpersonales: aprendizaje de las normas que rige la vida en grupo, con sus aspectos de cooperación y de competición, comportamiento, hábitos y actitudes (juego de roles).
- 2da etapa: Primaria (seis a doce años) Autónoma de acción hacia el medio: observación de la realidad, pensamiento reflexivo y crítico, desarrollo de habilidades y destrezas, en el ámbito de la socialización favorece el desarrollo de la participación, el respeto a los derechos de los demás, la tolerancia y el sentido crítico.
- 3ra etapa: Secundaria (doce a diez y seis años): en la adquisición y consolidación del pensamiento abstracto: construcción de hipótesis y estrategias para la solución de problemas, introducción sistemática del método y del pensamiento crítico. En el desarrollo de las capacidades, favorece dimensiones de la personalidad relacionadas con la inteligencia, la resolución de problemas, la participación, y la solidaridad.

El juego como instrumento educativo nos ayuda a desarrollar la imaginación en los niños y en el avance del conocimiento como un vehículo para el desarrollo de estructuras abiertas, flexibles y cambiantes del pensamiento, que se encuentran inmerso dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Favoreciendo en el niño actitudes tales



CAPÍTULO II

La creatividad en la escuela.

como: enfrentar obstáculos y corregir errores, también son una fuente de salud en la medida en que a través de esta afloran sus expresiones creativas.

El juego es una reserva inagotable para el desarrollo de la personalidad y la autovaloración, puesto que permite encontrar y solucionar problema, tomar decisiones acertadas y desarrollar procesos volitivos para hacer frente a la vida

La forma más rápida de fomentar la imaginación, la creatividad y el juego es ayudarle a ser imaginativo y a expresarse libremente. Mediante las actividades tradicionales como dibujar, pintar, escuchar y tocar música, bailar, hacer juegos de rol, jugar con marionetas, disfrazarse, leer cuentos, fomentar el sentido del humor y compartir e interactuar con otros niños y adultos son la vía más rápida hacia un niño feliz, desenvuelto y creativo.

Es muy importante tomar el tiempo para iniciar al niño en estas actividades y luego apartarse y dejar que él o ella mismo/a explore sus propias formas de realizar una actividad.



CAPITULO III

ESTRATEGIAS PARA POTENCIAR LA CREATIVIDAD EN EL AULA



<http://www.photaki.es/fotos-creatividad-p1>

3.1 Estrategias para ayudar a desarrollar la creatividad en los niños.

Los niños tienen en su imaginación un mundo que se va formando a través de sus experiencias, deseos y miedos, por lo que ellos necesitan expresar sus ideas de una u otra forma. La creatividad no es sólo una manera de expresar los sentimientos o lo que piensan, sino que además es un componente para conocer el mundo que los rodea. Para lo cual se debe dar un desarrollo y aprendizaje del niño a través de diferentes estrategias se debe estimular este proceso creativo tanto en las escuelas como en el hogar.

La necesidad de desarrollar la creatividad para enfrentar las exigencias del mundo actual, es un reto para el presente y futuro. Por lo que es pertinente preparar a las futuras generaciones para que participen de forma activa en el desarrollo del pensamiento, razón por la cual nos toca preparar a los estudiantes para que puedan comprender el mundo y crearlo

Por lo tanto en las escuelas los docentes deben tomar en cuenta este procedimiento de las estrategias por qué no se sabe cuando un niño puede llegar a aflorar su creatividad por lo que a estos le toca el estar más atentos dentro del aula como fuera de ella.



CAPÍTULO III

Estrategias para potenciar la creatividad

La tarea también va para las familias quienes son los que ayudan en el proceso de la creatividad en los niños y niñas, fomentando de una manera positiva cuando estos empiezan en su juego de creatividad, las personas, desde que tenemos conciencia y uso de la razón, aplicamos diariamente una porcentaje de creatividad para solucionar nuestros problemas, inconvenientes y dificultades. Tan solo con el hecho de pensar y encontrar soluciones efectivas a un problema ya nos convierte en sujetos creativos e inteligentes.

Por lo tanto se da a conocer algunas características que se debe tener en cuenta para ayudar a los niños a que desarrollen la creatividad (citado por Trejo (2005))

- ◆ Demostrarle que es creativo para que se sienta que lo es.
- ◆ Reconocer e interesarse por cualquier muestra creativa de los niños para reforzar la confianza que tiene en sí mismo.
- ◆ Escucharle con atención y paciencia sus inquietudes, intereses sueños y fantasías de tal manera que se sienta aceptado y libre para comunicarse.
- ◆ No juzgar su particular forma de percepción, una persona que tiene su creatividad despierta tiende a ver las situaciones y objetos de distinta manera. En el caso de que la idea o la acción atente contra el niño, es recomendable cuestionarlo acerca de la acción que pretende ejecutar y darle razones que él comprenda, para que por iniciativa propia desista de su intención.
- ◆ No imponerle reglas innecesarias; éstas pueden inhibir la creatividad y su desenvolvimiento natural.
- ◆ Respetar su autonomía, sin que esto quiera decir que se va a dejar a los niños libres de supervisión.
- ◆ Participar en su mundo creativo.
- ◆ Proporcionarle toda clase de juegos y ejercicios que motiven su creatividad.
- ◆ Es importante vigilar el tipo de programas y el tiempo que le dedican los niños a la televisión.
- ◆ Incentivar a la lectura y escritura para el desarrollo mental., puesto que contribuye significativamente en la creatividad al brindar una gran gama de posibilidades en la exploración de la imaginación, el ingenio y el conocimiento.



Las características citadas anteriormente sirven para reconocer y motivar a los niños y niñas a valorar su capacidad creativa e inteligencia, cada individuo puede aplicar estos ítems dentro a sus actividades personales o académicas.

La creatividad desarrollada por los niños y niñas, es a través de ideas, pensamientos, haciendo una representación (juego), contando a familiares y amigos sus deseos. Por lo que a las personas mayores nos toca fomentar la creatividad.

Dentro de nuestro estudio, estas características nos permite adentrarnos un poco más para poder reconocer a los individuos creativos y darles el verdadero valor que se merecen, a la vez ayudar para que florezca este proceso y ya no ser personas que lo obstaculicemos.

3.2 Atmosferas Creativas.

Las atmosferas creativas favorecen el desarrollo del pensamiento, propiciando un estado óptimo de activación cognoscitiva y afectiva, de pensar y crear, y además, aumenta el rendimiento productivo grupal e individual ante tareas que se deben cumplir. Por lo tanto es un concepto muy complejo y rico, difícil de definir, aunque valioso en la vida y acontecer de los individuos.

Algunos autores como Vigotsky, De la Torre, Betancourt, Amegan, Mijtjans, (citado por Betancourt y Valadez 2000) plantean algunos principios para crear unas atmosferas creativas adecuadas para el trabajo dentro del aula escolar, los mismos que vamos a analizarlos a continuación:

1. Enseñanza Anticipatoria: parte del concepto de una enseñanza que desafíe el desarrollo en el cual se espera que aparezcan las habilidades que trabaja el programa Vigotsky defiende una enseñanza que no sea la sombra del desarrollo, esto es una enseñanza que este un paso adelante para que a través de la mediación del facilitador del grupo el niño logre de la mejor manera el desarrollo de sus habilidades.



CAPÍTULO III

Estrategias para potenciar la creatividad

2. Construcción de las Habilidades a Trabajar en dos Planos: todo lo aprendido y por aprender se va a presentar siempre al niño en 2 planos uno fuera de él (interpsíquico) y el otro dentro del (intrapsíquico).
3. Habilidades Trabajadas y su Reflejo en la Consciencia del Niño de Manera Mediatizada: las habilidades trabajadas en cada sesión de atmosferas creativas no se da de manera directa en la consciencia de los niños sino de forma mediatizada es decir se da de acuerdo a su historia y cultura.
4. Habilidades en por y para un Sistema de Actividades y Comunicación: las habilidades que se van a trabajar deben estar dirigidas a la parte critica o creativa para tener un pensamiento excelente y un gran trabajo.
5. Desarrollo de Habilidades con un carácter Histórico Social que nos acerca a un Pensamiento Excelente: el desarrollo de las habilidades propias del pensamiento excelente están dadas por un contexto histórico social en el cual está inmerso el niño, es decir deben estar mediatizadas por las características propias de la sociedad en la que viven.
6. Unión entre los Conceptos Cotidianos que tiene el niño a cerca de la Habilidad a trabajar y los Científicos: Se intenta que el niño comente acerca de los conceptos cotidianos que posee acerca de la habilidad a trabajar con el fin de vincularlos de manera orgánica con los científicos de esta manera los conceptos científicos se enriquecen de la vida cotidiana de los niños y a su vez los cotidianos encuentran una realidad objetiva estudiada por los científicos así se obtendrá un aprendizaje rico de sentidos y significados.
7. Unidad de lo Cognoscitivo y lo Afectivo en cada Sesión de Atmosferas Creativas: se debe considerar que la actividad realizada va a movilizar los recursos afectivos e intelectuales de la habilidad a trabajar, es importante crear un clima en el que se propicie la unión de los afectos y el intelecto y romper con los prejuicios y creencias falsas en torno a dichas habilidades.
8. Valoración del Producto de la Actividad Lúdica así como del Proceso: se debe tener un reflejo de la manera de pensar del niño a través de los productos de su actividad.



CAPÍTULO III

Estrategias para potenciar la creatividad

9. Aprendizaje de cómo Reciclar los Errores: se parte de la idea que se debe abrir un espacio de análisis de error siempre que este ocurra dentro de una actividad en donde se pensó o creo algo.
10. Concepción Holística del Pensamiento Excelente: se basa en lo que se va a trabajar a través de las diferentes habilidades que lo componen para obtener un pensamiento excelente.
11. Desarrollo de un Pensamiento Excelente relacionado con el Progreso de su lado Ético: se debe fomentar y modelar determinados valores humanos como la responsabilidad, fraternidad, tolerancia, respeto hacia los demás humildad, fortaleza, justicia, prudencia entre otros.
12. Metacognición como Indicador de Máximo Desarrollo en las Habilidades a Trabajar: metacognición es la capacidad de pensar sobre el pensar en atmosferas creativas no solo interesa el acto de pensar por sí mismo sino la auto reflexión de los participantes en como lo hacen y como lo podrían hacer mejor.
13. Pensamiento Excelente Implícitamente Comprometido con una Motivación Intrínseca: esta motivación intrínseca es la que mueve a una persona a realizar determinada tarea sin que ningún factor externo lo presione o estimule para lograrlo, está unido a los intereses propios de cada ser humano, en las atmosferas creativas se desea trabajar con esta motivación pero es necesario detectar y estimular los intereses de cada niño de manera independiente y grupal.

Todas estas sugerencias que nos plantean estos autores son de gran importancia para los docentes y los estudiantes ya que para las dos partes sirve de guía para que se pueda dar un trabajo efectivo dónde los estudiantes estén motivados a realizar lo que para ellos es importante y donde no exista presiones, y se obtenga los intereses deseados por los docentes y los intereses de los niños y niñas que es lo fundamental estas sugerencias nos sirven para trabajar de manera apropiada y respetando los intereses propios de cada ser humano y el trabajo creativo que cada quien realiza que es lo que se busca en general.

De la misma manera, Betancourt (2001) nos da a conocer algunas lecciones y sesiones, que a su criterio, nos ayudan a lograr una mayor organización y desarrollo eficiente de las habilidades creativas en los niños. Es importante que se incluya las siguientes etapas:

y unuuu Kuo
Andrea Montero



CAPÍTULO III

Estrategias para potenciar la creatividad

- *Identificación de la habilidad a estudiar.
- *Objetivos generales y específicos de cada lección.
- *Secuencia instruccional de la clase.
- *Recomendaciones metodológicas específicas.
- *Evaluación de la habilidad estudiada.

Por otro lado las clases o sesiones son las siguientes:

- **Presentación:** en ella se persigue sobre todo la presentación al grupo de la habilidad a trabajar si al niño no le queda claro cuál es dicha habilidad, su importancia así como la aplicación que le puede dar para que el estudiante tenga experiencia de lo que va a realizar y eso lo utilice a su favor.
- **Rompimiento de Murallas:** se trabajan las murallas propias de la habilidad que se ha estudiado, es decir se propicia un clima de trabajo donde afloren y se rompan los candados psicológicos que no facilitan el trabajo adecuado con la habilidad planteada para la sesión.
- **Entrenamiento:** el objetivo es afianzar o ejercitar la habilidad presentada en la clase.
- **Cierre:** es la última clase de la lección en la que el niño ya domina de mejor manera la habilidad propia.
- **Revisión de lo realizado en la Sesión anterior:** es necesario retomar lo visto anteriormente para darle un orden lógico y secuencial con lo actual.
- **Explicación de la Habilidad a trabajar acompañada del Contenido Temático**
- **Desarrollar:** es necesario hacer consciente al grupo sobre la habilidad que se pretende lograr antes de ejercitarla ya que es más fácil dirigir los esfuerzos a algo conocido, con esto se busca desarrollar una autoconciencia sobre los mejores procedimientos para lograrlo.
- **Calentamiento en torno a la Habilidad que se va a trabajar:** se presenta al niño un juego de carácter muy sencillo que le permita prepararse y ejercitarse en la habilidad a trabajar, es el momento de la inducción práctica a la habilidad a diferencia del punto anterior donde la inducción es teórica.
- **Trabajo con la Habilidad a partir de un juego de mayor Complejidad:** se busca una actividad que implique un trabajo de mayor complejidad con relación al



CAPÍTULO III

Estrategias para potenciar la creatividad

anterior buscando que se practique la habilidad en cuestión, se requiere mayor esfuerzo y concentración.

- **Reflexión Grupal en torno al Juego realizado:** Terminado el juego el coordinador propicia un dialogo en el grupo sobre el mismo el jugador debe ser consciente de porque y para que lo hizo así como las utilidades que esto le puede generar no solo en el ambiente escolar sino a nivel personal, familiar, grupo de amigos.
- **Asignación de las tares para la próxima Sesión:** Tiene por objetivo dar un seguimiento a las sesiones pero cumple la función de consolidar lo aprendido.

El propósito de *Atmósferas Creativas*, es reconocer y evocar al máximo el desarrollo del pensamiento en los diferentes ámbitos de manifestación de los estudiantes, uno de los objetivos de esta es crear un clima diferente en el salón de clases mediante la actividad lúdica que propicie el desarrollo del lado creativo y reflexivo del pensamiento.

En *Atmósferas Creativas* los contenidos cognoscitivos que surgen en el juego tienen un carácter problematizado de la realidad cotidiana del escolar en la cual no son prioritarios dichos contenidos sino los procesos y habilidades psíquicas del niño.

Las *Atmósferas Creativas* están asociadas también con los valores humanos, favorecen lo que es la responsabilidad, tolerancia, respeto hacia los demás, justicia, humildad, para que todos estos valores se cumplan y exista un clima adecuado para el trabajo donde todos exploten su creatividad no se debe imponer nada, ni así se tenga demasiada experiencia del tema, para el bien de los estudiantes. El docente dentro de estas atmosferas se convierte en mediador y modelo a seguir para los niños por lo cual es muy importante lo que el autor sugiere en su libro de atmosferas creativas ya que en base a ello los docentes pueden actuar de manera adecuada con sus niños ayudándolos a realizar su trabajo de manera optima y no obligándolos a realizar lo que a nosotros nos gusta o lo que ya nosotros sabemos no interrumpir sus fantasías y sueños que es así como ellos aprenden de mejor manera ya no seguir fomentando la educación tradicional donde todo se impone y se obliga sino mas bien fomentando un clima o atmosfera libre donde los niños puedan poner a flote todo su potencial creativo



3.3 Aprender a ser Creadores.

Desarrollar el pensamiento creativo en los niños y niñas es uno de los objetivos primordiales de la educación, ya que en los últimos tiempos ha tomado mayor fuerza y para que se fomente a la persona a ser creadora debe darse ciertas características dentro del ambiente educativo como: (citado por Ana Azuela)

- ✓ Un medio que estimule la creatividad, lo cual es de vital importancia para que este se dé.
- ✓ La espontaneidad también es algo básico que permitirá que aflore las ideas.
- ✓ Reconocer los esfuerzos de creatividad que hacen los niños y niñas y a la vez reconocer las aptitudes de las personas creadoras.

Ser creativos en la vida cotidiana favorece la capacidad de cambiar las creencias, de desconocer cosas, de cambiar actitudes, comportamientos y maneras de relacionarnos. Parece sencillo pero no lo es y sin embargo, los efectos de cualquiera de esos cambios por pequeños que sean pueden resultar sustanciosos. Una actitud creativa en nuestra vida puede llevarnos a lugares insospechados.

Según Prad (citado por Torres 1995) Aprender a ser creadores es ser imaginativos, emprendedores, para ello se debe cumplir con lo siguiente:

- + Mantenerse informados con múltiples fuentes y perspectivas, enriqueciendo y criticando las ideas y propuestas ajenas, manteniendo los propios criterios y principios del pensamiento. Estructurando y seleccionando lo mejor. Una mente bien sustentada por su capacidad de análisis y de síntesis.
- + Animar una mente rica y flexible abierta a todas las categorías que constituyen la realidad desde múltiples disciplinas. Una mente flexible capaz de generar conocimientos muy diversos.
- + Activar la agilidad y fluidez del pensamiento conectando ideas e informaciones con emociones, intenciones e iniciativas de interés personal y social. Mentes y personas como un río caudaloso.



CAPÍTULO III

Estrategias para potenciar la creatividad

- + Abrirse libremente de un modo lúcido y atrevido a los opuestos, a lo que se ve y a lo que no se ve, a lo consciente y a lo inconsciente, ser capaz de valorar intuitivamente y elegir lo mejor, capaz de aceptar la confusión y el caos de lo complejo, para encontrar nuevos órdenes y posibilidades de continuo.
- + Activar el sentido y la mente emprendedora, capaz de imitar y copiar, para a continuación innovar, progresar, hacerlo diferente, llegar a tener el propio formato, el propio modelo, inventando nuevos lenguajes y nuevos instrumentos.
- + Generar un espíritu de pensamiento libre, abierto a múltiples alternativas, capaz de experimentar diversas opciones, incluso aquellas que son opuestas, para afirmarse en el valor de aquello que se piensa y se hace. Libertad de pensamiento, de expresión y de acción.
- + Estimular el sentido de lo profundo, que ayuda a seleccionar lo que es esencial en la vida, en el trabajo o las relaciones, aquello que siendo fundamental es realmente simple y sencillo de llevar a cabo, porque está basado en los principios y los valores de toda la vida.

Para ser personas creativas necesitan algunas cualidades que nos ayudaran a serlo, para lo cual no solo se necesita que otra persona anime sino que también es favorable el ambiente en el que se está desarrollando ya que si este es agradable permitirá que se dé la creatividad.

3. 4 ESTRATEGIAS

En la actualidad uno de los objetivos primordiales de la educación es el desarrollo del intelecto y la creatividad en las escuelas o centros educativos, lo cual es una tarea muy compleja ya que se debe planificar y perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje. La creatividad en los niños permite un desarrollo en la independencia, flexibilidad y la originalidad, por lo que toca a los profesionales que trabajan en el campo de la educación estimular para que en ellos se dé un pensamiento creativo.

De Bono (2002) nos da las siguientes estrategias

1. Conceptos/ Divisiones/ Polarizaciones



División:

La división de un problema o de una situación en sus partes componentes y el requerimiento de su atención sucesiva es un proceso mecánico que confiere a la mente gran efectividad, y que entre otras presenta las siguientes ventajas:

- 1.-Facilita el que puedan considerarse por separado diversas partes de una misma situación, de esta manera si una parte es útil y otra peligrosa, pueden valorarse sus respectivas cualidades intrínsecas.
- 2.-Hace que los temas nuevos o de difícil elaboración puedan ser tratados mediante el estudio sucesivo de sus partes más conocidas.
- 3.-Posibilita el que puedan ensayarse diferentes combinaciones de las partes integrantes y llegar así a elaborar ideas y conceptos que antes no existían.
- 4.- Facilita la comunicación, al poder describir una situación en sus diferentes partes en vez de presentarla como un conjunto.

Polarización:

Es más fácil elaborar un modelo completamente diferente a otros ya establecidos que elaborar uno similar a los ya existentes. Si el nuevo modelo se diferencia solo ligeramente, tiende a ser absorbido por otros semejantes que lo consideran como una repetición innecesaria.

Esta absorción deforma la información de entrada, que en vez de ser asimilada en sus características propias es alterada para ajustarse al modelo que la atrae hacia sí, esta fuerza de atracción proviene a veces de dos modelos análogos en el cual la información se incorpora a uno u otro o puede provenir de dos modelos situados en polos opuestos, con lo que pasa a formar parte de uno u otro polo.

Peligros de la Polarización.

1. Cuando una categoría se establece adquiere carácter permanente.
2. Se altera la información de entrada para que se adapte a las categorías existentes. Luego no se distingue del resto incluido en la misma clasificación.
3. En ningún momento es imperativo crear nuevas categorías, se puede seguir con muy pocas.
4. Cuanto menor es el número de categorías mayor es la alteración a que se somete la información de entrada.



Limitaciones del sistema basado en nombres

La principal desventaja de este sistema estriba en que una unidad formada y denominada en un momento dado en función de la realidad de las cosas, puede dejar de ser reflejo de la realidad cambiante y a causa de su permanencia transformarse en un factor restrictivo.

El objetivo del pensamiento lateral es romper la rigidez de las categorías, como la de todos los modelos arquetipos. Al prescindir de una categoría se renuncia a la comodidad de su uso. En la escritura y la conversación las categorías simplifican el pensamiento.

2. Descripciones/ Solución de problemas/ Dibujo

El efecto inhibitor de lo que parece obvio y adecuado, cuyo resultado significa detener el acto de pensar en vez de explorar otras alternativas posibles. Normalmente la investigación de otras posibilidades cesa cuando se encuentra una solución adecuada. Se analizan las cosas sólo en tanto que son insatisfactorias, pero el proceso cesa cuando la interpretación llega a un resultado positivo, aun cuando pueda existir otro mejor.

Esta limitación de los modelos establecidos se contrarresta en parte por la mera conciencia de su existencia y por el reconocimiento de la necesidad de superarla es decir con la adopción de una actitud propia de la lógica lateral, estos modelos establecidos pueden tener tres efectos negativos.

- 1.- A veces crean problemas que en realidad no existen, sino que son el resultado de divisiones, polarizaciones y formación de conceptos.
- 2.- Impiden en ocasiones una configuración más útil de la información.
- 3.- Inhiben el pensamiento con la simple visión de lo adecuado.

De poco serviría tratar el pensamiento lateral como un proceso abstracto. Su utilidad sería igualmente limitada si se considerara exclusivamente en el ámbito de la creatividad, o como algo idóneo sólo para ciertas personas y determinadas circunstancias. La lógica lateral es una parte necesaria del acto de pensar y ha de desarrollarse en todas las personas con el fin de completar su capacidad potencial. No basta adoptar una actitud lógica lateral; es preciso aplicar el pensamiento lateral a la vida práctica cotidiana.

Descripciones:



Las descripciones constituyen un medio especialmente adecuado para la práctica del pensamiento lateral, cualquier objeto o situación pueden ser descritos de múltiples maneras según el enfoque que se le dé.

Las descripciones hacen que uno sea más consciente de su interpretación de las cosas al tener que atenerse a un punto de vista definido en vez de limitarse a poseer una vaga conciencia del tema.

El objetivo lateral de las descripciones es ilustrar la multiplicidad de enfoques y estimular su concepción por ello no importa tanto la calidad literaria o la exactitud de la descripción como la diferencia entre una descripción y otra.

Los temas de las descripciones pueden basarse en un principio en material visual, como fotografías, ilustraciones y dibujos estos últimos confeccionados por los propios estudiantes.

Las descripciones pueden ser orales, escritas o incluso visuales.

Solución de problemas:

Son un medio idóneo para la práctica del pensamiento lateral, exige el uso del pensamiento progresivo con el fin de considerar la estructuración del material del que se dispone.

En todo problema hay una solución, estas son algunas formas:

- Superar alguna dificultad (ej. el problema de la congestión del tráfico).
- Crear algo nuevo (ej. el diseño de una recolectora de manzanas).
- Eliminar algún punto insatisfactorio (ej. los accidentes de tráfico).

Dibujo:

El dibujo de dispositivos mecánicos o de otro tipo es un caso especial de solución de problemas, a veces el objetivo del dibujo es superar algún defecto pero con mayor frecuencia reside en crear algo que no existe.

Los problemas de dibujo suelen carecer de solución definida y requieren considerable dosis de creatividad.

No es necesario que el dibujo sea de gran calidad, tampoco el propio diseño precisa mucha exactitud basta con que se realice un intento genuino de expresar visualmente la idea que se concibe.

3. El Estimulo al Azar.

Yanina Ríos

Andrea Montero



CAPÍTULO III

Estrategias para potenciar la creatividad

1. Conocimiento de los principios del pensamiento lateral y conciencia de la necesidad de su uso para contrarrestar la rigidez de los modelos del pensamiento vertical o lógico.
2. Uso de técnicas específicas que actúan sobre los modelos originales para provocar su reestructuración.
3. Empleo deliberado de circunstancias que estimulan la reestructuración.

Selección de estímulos elegidos al azar.

La selección del azar estimulado puede revestir dos formas:

- Exposición.
- Selección formal.

Exposición: no se basa tanto en un doble aspecto de la propia técnica como en la conveniencia práctica de su utilización. Cuando se recurre a estimular el azar este mismo actúa simultáneamente por exposición y por selección formal.

Formas de presentar la estimulación al azar por Exposición:

1. Aceptación de los estímulos al azar en vez de excluir la información que nada tiene que ver con un problema se la considera como material estimulante para el azar y se estudia la posibilidad de su uso como tal.
2. Exposición a las ideas de otros. En las sesiones de imaginación creativa las ideas de otros actúan como estímulos al azar ya que no se incorporan al pensamiento propio para experimentar una elaboración específica sino que contribuyen a la aparición de otras ideas que puedan ser completamente distintas al estímulo original.
3. Exposición a las ideas provenientes de campos completamente diferentes.
4. Exposición física a estímulos elegidos al azar.

Selección formal de la entrada al azar.

- ❖ Uso de un diccionario para elegir una palabra al azar.
- ❖ Selección formal al azar de un libro o revista.
- ❖ Selección formal de algún objeto de las inmediaciones.

4. Aplazamiento del juicio:



El juicio como parte integrante del pensamiento vertical o lógico se aplica en las siguientes fases:

- Enjuiciamiento del área de información en cuanto a su relación con el problema o situación es decir enjuiciamiento previo al desarrollo de las ideas.
- Enjuiciamiento de la validez de una idea en el contexto del pensamiento lógico. Se descartan las ideas que carecen de solidez en vez de explorar sus posibilidades.
- Enjuiciamiento de las ideas propias para asegurarse de su corrección antes de explorarlas a otras personas.
- Enjuiciamiento de ideas expuestas por otras personas.

En el aplazamiento del juicio crítico durante los procesos del pensamiento lateral no solo se aplaza la condena de las ideas que parecen inadecuadas sino también cualquier valoración positiva.

El aplazamiento de enjuiciar en los casos anteriores comporta las siguientes posibles ventajas:

1. Las ideas sobreviven más tiempo y generan otras ideas.
2. Otras personas valoran ideas que de otro modo habrían rechazado ideas que pueden resultar extremadamente útiles.
3. Las ideas que carecen de utilidad práctica presentadas por otras personas pueden usarse como estímulo para la concepción de ideas nuevas.
4. Ideas desechadas como erróneas en un contexto de valoración rígido pueden revelarse útiles cuando se revisa la solidez del contexto en que se juzgaban.

5. Estrategia de Captura.

Implican un conjunto de actividades de preservación, esto significa reservar las nuevas ideas mediante registros escritos o grabados.

1. Meno test de ideas geniales: finalidad capturar la mayor cantidad de ideas originales mediante la adquisición de estrategias de registro de las ideas.
Se forman dos grupos a los cuales se les divide en dos los cuales el un grupo puede anotar en un cuaderno las ideas mientras que el otro utilizaran la memoria, al finalizar se expondrá el tema en la pizarra, los grupos que han anotado son los



CAPÍTULO III

Estrategias para potenciar la creatividad

que presentaran mayor cantidad de idea que los otros, se concluirá haciendo un debate que gira entorno a la importancia de preservar las ideas novedosas.

6. Estrategia de Reto.

Son una serie de actividades relacionadas con la manera de buscar nuevos desafíos o retos y gestionar el fracaso, están ligadas a problemas esenciales y con final abierto.

1. Reto a la imaginación. Finalidad desarrollar la mayor cantidad posible de productos que puedan satisfacer algunas necesidades de la vida diaria partiendo de la lectura de diferentes materiales gráficos.

Materiales tres revistas del sector industrial o de servicios, tres de carácter popular, folletos y periódicos, se divide en dos grupos a los cuales se les entrega al un grupo las revistas industriales y el otro las de ocio. Se le pide que diseñen nuevos productos, al finalizar se realiza un debate sobre la forma de haber trabajado.

7. Estrategias de Ampliación.

Son propuestas para ampliar conocimientos y técnicas de acción, se relacionan con el desarrollo del interés por la formación.

Implican leer, escuchar y aprender fuera del ámbito de las propias incumbencias.

1. De barcos, sobaderos bastones: finalidad ampliar los conocimientos con el propósito de generar nuevas ideas e innovaciones.

Trazar con cinta adhesiva una línea en el suelo, colocar a dos metros un globo inflado con la palabra premio escrito, se selecciona un voluntario el cual tiene que intentar atrapar el globo teniendo de materiales el periódico y la cinta, al finalizar propiciar un debate en torno a cómo y porque influye el aprendizaje o conocimiento previo en la creatividad.

8. Estrategias de Entorno.

Son un conjunto de actividades para cambiar el entorno físico y social, se vinculan con la apreciación de las cosas desde múltiples perspectivas.

Significa programar cambios y obtener información.

1. Cuéntame una historia: finalidad ampliar el entorno a partir de estímulos insólitos



Mostrar a los estudiantes una imagen abstracta, y en menos de 15 min escriba una historia más insólita que se les ocurra de la imagen, luego realizar un debate en el que se analice el efecto causado por la imagen para motivar la creatividad en los contenidos de las historias.

Las estrategias de aprendizaje son acciones o procedimientos utilizados por el estudiante para abordar el conocimiento y pueden ser enseñadas por el docente. La función de una estrategia de aprendizaje es motivar y afectar al estudiante, con el fin de que seleccione, organice e integre nuevos conocimientos y así su aprendizaje será más significativo y lo realizara con mayor agrado y dedicación (meta cognición).

Cada estudiante es distinto y posee un estilo de aprendizaje diverso también, además va acorde con su orientación y su disposición ante una situación de aprendizaje, por lo que conformará un perfil de estudiante y la tendencia a preferir ciertas estrategias de aprendizaje como estilo de aprender. En este sentido, el docente debe pretender ser más flexible y brindarles diversas estrategias de aprendizaje a los estudiantes para que adquieran distintas competencias y fortalezcan las destrezas que tengan.

Es trabajo de los docentes brindar a los niños y niñas las estrategias adecuadas para su mejor desempeño escolar ya que con el uso de las mismas los niños podrán desarrollar sus habilidades y así se podrá obtener lo anhelado por nosotras un buen trabajo creativo de los niños y niñas.

3.5 El juego y la Creatividad.

Según Betancourt y Valadez (2000) Los juegos se pueden emplear en diferentes edades, gracias a los juegos se puede promover el desarrollo de varias áreas como la psicomotricidad, capacidad auditiva etc. Los cuales al ser aplicados dentro del aula de clases nos favorecerán para que los niños y niñas expresen de forma libre lo que sienten. Lo que los niños necesitan para ser verdaderamente creativos es la libertad para comprometerse por completo al esfuerzo y convertirse en personajes que crean basado en su propio trabajo ya que promueve oportunidades que generan nuevas ideas, formas de pensar y de dar soluciones a los problemas.

Los juegos creativos se expresa cuando los niños utilizan los materiales que son familiares para ellos en nuevas formas e interpretan papeles imaginativos los cuales son



CAPÍTULO III

Estrategias para potenciar la creatividad

expresados de forma espontanea e inventadas por los propios niños. También ayuda a conocer el estilo que cada uno de ellos.

Además nos permite conocer la forma para integrarse e incluir a otros niños que pueden tener las mismas habilidades o habilidades diferentes, complementándose para que allá una nueva creación.

Por lo tanto los juegos van a permitir desenvolverse en las siguientes áreas:

Iniciación.

- * Habilidades de Pensamiento.
- * Organización y Planificación.
- * Cohesión.
- * Psicomotricidad.
- * Participación.
- * Análisis Grupal.
- * Comunicación.
- * Liderazgo.
- * Creatividad.
- * Capacidades Físicas.
- * Conocimiento.

Clasificación de los Juego según Betancourt (2001)

- ✓ Juegos de Iniciación: Tienen como objetivo propiciar el conocimiento mutuo entre los participantes, o la integración y la desinhibición en el grupo, son los propiciadores iniciales de un clima creativo al fomentar la confianza y buena comunicación.
- ✓ Juegos de Análisis General: Permiten resumir y agrupar ideas o conceptos así como promover una discusión amplia de diversos temas.
- ✓ Juegos para Desarrollar Habilidades de Pensamiento: Preparan de manera óptima un buen pensar.
- ✓ Juegos de Comunicación: Ofrecen los elementos necesarios con el fin de reflexionar a cerca de la necesidad y la importancia de lograr una comunicación adecuada para un buen pensar y un buen crear.



CAPÍTULO III

Estrategias para potenciar la creatividad

- ✓ Juegos de Organización y Planificación: Están dirigidos a que los jugadores trabajen de forma cooperativa e interdependiente, están orientados a organizar al grupo para una tarea conjunta específica de la manera más eficiente posible.
- ✓ Juegos de Liderazgo: Están destinados a identificar los posibles líderes de los grupos con los que se trabaja, tienen la función de desarrollar la potencialidad de los jugadores para ser líderes.
- ✓ Juegos de Cohesión: Su objetivo es lograr el afianzamiento del grupo y fortalecer su estructura operativa funcional.
- ✓ Juegos de Creatividad: Favorecen el florecimiento de las potencialidades creativas de los participantes en cuanto a los siguientes indicadores:
- ✓ Juegos Psicomotrices: Estimulan el desarrollo integral de los participantes mediante la educación del movimiento, conducen a una concepción integral del ser humano mismo que conlleva un nexo entre lo corporal y lo psíquico.

A continuación se da a conocer algunos juegos propuestos por Betancourt y Valadez en su libro sobre las atmosferas creativas, se le denomina el rincón de los juegos



CAPÍTULO III

Estrategias para potenciar la creatividad

NOMBRE	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	RECURSOS MATERIA	TIEMPO	OBSERVACIONES	ÁREAS PSICOEDUCATIVAS
Acordeón	Estimula la originalidad del pensamiento Favorecer la expresión espontánea tanto individual como grupal	Los participantes tomarán una hoja y la doblarán en forma de acordeón, luego escribirán en cada una de las partes una carta de ciencia ficción, nadie tiene que ver lo que escribió el compañero. Lo divertido es al final leer la carta escrita por todos	Hojas blancas lápices	35 min	El facilitador-mediador estimula la creatividad de los participantes pidiéndoles que piensen en cosa que nunca han pensado	Creatividad
Bestia pájaro o pez	Desarrollar los procesos de atención, concentración y memorización Contribuir al conocimiento de los participantes sobre determinados temas	Un jugador actúa como capitán y se pone de pie al frente del salón. Señalando a un participante dice “¿? bestia, pájaro o pez?”. Luego repite una de esas tres clases de animales y cuenta hasta diez. El jugador que señalo debe nombrar un animal de la especie indicada antes de que el capitán acabe de contar. Si no lo hace o repite un nombre que ya se ha dicho, cambia su lugar con el del capitán	Local amplio Buena iluminación y ventilación	20 min	Variante, cambiar por el hábitat del animal	Habilidades del pensamiento



CAPÍTULO III

Estrategias para potenciar la creatividad

Cada cosa en su sitio	Desarrollar el proceso de atención y observación	El facilitador escribe unas palabras en pedazos de papel (1 por papel) que concuerden con parejas ej.ojo y parpado. Coloca un papel de cada pareja encima de una silla y conserva el otro en la mano, luego hace entrar a los jugadores y les reparte un papel (tiene en la mano) a cada uno, indica todos deben encontrar la segunda mitad de su pareja	Pedazos de papel	20 min	Variante en silencio señalando con la mano el lugar donde está la otra parte	Habilidades del pensamiento
Cuento grama	Estimular la originalidad de pensamiento Desarrollar la fluidez de ideas Contribuir al desarrollo de ideas de redefinición o elaboración de ideas	Los jugadores describen u cuento por el relieve de un animal; comienza uno a escribir, continua el otro y así sucesivamente luego se pone un titulo al cuento creado	Lápices hojas blancas Dibujos de un animal	30 min	Variante se lo puede realizar con la figura de dos animales	Creatividad



CAPÍTULO III

Estrategias para potenciar la creatividad

Desarrollar la culebra	Permite la elaboración de movimientos combinados Favorece el desarrollo de la atención y motivación en la tarea Experimentar el apoyo afectivo de los jugadores Desarrollar la confianza del otro Estimular el sentido del buen humos	Cada participante pasa su brazo derecho por entre sus piernas y agarra la mano izquierda del que está detrás de él, con la mano izquierda agarra la derecha del que está delante. Al darse la señal, el último jugador se acuesta en el suelo todos los otros caminan hacia atrás pasando a horcadas sobre los que quedan acostados, sin soltarse de las manos. Cuando todos están boca arriba, el penúltimo que se ha acostado de levanta camina hacia adelante y hace levantar al siguiente. Así hasta que todos estén de pie.	Lugar amplio	30min	Ayuda que enfrenten obstáculos,	Psicomotricidad cohesión Creatividad organización Planificación
------------------------	--	---	--------------	-------	---------------------------------	--



CAPÍTULO III

Estrategias para potenciar la creatividad

El ciego embotellado	Favorece el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y de las relaciones espaciales Experimenta el equilibrio corporal empleando el oído sin que interfiera la vista Favorece una actitud de enfrentamiento a obstáculos	El facilitador solicita un voluntario al cual de le vendaran los ojos. Se coloca en el suelo 8 botellas formando una hilera; el voluntario intentara pasar sobre ellas en zigzag sin tumbarlas. En un primer momento, los demás compañeros le pueden ayudar solo verbalmente, pero después de que el voluntario allá pasado las cuatro primeras no se podrá hacer ruido, una vez terminado se pide a otro jugador que haga el recorrido.	8 botellas Pañuelo o tela sillas	20 min		Psicomotricidad Creatividad
El gato enamorado	Estimular el sentido del buen humor	Se habla al grupo sobre la historia de un gato enamorado que sea conquistara una gata, el facilitador representa al gato conquistador, se acerca a Una participante del grupo y chilla tres veces, como si fuera un gato. Esta debe permanecer seria, aun que estén intentando conquistarla, si se ríe pasara hacer una gata conquistadora	Local amplio	25 min		Creatividad

Cuadro N°3 “Juegos”

En el cuadro anterior vemos algunos tipos de juego que dentro de la escuela nos favorecerán a desarrollar la creatividad, y otras áreas que favorecen el desarrollo de los niños y niñas.



CAPÍTULO III

Estrategias para potenciar la creatividad

El juego favorece la imaginación, permitiendo al niño conocer el mundo que le rodea, ver cómo se comportan los hombres y adquirir un nuevo lenguaje. Le enseña a ver otros puntos de vista que le ayudaran a ser más flexibles para la solución de problemas y aprenderán a trabajar en equipo. También nos ayuda a que el niño desarrolle habilidades corporales, verbales y sociales, en donde propondrán las reglas y pautas para el involucramiento de la imaginación.



Conclusiones:

El trabajo realizado en esta investigación nos ha llevado a comprender la importancia del desarrollo de la Creatividad y el pensamiento creativo en los niños y niñas, y cómo debe esta ser trabajada en las Instituciones Educativas, debido a que la creatividad exige un entrenamiento permanente que requiere todos los recursos que posee la persona.

- La creatividad requiere de la espontaneidad, de la libre decisión, esfuerzo y voluntad de acción por las exigencias de la vida, siendo los docentes y los padres los principales guías para sus hijos y quienes deberán ayudar a los niños a explotar su talento sus habilidades darles la libertad y dotarlos de las herramientas necesarias para que accedan a un pensamiento superior y sobre todo para que puedan desarrollar su creatividad y no ser nosotros quienes los limitemos.
- La creatividad no es un don que está dentro de la personalidad de los individuos, sino que es un proceso al cual hay que irle cultivando día a día.
- Para que se produzca el pensamiento creativo no solo se necesita la característica de la persona, sino que también el medio y las personas que se encuentren alrededor sean estimuladores y no quienes obstaculicen este proceso
- Los docentes deben estar dispuestos al cambio de metodología dentro del aula de clases, e implementar estrategias que permita a los niños y niñas explorar su capacidad creadora.
- Debemos entonces ayudar a los niños y niñas a desarrollar sus destrezas, las mismas que ayudaran a los estudiantes a involucrarse mas y participar en el proceso creativo, el mismo que por lo general, ha sido meramente pasivo y receptivo, y que para ser el adecuado debe ser muy activo esos queremos que se dé en nuestros niños dentro de su entorno educativo su mayor participación y libertad de expresar sus deseos y sus talentos y habilidades y no seguir en lo tradicional el docente manda y solo él sabe y se debe hacer lo que él dice eso se debe cambiar y juntos docentes y estudiantes realizar un trabajo adecuado y que



Conclusiones

sea de agrado para las dos partes en un buen ambiente escolar de calidad y calidez.



RECOMENDACIONES

De la misma manera, nos permitimos realizar las siguientes recomendaciones:

- En las instituciones se deben capacitar todos los involucrados en la educación y así poder cambiar este sistema de nuestro país y así aportar de manera óptima con el desarrollo del potencial humano de nuestra sociedad.
- Que en las instituciones las autoridades puedan dotar de herramientas e instrumentos adecuados a los docentes para que puedan transmitir a sus estudiantes los conocimientos adecuados dentro del aula de clase y así no se sigan reproduciendo prácticas tradicionales.
- Que los padres de familia sean los encargados de motivar a sus hijos para que desarrollen su creatividad y exploten su talento al máximo y se sientan seguros de que todo lo que ellos realizan es importante que no importa su calidad sino su contenido lo que ellos expresan y así ellos no se dejen maltratar ni sientan que lo que ellos hacen no vale.
- Que las instituciones, padres de familia y docentes no tomen a la creatividad como un don divino dirigido a unos pocos elegidos, entendamos a la misma como un proceso de aprendizaje en el cual todos podamos participar, más allá de que las diferencias individuales favorezcan a algunos con un mejor o mayor desenvolvimiento que otros, sin embargo es importante recalcar, que todos somos potencialmente creativos, y que podemos mejorar nuestro desarrollo creativo, a través del aprendizaje metódico y procesual del mismo.
- Es necesario que los padres y docentes tomemos en cuenta al estudiante como un ser integral dentro de un desarrollo evolutivo, el cual, de acuerdo a cada etapa, presentará varias características, las mismas que influirán de manera vital en sus procesos de aprendizaje y en el desarrollo de su creatividad.
- Que las instituciones y docentes dejen de lado prácticas tradicionalistas caducas, y se involucren en estos nuevos tiempos cambiantes y globalizantes. Este cambio sólo se va a dar, a través del involucramiento de todos los actores del proceso educativo para el bienestar de los niños y niñas de nuestro país.



ANEXOS

DISEÑO DEL PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

TEMA:

Estrategias para el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas dentro del aula de clases.

PROBLEMATIZACIÓN:

En las escuelas se ha estimulado y cultivado el pensamiento lógico, trabajando en muchas de las ocasiones de forma tradicionalista, enseñándoles todo lo que indica el referente curricular, el cual resulta incompleto dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, por lo cual se debería introducir cualidades creativas en el pensamiento de modo que genere nuevas ideas creativas mediante la reestructuración de los conceptos ya existentes.

Mediante la información proporcionada por los docentes de diferentes instituciones educativas, se constata que muchos estudiantes presentan dificultades para desarrollar habilidades y actitudes indispensables para que se pueda apreciar y disfrutar de las artes, ejercicio corporal y deporte.

Por consiguiente el grado de dificultad de los niños dentro de su desempeño escolar y la vida diaria se considera necesaria la aplicación de estrategias que permitan desarrollar las habilidades y aptitudes que conviertan a los niños en verdaderos autodidactas, capaces de buscar y seleccionar la información necesaria que les permita enfrentar con eficacia los retos planteados por la vida cotidiana.

“El pensamiento lateral (pensamiento creativo) es libre y asociativo se usa no como un fin sino como un medio para promover una disgregación de los modelos y su siguiente reestructuración en nuevas ideas” (E. de Bono citado por Ostrovsky Graciela 2006; 46)

En esta investigación se pretende desarrollar estrategias adecuadas para potencializar de manera óptima el pensamiento creativo de niños y niñas dentro del aula de clases. La propuesta desarrollará conceptos básicos de concentración, memoria y otros factores que están dentro del proceso de aprendizaje.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

Objetivo general:

Yanina Ríos
Andrea Montero



Identificar estrategias para mejorar el pensamiento creativo en niños y niñas dentro del aula de clases

Objetivos específicos:

- Observar en los niños y niñas sus habilidades y talentos tanto en el ámbito educativo como en la vida cotidiana.
- Determinar estrategias, materiales y metodología adecuada tanto para niños como para docentes, para mejorar la creatividad.

MARCO TEÓRICO

“Para un niño la vida es una aventura las exploraciones más básicas de los niños por el mundo son en realidad ejercicios creativos, la necesidad y el deseo de investigar, descubrir, experimentar es algo natural para ellos a medida que van creciendo empiezan a crear universos enteros a través de sus juegos, mismos que se convertirán en su realidad”. (Art. Ana Azuela)

Los niños creativos necesitan y demandan una gran cantidad de libertad a su alrededor. Los niños altamente creativos van tomando por sí mismo una actitud muy hábil ante los demás de manera que ellos puedan convertirse en personitas muy maduras cuando es necesario que lo hagan, sin embargo pueden comportarse todo lo infantil que deseen cuando requieran estarlo.

El aula es el espacio donde se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje formal, independientemente del nivel académico o de los conocimientos impartidos en cada uno de ellos. El aula es generalmente un salón de dimensiones variables que debe contar con espacio suficiente como para albergar a los sujetos intervinientes en el mencionado proceso: el docente y los alumnos. Este espacio consta normalmente de un área para el trabajo del educador y con un área más amplia donde trabajan los alumnos de la manera más cómoda posible a fin de obtener los mejores resultados.

Según De Bono (2002) la mayoría de la gente tiende a enfocarse en una sola forma de resolver un conflicto solo porque las otras vías para resolverlo no son visibles a simple vista. Por lo tanto el pensamiento creativo es la habilidad despliega el ser humano en su afán de renovar, relacionando cosas que antes no estaban relacionados. También podemos referirnos a ella como la capacidad innovadora del hombre que da por resultado una propuesta original y se puede ejercitar a través de planteos que tengan un carácter abierto y que permitan la posibilidad de varios caminos alternativos.



Así el pensamiento creativo está orientado a resolver problemas y puede adoptar diferentes formas.

Para lo cual es necesaria la aplicación de un conjunto de métodos o herramientas para facilitar la interpretación, el análisis o el estudio de problemas o temas determinados. Según Julio Gallegos (2004, p10), las estrategias son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender.

El conocimiento de las estrategias de aprendizaje empleadas y la medida en que favorecen el rendimiento de las diferentes disciplinas permitirá también el entendimiento de las estrategias en aquellos sujetos que no las desarrollen o que no las aplican de forma efectiva, mejorando así sus posibilidades de trabajo y estudio. Pero es de gran importancia que los educadores y educadoras tengan presente que ellos son los responsables de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje, dinamizando la actividad de los y las estudiantes, los padres, las madres y los miembros de la comunidad.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

- ✓ ¿Cuáles son las estrategias que ayudan a desarrollar el pensamiento creativo en niños y niñas dentro del aula de clase?

ALCANZE DE LA INVESTIGACION

En esta investigación llevaremos a cabo un estudio cualitativo a través de una investigación bibliográfica.

METODOLOGÍA

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	VARIABLES
Observación	Registro de observación	Niños
Análisis de documentos	Fichas bibliográficas Fichas de resumen	Pensamiento creativo
		Aula de clases
		Estrategias



PLAN DE INVESTIGACIÓN

ACTIVIDADES	TIEMPO			RECURSOS
1.- Diseño y aprobación del protocolo de tesina	Feb.	Mar.	Abr.	Bibliográfico Hemerográfico o Internet
2.- Revisión de información (fuente bibliográfica, internet)	Feb.	Mar.	Abr.	
3.- Redacción de los capítulos I y II	Feb.	Mar.	Abr.	
4.- Presentación al tutor para la revisión	Feb.	Mar.	Abr.	
5.- Redacción de los capítulos III y IV	Feb.	Mar.	Abr.	
6.- Presentación al tutor para la revisión	Feb.	Mar.	Abr.	
7.- Redacción de conclusiones y recomendaciones	Feb.	Mar.	Abr.	
8.-Presentación al tutor para la revisión	Feb.	Mar.	Abr.	
9.- Revisión y presentación del informe final de la tesina	Feb.	Mar.	Abr.	

ESQUEMA TENTATIVO DE CONTENIDOS

- ❑ Introducción
- ❑ Capítulo I
 - El niño y la escuela
 - 1.1 El niño y el ambiente escolar
 - 1.2 El rol del docente dentro del aula de clases
 - 1.3 El niño y las reglas dentro del aula de clases



1.4 Los niños realmente se sienten entendidos dentro del aula de clases

1.5 Las interacciones dentro de la clase

❑ Capítulo I

Pensamiento creativo

2.1 Pensamiento creativo: su naturaleza fundamental

2.2 La creatividad y su Estimulación

2.3 Aspectos del pensamiento creativo.

2.4 Características esenciales del pensamiento creativo

2.5 Características de la persona creadora

❑ Capítulo III

El niño y la creatividad

3.1 La importancia de la creatividad en los niños.

3.2 El niño y la imaginación creativa

3.3 Aprender a ser Creadores

❑ Capítulo IV

Estrategias para potencializar la creatividad

4.1 Atmósferas creativas

4.2 Estrategia de captura

4.3 Estrategia de reto

4.4 Estrategia de ampliación

4.5 Estrategia de entorno

4.6 Estrategia cognitivas

4.7 Secciones para fomentar la imaginación creativa

4.8 El estímulo al azar

4.9 Conceptos/ divisiones/ polarizaciones

4.10 Jugando se aprende y se crea

4. 11 Alternativas

❑ Conclusiones

❑ Recomendaciones

❑ Anexos

❑ Referencias consultadas

REFERENCIA CONSULTADAS.

Yanina Ríos

Andrea Montero



- Azuela A. El niño creativo. recuperado el 2 de enero del 2011, http://www.peques.com.mx/el_nino_creativo.htm
- De bono, E. (2002). El pensamiento lateral manual de creatividad. (2ª ed.). Buenos Aires Edit. Paidós SAICF.
- Gallegos, J. (2004). Las estrategias cognitivas en el aula. Editorial CISS PRAXIS, S.A.
- Lamata, R, (2005). La actitud creativa. España: Edit. Narcea, S.A.
- Lambert, M (2001). Como ser más creativo. Ediciones mensajero, S.A.U
- Ostrovsky, G (2006) “Como construir competencias en los niños y desarrollar su talento” Editorial Circulo latino austral S.A.



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

- ♣ ANTONIJEVIC, N. & MENA, I. (1989). El concepto de creatividad. En
- ♣ Creatividad: desafío al sistema educacional. Santiago: CPU.
- ♣ AMABILE, T. M. (1983). "The Social Psychology of Creativity: A Componential"
- ♣ ATUNES. C (2000) "Estimular las inteligencias múltiples" Edit. Narcea, S.A de ediciones. Madrid
- ♣ AZNAR, G. (1973) La créativité dans l'entreprise. Paris: Les Editions de l'Organisation.
- ♣ BETANCOURT, J. VALADEZ, M (2000) "atmosferas creativas: juega, piensa y crea" Edit. Manual Moderno. México D.F
- ♣ BETANCOURT, J (2001) "Atmosferas creativas 2: rompiendo candados mentales" Edit. Manual Moderno. México D.F
- ♣ BRUER. J (1995) "escuelas para pensar: una ciencia del aprendizaje en el aula" Edi Paidós Iberica S.A Barcelona.
- ♣ CERDA. H (2000) "La creatividad en la ciencia y la educación" Edit. Cooperativa Editorial
- ♣ CSIKSZENTMIHALYI, M. (1996). "Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención", Edit. Paidós. Barcelona.
- ♣ DE BONO, E. (1994) "El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas", Paidós, México.
- ♣ DE BONO. E (2002) "El pensamiento Lateral: manual de creatividad" Edit. Paidós SAICF. Buenos Aires
- ♣ ESPINDOLA J (2000) "reingeniería educativa" Edi Pax México D F
- ♣ FEUERSTEIN R. (1996) and others. Mediated Learning in and out of the Classroom. Iris/Skylight. Training and Publishing, Inc,
- ♣ GALLEGOS, J. (2004). Las estrategias cognitivas en el aula. Editorial CISS PRAXIS, S.A.
- ♣ LAMBERT, M. (2001). Como Ser más Creativo. ed. Mensajero, S.A.U.
- ♣ LEVINE, M (2003) "Mentes Diferentes Aprendizajes Diferentes: un modelo educativo para desarrollar el potencial individual de cada niño" Edit. Paidós Iberica. Barcelona
- ♣ LÓPEZ. B (2000) "Pensamientos críticos y creativos" Edit. Trillas, S.A de C.V. México
- ♣ MINISTERIO DE EDUCACIÓN (1994). "Reforma Curricular. Fundamentos y matriz Básica". MEC. Quito.
- ♣ MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA (1993). "Reforma curricular consensuada",



- ♣ MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA (1998). “Reforma curricular para la educación básica” 3ra ed. MEC Quito.
- ♣ MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2010). “Actualización y Fortalecimiento de la Educación General Básica”
- ♣ MURRAY, H. (1943). Thematic apperception Test Manual. Cambridge: Harvard University Press...
- ♣ OSTROVSKY, G (2006) “Como construir competencias en los niños y desarrollar su talento” Editorial Circulo latino austral S.A.
- ♣ PROMEBAZ (2007), “El aula un lugar de encuentro: crear un ambiente favorable para el aprendizaje”
- ♣ STERNBERG. R, LIBART. T (1995) “la creatividad en una cultura conformista” Edit. Paidós Ibérica, S.A. Barcelona.
- ♣ RODRÍGUEZ, M. (1995). Manual de Creatividad. ed. Trillas: México.
- ♣ SUREDA, R, (2005) “Disciplina en el aula” lexis editores
- ♣ VIGOTSKY L.S. (1997) Obras Completas Tomas I, II, III, IV y V, Visor, España.
- ♣ VIGOTSKYL (1999) “imaginación y creación en la edad infantil” Edit. Pueblo y educación. Cuba
- ♣ Trejo, O. Teculatl, D. Jiménez, J. Muriel, S. (2005). Educación Creativa Proyectos Educativos. ed. Euroméxico: México.
- ♣ TORRE, (1995). Creatividad aplicada. Recursos para una formación creativa. Madrid: Escuela Española.

- ♣ REFERENCIAS DIGITALES:
- ♣ Azuela A. El niño creativo. Recuperado el 2 de enero del 2011, http://www.peques.com.mx/el_nino_creativo.htm.
- ♣ Betancourt Julián. Creatividad en la Educación: educación para transformar. www.psicologiacientifica.com. Recuperado 3 de abril del 2011
- ♣ CAMPOS Yolanda. Desarrollo del pensamiento creativo y la tecnología educativa <http://www.camposc.net> yola@camposc.net recuperado el 29 de marzo del 2011
- ♣ Carevic, M. Creatividad. Recuperado el 15 de marzo del 2011, de <http://www.psicologia-online.com/creatividad.shtml>.
- ♣ Conceptos sobre creatividad. Tipos de pensamiento. www.innovaforum.com.
- ♣ GUILLEM. (2009). La Persona Creativa. Recuperado el 1 de marzo del 2011, de <http://publicitado.com/la-persona-creativa/>.
- ♣ SORIANO, A. La Educación para la Creatividad. Recuperado el 21 de abril del 2011, de <http://www.educar.jalisco.gob.mx/10/10eunice.html>.



Referencias Bibliográficas

- ♣ Zaiter y otros. ¿Cómo educar la creatividad en el contexto actual?”. Internet. www.quademsdigital.net. Recuperado. 2 Abril 2011.
- ♣ *Creatividad: desafío al sistema educacional*. Santiago: CPU.