

IDENTIFICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y
NIÑAS DE 8 A 12 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN PEREIRA

ANGIE SIDNEY MARTÍNEZ JIMÉNEZ
ELIANA MARCELA HOYOS JURADO

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

AÑO

2015

IDENTIFICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y
NIÑAS DE 8 A 12 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN PEREIRA

ANGIE SIDNEY MARTÍNEZ JIMÉNEZ
ELIANA MARCELA HOYOS JURADO

DIRECTOR CO-INVESTIGADOR
Mg. GERARDO TAMAYO BUITRAGO

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE EDUCACIÓN

AÑO

2015

DEDICATORIA

A Dios por su amor, salud y misericordia derramada en mi vida, a mis padres Dora Jiménez y Henry Martínez por su apoyo y esfuerzos incondicionales, a mi hermano Andrés Mauricio Martínez por ser tan especial, a mi hermana Karen Martínez por su entrega total y ese gran aporte a mi vida, que será recompensado, A mi amiga Andrea Olarte Ocampo, por ser tan incondicional, por sus consejos, por escucharme y el tiempo dedicado a esta amistad que todos los días se fortalece más y creer que siempre las cosas pueden ser mejor con compromiso, dedicación y a mis amigos por permitirme ser parte de sus vidas y a todos los que hicieron posible que este sueño de ser docente fuese una realidad, ya que sin ellos no sería posible hoy estar escribiendo estas líneas que salen desde lo más profundo de mi corazón . Muchas gracias, infinitas bendiciones a todos.

Primero que todo le doy gracias a Dios por permitirme tener la salud y el bienestar suficiente para poder sacar adelante mi carrera, a mis padres por su gran compañía en este proceso, a mis tías Ana Lucia Jurado y Patricia Jurado por su incondicional apoyo durante toda mi carrera, Dios las bendiga por todo el esfuerzo que hicieron por ayudarme con este sueño, que será recompensado y a mis amigos que fueron quienes estuvieron ahí junto a mi cumpliendo sus sueños de ser unos profesionales, gracias a todos por apoyarme en este gran sueño de mi vida, Dios los bendiga.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por todas esas bendiciones derramadas en mi vida y en mi familia, agradezco a mi Director co-investigador el mg. Gerardo Tamayo Buitrago por su paciencia, compromiso y tiempo para la elaboración de este proyecto, también agradezco a mi amiga de proyecto Eliana Marcela Hoyos Jurado, por su dedicación y afecto respetuoso. Por último a todos los que se involucraron en este proceso con sus enseñanzas, aprendizajes valiosos. Dios los bendiga grandemente y siempre este el amor, la prosperidad y la salud en sus vidas.

Mil agradecimientos a Dios por permitirme culminar con mis estudios, a mi familia por su apoyo a mi Director co-investigador el mg. Gerardo Tamayo Buitrago por su dedicación, entrega total y por su gran acompañamiento en este proceso, agradezco a mi amiga Angie Martinez por su apoyo y compromiso con este sueño que juntas empezamos y todos los profesores que contribuyeron a esa formación para ser una gran docente, gracias a todos y que dios llene de felicidad y amor en sus hogares.

NOTA DEL JURADO

JURADO

JURADO

PRESIDENTE DEL JURADO

TABLA DE CONTENIDO

1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	9
2. JUSTIFICACIÓN	12
3. OBJETIVOS	13
3.1 GENERAL	13
3.2 ESPECÍFICOS	13
4. MARCO REFERENCIAL.....	14
4.1 MARCO CONCEPTUAL	14
4.1.1. Que es la creatividad.	14
4.1.2. Diferencia entre inteligencia y creatividad.	15
4.1.3. Indicadores de la creatividad.	16
4.1.4. Creatividad en la escuela.	18
4.1.5. Características de niños y niñas de 8 a 12 años.	19
4.2 MARCO ANTECEDENTES.....	20
4.3 MARCO TEORICO.....	22
4.3.1. Acerca de la creatividad.	22
4.3.2. Misticismo. La falta de visión científica.	22
4.3.3. Aproximación pragmática.	24
4.3.4. Aproximación psicodinámica.	24
4.3.5. Aproximación psicométrica al estudio de la creatividad.....	25
4.3.6. Psicología cognitiva y creatividad.	26
4.4 MARCO CONTEXTUAL.....	27
4.4.1. Características sociales de la comunidad.....	27
4.4.2. Características de las edades de los niños.	28
5. METODOLOGIA	29
5.1 DISEÑO	29
5.2 POBLACIÓN	29
5.3 MUESTRA.....	29
5.4 INSTRUMENTOS.....	29
5.4.1. JUEGO 1	30

5.4.2. JUEGO 2.....	31
5.4.3. JUEGO 3.....	32
5.4.4. JUEGO 4.....	33
5.4.5. JUEGO 5.....	34
6. RESULTADOS.....	35
7. ANÁLISIS.....	51
7.1 ANÁLISIS OPERATIVO.....	53
8. CONCLUSIONES.....	55
9. RECOMENDACIONES.....	56
10. ANEXOS.....	57
11. BIBLIOGRAFÍA.....	63

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de grado IDENTIFICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 8 A 12 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN PEREIRA. Como su nombre lo indica hace referencia a esos criterios que como padres de familia, docentes o personas ajenas al campo de la educación creen tener, pero muchas veces no se conocen, es un conocimiento efímero o vacío del concepto de la creatividad y sus criterios, por lo tanto se etiqueta a un niño o niña si es creativo o no, sin tener bases fundamentales para fundamentarlo lo dicho.

En su comienzo se inicia como un interrogante, teniendo así un problema, planteando un objetivo general que va a ser el camino del siguiente proyecto de grado, entendiendo que es lo que se quiere y se busca, tendremos nuestra sustentación teórica, ya que los distintos autores, expertos en el tema orientan la metodología que se va a implementar, por tal razón hay un diseño, una población que es la muestra para aplicar una prueba, que sale de las adaptaciones de algunos de los test realizados sobre creatividad de autores como Guilford, Torrance.

Se llega a un análisis de la información recolectada, observando los resultados y dando cuenta de ellos, confrontando con la teoría obteniendo unas conclusiones y dando unas recomendaciones a manera de conclusión que permitirán una interpretación coherente, oportuna. Desde una mira pedagógica que permita en el docente cumplir ese rol innovador y creativo que se espera para que las aulas sean un lugar propicio de expresión de ideas, desarrollo de grandes actividades. Siendo siempre analítico, para llegar a estimular todo tipo de criterios que el niño tiene en su esquema mental. Llegando a un conocimiento de habilidades y destrezas en los niños y niñas sin esquematizar los saberes.

1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Los niños poseen una gran creatividad desde que son muy pequeños, esto se ve reflejado en aspectos tan sencillos como el hecho de llamar la atención de sus padres, de obtener el juguete que desean, de buscar rápidas soluciones a aquellos problemas que se les presenta en su vida cotidiana, sin embargo esta capacidad no suele durar o prosperar cuando se da el inicio en la etapa escolar, pues las escuelas se han encargado de debilitar la creatividad en los niños y niñas llevando a tomar las mismas acciones y actitudes que los demás estudiantes.

Es por esto que la creatividad de los sujetos en el contexto escolar, está supeditada a los tiempos cortos de la jornada y los objetivos que el mismo docente plantea con actividades que se proponen más con una mirada de cumplimiento de temas, que construir un mejor desempeño en los estudiantes en cuanto a creatividad se refiere.

Al respecto, Robert Sternberg, en su entrevista con Saturnino de la Torre, habla sobre cómo los infantes usan unas técnicas para convencer, los niños son muy creativos, y en ese sentido, argumenta que las escuelas y la socialización debilitan la creatividad¹

De tal manera que la perspectiva docente frente a la creatividad de los nuevos escolares, se ve mediada por la formación creativa que tengan los docentes, dado que entender las virtudes y diversidades en el aula de clase, ofrece la oportunidad de satisfacer el espíritu creativo en función de los mismos estudiantes y no necesariamente el adiestramiento con conceptos estipulados por leyes que no conocen las bondades de los estudiantes o lo que es peor, haciendo de los estudiantes un eco de lo que el docente quiera.

Es claro que aunque cada niño o niña pueda tener cierta capacidad creadora y que al iniciar en la escuela se crea que ésta se va a desenvolver aún más gracias a los espacios y habilidades que las escuelas puedan ofrecer, es algo totalmente fuera de la realidad pues las instituciones de hoy en día no se dan cuenta que tipo de estudiantes tienen en sus aulas, en ellas se imparte un tipo de enseñanza para todos, sin comprender que en la escuela habrá diversidades de pensamientos y de creatividad en los estudiantes, ellos se ven afectados por no demostrar sus habilidades tanto en la escuela como fuera de ella.

¹De la TORRE, Saturnino. Conversando con Robert Sternberg sobre la creatividad. 2003. Universidad de Barcelona. Disponible en internet: http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/conversando_con_robert_sobre_creatividad.pdf

Al respecto, Klímenko argumenta que es indiscutible que la atención al asunto de la creatividad debe transversalizar todos los niveles de la educación, desde el preescolar hasta la universidad, siendo todas las etapas evolutivas importantes y contribuyentes al fomento de esta. El cumplimiento del objetivo dirigido a fomentar una educación en pro de la creatividad requiere de una elaboración de pautas y estrategias metodológicas específicas, cuya operacionalización depende a su vez de una sólida conceptualización en torno al concepto de la creatividad².

Así mismo, se reconoce que los niños desde pequeños poseen cierto grado de creatividad, y a medida que van creciendo sus capacidades pueden ir aumentando según la estimulación intencionada que ellos puedan recibir, a la edad entre 6 a 10 años ya son más autónomos en su manera de actuar y pensar, incluso su manera de solucionar los problemas puede generarse de manera creativa, sin embargo las manifestaciones creativas de los niños y niñas pueden presentar una disminución al parecer por la falta de interés y motivación.

En este mismo sentido, y siguiendo a Sternberg, la creatividad se manifiesta en el contexto social en un doble sentido, pues está influenciada por el medio, la cultura y entornos cercanos. No obstante el tiempo como variable representativa de la creatividad, influye sobre ellos modificando y transformando. De tal manera se identifica que no todas las personas son igualmente creativas, por cuanto existen distintos niveles de decisión. En este juego de la inversión, unos arriesgan más y otros menos³.

Las influencias de entorno social, familiar, educativo, siempre serán de gran valor pues de estas dependen que tanto pueda reforzarse y estimularse de manera intencionada el actuar y pensar creativamente de los niños.

A medida que lo niños van creciendo pueden ir notando en sí mismos ciertas habilidades que los hace desempeñar diversas funciones de manera creativa donde la soluciones suelen fluir de manera tan natural que ellos terminan reconociendo ese tipo de habilidades que posee en sí mismos, el mismo contexto

² KLÍMENKO, Olena. La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. Universidad de Antioquia, Medellín Colombia. 2008. Disponible en internet: <file:///D:/Usuario/Downloads/Dialnet-LaCreatividadComoUnDesafioParaLaEducacionDelSigloX-2859457.pdf> . Fecha de consulta Junio 15 del 2014

³ DE LA TORRE, Saturnino. Conversando con Robert Sternberg sobre la creatividad. 2003. Universidad de Barcelona. Disponible en internet: http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/conversando_con_robert_sobre_creatividad.pdf fecha de consulta Junio 25 del 2014

social y las mismas actuaciones dentro de este le permiten a los niños ir descubriendo de manera paulatina esas capacidades que tienen.

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA

- ¿Cómo se evidencian los criterios de la creatividad en los niños de 8 A 12 años de edad en contextos escolarizados?

2. JUSTIFICACIÓN

Debido a falta de reconocimiento y fomentación del desarrollo de la capacidad creativa en los niños se hace necesario la realización de este proyecto titulado identificación de los criterios de la creatividad en contextos escolarizados en niños y niñas de 8 a 12 años en la ciudad de Pereira.

Para orientar y brindar información a través del estudio pertinente en contextos escolarizados por medio de la observación y datos que arrojen las observaciones los cuáles serán tabulados de forma estadística.

Es aquí donde los docentes y padres de familia tendrán herramientas que proporcionen la identificación de fases de la capacidad creativa en los niños(as), De esta manera acompañar el proceso educativo y formativo en función de una calidad de vida enfrentando nuevos desafíos permitiendo así el mejoramiento de la capacidad creativa en los niños para solucionar los diferentes problemas, mejores niveles educativos, bienestar social y excelente salud mental , buscando soluciones a través de ideas originales ya que desde que nace los seres humanos poseen cierto grado de creatividad es por esta razón que es necesario proporcionar excelentes caminos que guíen las fases de la creatividad en los niños descubriendo sus capacidades o su propio elemento donde se evidenciará a la hora de buscar soluciones rápidas ante una situación dada en el contexto en que se encuentren ya se educativo o social.

Se partirá de estudios, teorías que fundamenten este estudio el cual será con un lazo de tiempo de seis meses que brindan resultados verdaderos y eficientes con el estudio del funcionamiento del cerebro, la búsqueda del elemento, recolección de datos sustentando el problema sistemáticamente en hechos medibles, cuantificables que involucren la parte cognitiva de los niños y niñas, la pasión de lo que se hace desde la identificación de estas fases al tener aprendizajes significativos, que se hace a través de vínculos indirectos como el lenguaje y así determinar las situaciones que se presentan en los contextos no escolarizados donde se pongan en práctica estrategias cognitivas conscientes, por lo tanto los niños en dicho contexto serán capaz también de expresar lo que ha pensado por medio del lenguaje, actividades o test que permitan este acercamiento que arrojen acciones externas, que nos revelen información acerca de las decisiones internas al resolverlos y dar una respuesta a lo direccionado en la pregunta problematizadora.

3. OBJETIVOS

3.1 GENERAL

Identificar los criterios de la creatividad en contextos escolarizados en niños y niñas de 8 a 12 años en la ciudad de Pereira, fomentando la enseñanza de la creatividad por parte de padres y educadores.

3.2 ESPECÍFICOS

- Determinar el uso que dan los niños y niñas a los criterios de creatividad en situaciones de juego.
- Analizar cómo los niños solucionan creativamente situaciones de juego en contextos escolarizados.
- Interpretar los criterios de creatividad desde los planteamientos teóricos que proponen el juego como estrategia de estimulación y evaluación.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONCEPTUAL

4.1.1. Que es la creatividad.

“La creatividad es un proceso del pensamiento, un mecanismo intelectual a través del cual se asocian ideas o conceptos, dando lugar a algo nuevo, original. Implica la redefinición del planteamiento, del problema, para dar lugar a nuevas soluciones”⁴.

La Innovación Educativa, dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en contextos no escolarizados donde padres de familia y docentes en formación o profesionales identifican las fases de creatividad en los niños(as) de 6 a 10 años permite tomar como referente a Ken Robinson, quien nos muestra el panorama de la realidad de los seres humanos, en especial de los niños donde se forman para sistemas educativos para el mundo, la producción, la mano de obra debido a la falta de conocimiento por que no se le da la importancia a la creatividad que debería darse, ken Robinson plantea “La creatividad se aprende igual como se aprende a leer.”⁵

Es por esta razón que es necesario afianzarlos, identificarlos y ponerlos en práctica por que como el mismo autor lo dice al creer no adquirimos creatividad si no que crecemos perdiéndola es por tal razón que la creatividad es esa capacidad de crear, de producir cosas e ideas nuevas y valiosas, ya que el cerebro requiere estimulación para llegar a la innovación.

La actividad creativa tanto por parte de los padres como de los docentes debe ser intencionada y apuntar a un objetivo lógico a través de la orientación, el acompañamiento para obtener excelentes resultados en contextos no escolarizados. En su realización se pueden tomar posturas o adoptar posturas donde la creatividad va guiada a la forma artística, literaria o poética, por lo tanto es estigmatizada en esta área en particular.

Debemos tener en cuenta que la creatividad es el principio básico para el mejoramiento de la inteligencia partiendo de su función significativa con las múltiples redes neuronales que hacen parte del ser humano en su parte personal,

⁴ ALVAREZ, Eliza. Creatividad y pensamiento divergente desafío de la mente o desafío del ambiente.2010.Disponible en internet file:///D:/Usuario/Downloads/creatividad_y_pensamiento_divergente.pdf. Fecha de consulta Agosto 31 del 2014.

⁵ ROBINSON, Ken. “Secretos de la creatividad” Redes n° 89 Disponible en internet: <http://www.youtube.com/watch?v=TOHaSdZfwP4>. Fecha de consulta junio 25 del 2014.

teniendo todo esto claro y dando importancia a lo realmente necesario nuestros futuros niños y estudiantes generan progreso a la sociedad, generando nuevas estrategias fundamentales en el enfrentamiento de un contexto real y tangible. Es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, por la adaptabilidad y por sus posibilidades de realización concreta.

Ken Robinson, sostiene que la Innovación educativa: "Debe ser personalizada para el talento de cada estudiante, la pasión y los estilos de aprendizaje, y que la creatividad debe estar integrada en la cultura de cada escuela.

4.1.2. Diferencia entre inteligencia y creatividad.

Muchas investigaciones que se han podido establecer y llevar a cabo sobre creatividad dan a conocer que la inteligencia es una concepto muy parte del termino creatividad las dos son diferentes por ello "Wallach y Kogan consideran que la inteligencia es un conjunto de aptitudes que están interrelacionadas y que se refieren a la retención, transformación y utilización de los símbolos verbales y numéricos y en donde se requieren la memoria, la aptitud para resolver problemas y las destrezas de manipular y enfrentar conceptos.

Estos autores realizaron estudios que indicaron que los índices de creatividad y los de inteligencia tendían a ser independientes entre sí y, mediante los datos obtenidos, confirmaron que en los escolares, la creatividad es un tipo diferente de excelencia cognitiva en comparación con la inteligencia general.

Feist y Barron También indican que la inteligencia es talento y destreza en el procesamiento de la información, resolución de problemas y razonamiento abstracto; mientras que la creatividad es una capacidad específica, no sólo para la solución de problemas, sino también para resolverlos de manera original y con determinadas adaptaciones.

La mayoría de investigadores están de acuerdo en afirmar que la inteligencia y la creatividad son diferentes; pero que se relacionan. También Corbalán y otros consideran que aunque hay afirmaciones de uniformidad entre la creatividad y la inteligencia, ya que expresan planteamientos de que son dos entidades que están muy relacionadas, estas tienen su propia autonomía.

Para Gardner la creatividad no es lo mismo que inteligencia; un individuo puede ser mucho más creativo que inteligente o mucho más inteligente que creativo. Gardner (1995, p. 387) hace referencia a su teoría sobre las inteligencias múltiples, basado en el estudio de siete individuos, en donde cada uno sobresalía con una inteligencia humana diferente y su avance creativo suponía el uso de

símbolos, imágenes y operaciones asociadas con una inteligencia concreta que actuaba en una disciplina o campo concreto.

Clasifica estas inteligencias como la lógico matemática, la espacial, la artística, la social, la intra e interpersonal, la lingüística y la kinestésico corporal”⁶.

4.1.3. Indicadores de la creatividad.

Se han realizado varios estudios por diferentes investigadores sobre la creatividad y los indicadores o faces que esta tiene, por consiguiente para esta investigación se tomará como base los indicadores de Guilford, por lo tanto se describen cada uno de estos indicadores.

4.1.3.1. Fluidez.

“Como la capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea”. Es el proceso de generación de descubrimientos que no se interrumpen. La fluidez está determinada por: “Variedad y agilidad de pensamiento funcional, relaciones sinápticas, espontaneidad (rapidez para responder situaciones imprevistas), Postjuicio (creación libre de requisitos) y expresión (capacidad de percibir el mundo y expresarlo)

Su aplicación encuentra funcionalidad a través de la búsqueda de alternativas y la variedad de soluciones a un reto, al cual se le permite comparar, analizar puntos de vista diferentes, avizorar posibilidades, aportar mayor objetividad en la selección y elección, y su importancia se centra en la disponibilidad y amplitud de recursos para la solución de problemas. Por el contrario los límites o barreras se centran en el desmedido afán de ser prácticos o radicales y a la dificultad de percibir relaciones remotas (condescendencia) o de investigar lo obvio. También se le atribuye la forma en que se debe interpretar el mundo con una misma singularidad al es sometido el escolar, la adaptación de su vida a las rutinas diarias, la ansiedad y la inmediata solución a los retos diarios.

4.1.3.2. La flexibilidad.

Es la aptitud del escolar de producir respuestas muy variadas pertenecientes a campos muy distintos.

La flexibilidad, contrario a la fluidez, está determinada por la capacidad que tiene el escolar de “reflexionar (volver a examinar), argumentar (apertura y

⁶ CHACÓN, Yamileth. Una revisión crítica del concepto de creatividad. Universidad de Costa Rica Facultad de Educación 2005. Disponible en internet <file:///D:/Usuario/Downloads/creatividad%20articulo.pdf>. Fecha de consulta Septiembre 27 del 2014

confrontación de ideas, globalización y pluralismo), mutar (amplitud de criterio y facilidad de adaptación) y proyectar (capacidad de delinear y afrontar un hecho).” La flexibilidad es importante por la objetividad de apreciación para la toma de decisiones. Una respuesta producto del análisis de diferentes alternativas, enfoques y perspectivas, tiene la posibilidad de ser más acertada que una respuesta vista desde un solo ángulo. Una respuesta es más objetiva por la oportunidad de la confrontación y el examen de la argumentación.

La flexibilidad provee distintas perspectivas y caminos, es una fuente de recursos y pilar creativo. No obstante las barreras o limitantes van desde los estereotipos predominantes en nuestro medio, los hábitos no fijados y el enfatizado conductismo a lo largo de los procesos de desarrollo y de educación, hasta la ausencia de convivencia, afecto, comprensión y solidaridad, la paralización del pensamiento, el sectarismo, la prevención y la hostilidad.

4.1.3.3. La originalidad.

Entonces, se muestra como la actitud del sujeto de producir ideas alejadas de lo evidente, de la óptica común, muy aparte de lo establecido y corriente. La originalidad está determinada por los siguientes factores como “la novedad (apartarse de lo habitual), manifestación inédita (descubrir algo no conocido), singularidad (lo único apropiado y genuino) y la imaginación (creación mental de nuevas realidades)

La importancia de la originalidad radica en ser fuente de recurso para la innovación. La originalidad está íntimamente relacionada con el concepto de evolución; un nuevo descubrimiento, una nueva creación, un nuevo significado, es un nuevo paso en el trayecto evolutivo de la especie humana, cada descubrimiento, creación o significado, serán la base para nuevas realidades y éstas para otras nuevas. Por lo contrario, sus limitantes, tanto la falta de aceptación, la burla y el costumbrismo, como la ausencia de estímulo a actividades innovadoras, opacan la lucidez creativa para apreciar otras alternativas de desarrollo y aprendizaje escolar.

4.1.3.4. La elaboración.

Es una característica relevante de la creatividad y se puede notar por sus grandes huellas en todo desarrollo creativo. En el marco de la creatividad lúdica la elaboración conlleva realizaciones, que deben transformar los propósitos en resultados, de permitir el acceso de la imaginación al mundo de lo tangible.

No obstante, es de asegurar que un bajo grado escolar de calificación en esta categoría se sustenta en la falta de estímulo a la manualidad: “modelado de figuras con variedad y riqueza de relieves, tramados manuales, dibujos utilizando diversas técnicas, elaboración de proyectos y artículos en genera”⁷.

4.1.4. Creatividad en la escuela.

Ken Robinson habla sobre como las escuelas matan continuamente la creatividad en los niños y niñas su argumento es “mi argumento es, todos los niños tienen un tremendo talento y que nosotros lo despilfarramos, despiadadamente.

Así que quiero hablar de la educación y quiero hablar de la creatividad. Mi argumento es que ahora la creatividad es tan importante en la educación como la alfabetización, y debemos tratarla con la misma importancia.

Ahora, nuestro sistema educativo se basa en la idea de capacidad académica. Y hay una razón. El sistema entero fue inventado, alrededor del mundo, no había sistemas públicos de educación en realidad, antes del siglo XIX. Todos ellos se crearon para satisfacer las necesidades de la industrialización.

Así que la jerarquía se basa en dos ideas: Número uno, que los temas más útiles para el trabajo están arriba. Así que ustedes, probablemente, en la escuela fueron amablemente alejados de aquellas cosas que le gustaban, con el argumento de que nunca conseguirían un trabajo haciendo eso. ¿Verdad? No toques música, porque no vas a ser un músico, no hagas arte, porque nunca vas a ser un artista. Benévolos consejos - pero profundamente equivocados. El mundo entero está sumido en una revolución.

Y la segunda idea es la capacidad académica, lo que realmente ha llegado a dominar nuestra visión de la inteligencia, porque las universidades diseñaron el sistema a su imagen. Si usted piensa en ello, todo el sistema de educación pública en todo el mundo es un proceso prolongado de acceso a la universidad. Y la consecuencia es que muchas personas de gran talento, brillantes, personas creativas piensan que no lo son, porque aquello en lo que eran buenos en la escuela no fue valorado, o fue en realidad estigmatizado. Y creo que no podemos permitirnos el lujo de seguir ese camino.

⁷ ROMERO, Franco Darío. La creatividad lúdica en niños y niñas de 3 a 6 grado escolar de un centro educativo rural y uno urbano de Pereira. Universidad tecnológica de Pereira.2010.Disponible en internet: <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/1970/1/370118R763.pdf>, Fecha de consulta Agosto 30 del 2014.

Creo que nuestra única esperanza para el futuro consiste en adoptar una nueva concepción de la ecología humana, una en la que empezamos a reconstituir nuestra concepción de la riqueza de la capacidad humana. Nuestro sistema educativo ha socavado nuestras mentes de la misma forma que hemos socavado la tierra, para un determinado producto, y para el futuro, esto no nos servirá

Tenemos que ser cuidadosos ahora para usar este don con sabiduría, y para evitar algunos de los escenarios de los que hemos hablado. Y la única manera en la que lo haremos es viendo nuestras capacidades creativas como la riqueza que son, y viendo a nuestros niños como la esperanza que son. Y nuestra tarea es educar a la totalidad de su ser, para que puedan enfrentar este futuro - por cierto, tal vez nosotros no veremos este futuro, pero ellos lo harán. Y nuestro trabajo consiste en ayudarles a hacer algo con él”⁸

4.1.5. Características de niños y niñas de 8 a 12 años.

A esta edad los niños presentan una serie de características que permiten entender como estos ven el mundo.

“A lo largo de esta etapa, el niño presenta una maduración en el área de los conocimientos, ya que se encuentra preparado tanto en el nivel físico como emocional, para el posterior aprendizaje escolar. Esta etapa escolar supone un momento de equilibrio en el desarrollo del niño, consiguiéndose durante estos años una cierta armonía, una proporcionalidad en el aspecto físico que se mantiene etc., a pesar de las modificaciones del crecimiento, desde los 6 hasta los 11 ó 12 años de edad.

A nivel psicológico sucede algo parecido, por lo que esta etapa de crecimiento se ha llamado "período de madurez infantil". El niño continúa desarrollándose y perfeccionando sus movimientos, ahora es más fuerte y puede trabajar con mayor habilidad.

A partir de los 6 ó 7 años se produce un cambio importante en la inteligencia del niño, hechos como disminución paulatina del egocentrismo infantil, sustituido poco a poco, por un sentido crítico en constante aumento. Desaparece también el animismo las cosas ya no le parece que están vivas y el niño ya distingue perfectamente entre los cuentos y la realidad. Busca explicaciones lógicas a los hechos que observa. Puede memorizar toda clase de datos. Se interesa por cualquier tema que no sea corriente. Es capaz de mantener su atención mucho

⁸ Entrevista de Ken Robinson. Las escuelas matan la creatividad, disponible en internet, <http://www.diegoleal.org/social/blog/blogs/index.php/2008/06/11/ted-talks-ken-robinson-las-escuelas-mata?blog=2>, fecha de visita septiembre 10 del 2014.

tiempo sobre algo que le interesa. Aumenta la complejidad del lenguaje, la lectura, la escritura y los medios de comunicación influyen en esta área.

Los niños tenderán a usar el lenguaje como expresión de sentimientos mucho más abstractos que en etapas anteriores. A partir de los 7 años, se señala la adquisición del lenguaje leído y escrito en todas sus bases fundamentales y hasta el logro de un pensamiento formal. En esta etapa se desarrollan las posibilidades de generalización, se establecen categorías y se llegan a las abstracciones superiores en cualquier ámbito.

Además, podemos añadir que entre los 6 y los 12 años, los niños siguen avanzando y desarrollando la construcción del propio “yo”; además se producen cambios importantes en la valoración que hacen de sí mismos

(Auto concepto y autoestima). De 8 a 12 años, se hace más evidente la parte más social del auto concepto, las relaciones interpersonales y las comparaciones con otros niños/as se hacen más predominantes. Además se incrementa el énfasis en las descripciones referidas a contenidos y rasgos internos.

Todo esto, favorecerá a que el niño vaya variando y creando su propia personalidad que le definirá, con características propias y que le definen de entre los demás”⁹.

4.2 MARCO ANTECEDENTES

Sobre la creatividad se han realizado distintos estudios entre ellos está la aplicación de un test realizada por Dolores Prieto, Olivia López, Carmen Ferrándiz García, Rosario Bermejo en el municipio de Murcia, El objetivo de este trabajo es analizar los resultados de la adaptación del Test de Pensamiento creativo de Torrance (TTCT).

La muestra está compuesta de 232 sujetos, 127 de Educación Infantil y 105 de Educación Primaria. Los alumnos de Educación Infantil pertenecen al segundo nivel (5 años), mientras que los de Educación Primaria son alumnos de primer curso (6 años). Estos alumnos/as se encuentran escolarizados en dos centros educativos del Municipio de Murcia. La selección de centros se hace de forma

⁹ Desarrollo psicológico e intelectual entre los 6 y 12 años, disponible en internet <http://psidesarrollo2equipo21.wikispaces.com/TEMA+3.+Desarrollo+psicol%C3%B3gico+e+intelectual+entre+los>. Fecha de consulta 10 de septiembre del 2014.

simple, al azar, a partir de la población de centros públicos, privado-concertados y privados del Municipio murciano.

Los resultados de los análisis de fiabilidad y validez, tomados en su conjunto, ponen de manifiesto que el test de Torrance constituye un instrumento útil para la evaluación de la creatividad en las primeras etapas educativas. El test muestra tanto validez convergente con otras pruebas de valoración de la creatividad como validez discriminante con la medida de la inteligencia (Cramond, 1993).

La relación diferencial que tiene el test de Torrance con otras estimaciones de la creatividad, según el nivel en que se encuentre el alumno, puede tener tanto razones evolutivas como educativas. Es posible que los alumnos de menor edad, manifiesten un mayor grado de creatividad que los alumnos mayores, a la vez que también puede ser que el paso de la educación infantil a la educación primaria, más sistemática y estructurada, facilite menos la expresión de las habilidades creativas¹⁰.

Frente a este mismo problema R. Elisondo y D. Donolo en Argentina en el 2011 presentaron una investigación exploratoria realizada en la provincia de Córdoba Argentina en la cual administraron un instrumento de evaluación de la creatividad a una muestra de 364 personas de diferentes edades y niveles de escolaridad, para ello utilizaron la prueba CREA un instrumento elaborado por Corbalán, Berna, Martínez, Zaragoza, Alonso Monreal.

El objetivo de la prueba pretende dar continuidad a una serie de estudios que actualmente se está desarrollando y evaluar las capacidades creadoras acerca de la prueba CREA en diferentes contextos, poblaciones para ello la metodología se inicia con el planteamiento de una consigna de instrumento se presenta una ilustración y la tarea consiste en escribir brevemente todas las preguntas y tiene 4 minutos para que el encuestado realice las preguntas este procedimiento se repite para cada uno de los estímulos ajustando las consignas a los mismos, los

¹⁰ PRIETO, M^a Dolores. LÓPEZ, Olivia. FERRÁNDIZ, Carmen. BERMEJO, M^a Rosario. Adaptación de la prueba figurativa del test de pensamiento creativo de Torrance en una muestra de alumnos de los primeros niveles educativos. Revista de Investigación Educativa, 2003, Vol. 21, n.º 1, págs. 201-213. Disponible en internet: <http://revistas.um.es/rie/article/viewFile/99171/94771> fecha de consulta: 25 agosto de 2014.

estímulos son por ejemplo canicas y sonidos de la naturaleza, los instrumentos se administraron tanto de manera individual como grupal.

Para los resultados coeficientes de correlaciones entre las puntuaciones obtenidas a partir de la presentación de los distintos estímulos lamina A, B, C las puntuaciones ascienden en función de la edad de las personas hasta llegar a los 18- 26 años y luego descienden progresivamente¹¹

4.3 MARCO TEORICO

Las teorías en las que se soporta el presente estudio hacen referencia a los planteamientos actuales sobre creatividad enfocados a contextos educativos y los que se proponen para su estimulo, enseñanza y mejoramiento.

4.3.1. Acerca de la creatividad.

La iniciativa sobre el estudio de la creatividad es su inherencia al ser humano y sus habilidades que los diferencian sobre otras especies, además de las inquietudes que en materia de educación se siguen haciendo estudiosos del tema y su repercusión en el desempeño en ambientes que requieren permanentemente de una acción creadora, de la innovación, de la solución de situaciones de forma distinta y con mejores alternativas, solo como seres humanos podemos crear nuevas formas si actuamos de forma creativa.¹²

Al respecto se encuentran algunas tendencias teóricas que han marcado la manera como se asume la creatividad desde la infancia por lo cual se hace especial énfasis en los aportes de autores como Robinson, Dilts, Sternberg, Torrance y Guilford entre otros.

4.3.2. Misticismo. La falta de visión científica.

La base con que se defiende esta teoría es que la creatividad se considera un don divino dado a algunos de forma invisible, casi secreta, y para unos pocos elegidos, lo cual denotaba un contexto místico

En este panorama, se encuentran algunos exponentes que han sido investigados y que desde su aporte en el campo artístico y científico demuestran su capacidad

¹¹ ELISONDO, Romina, DONOLO, Danilo. Los Estímulos en un test de creatividad Incidencias según género, edad y escolaridad, Argentina 2011. Disponible en internet <file:///C:/Users/Public/Documents/antecedente%20sobre%20creatiidad.pdf>. Fecha de consulta agosto 27 del 2014

¹² ROBINSON, Ken. ARONICA, Lou. El elemento descubrir tu pasión lo cambia todo. Bogotá. Random House Mondadori. 2009.

creadora como es el caso de Van Gogh, Nietzsche, Picasso, Coleridge, Mozart, Einstein, etc. han contribuido con sus magníficos y fantásticos aportes para luego aproximarse un poco más en el estudio de la Creatividad.

Esta teoría del misticismo, planteada por Ruiz, se basa en lo expuesto por Romo, quien ve en las obras de los artistas un mercado de complacencia de los intereses ajenos, y en ese sentido se ha considerado a la persona creativa como un individuo con profundos trastornos psicológicos, los cuales resultan ser el motor impulsor de la actividad creadora.¹³

Las afirmaciones anteriores, denotan un sujeto creativo como una persona introspectiva, reflexiva y aislada en búsqueda del conocimiento de sí mismo que pretende establecer una relación recíproca entre la obra y su carácter.

Llama la atención que se ha llegado a entender que la creatividad existe en la capacidad divina que tiene innata el artista para que desde su obra creada transmita emociones.

Como complemento, el mismo Ruiz, citando a Sternberg, plantea que “Los acercamientos místicos a la creatividad han hecho probable la teoría triarquicante más difícil que el científico psicólogo sea escuchado. Mucha gente parece creer, tal como sucede en el amor, que la creatividad es algo que no se permite a sí misma el estudio científico, porque es un proceso espiritual”.¹⁴

En los años más recientes se puede trascender sobre el misticismo que rodeaba las explicaciones de las principales capacidades intelectuales y psicológicas del hombre, en la que una concepción de vida en la que los Dioses, los mitos, eran considerados la razón última de todos los fenómenos y creaciones, se pasó a una sociedad humanista en la que imperaba la consideración de que los hombres y las mujeres eran los verdaderos creadores. Es a partir de este panorama trasegado que toma valor la investigación científica de la Creatividad, así como otras capacidades y aspectos de la vida humana que anteriormente no se podían estudiar.

Finalmente, al considerar el misticismo como etapa del estudio de la creatividad, el mismo Guilford aduce que la creatividad no es de una minoría de sujetos, y que todos en alguna forma y con menor o mayor medida somos creativos. Por tal razón, la convicción de todos los psicólogos es hoy que todos los individuos poseen en sí todas las aptitudes en grados diferentes, a excepción de los fenómenos patológicos.

¹³ Op.cit., Ruiz. 34.

¹⁴ PEREZ, Cecilia. Teoría Triarquica de Sternberg. Universidad de Concepción. Facultad de Educación. 2008.

4.3.3. Aproximación pragmática.

La base de esta teoría tiene referencia en estudios orientados al Pensamiento Lateral o Divergente sustentados por De Bono, en un afán de mejorar los avances desde la investigación científica y aplicación práctica sobre el campo de la creatividad, especialmente en lo que concierne a su desarrollo y estimulación.

Se profundiza en el conocimiento de las vías de funcionamiento de la mente, a través de los procedimientos de comunicación o transferencia de la información y de elaboración de modelos encargados de la organización automática de esa información, esto requiere de la necesidad de estimular formas de pensamiento.

Aunque éste sistema de funcionamiento mental optimiza la capacidad de integración, clasificación y recuperación de la información a través de la creación de modelos o categorías, que maximizan la limitada capacidad receptora del individuo, y del establecimiento de una secuencia lógica de entrada de la información, existen algunos detalles inherentes a éste sistema que presentan su falta de eficacia total cuando hablamos en términos de pensamiento flexible, innovador o creativo.¹⁵

Así mismo, los investigadores manifiestan su preocupación por los aparentes bloqueos que ocasionan algunos aspectos del funcionamiento mental, una gran cantidad de profesionales de la Psicología, principalmente, emprendieron todo un movimiento que, a través de la promoción del pensamiento lateral como alternativa y complemento al pensamiento vertical, se dedicó a la generación de técnicas, procedimientos e instrumentos para el desarrollo de la Creatividad.

Este grupo de Psicólogos entre los que destacan Osborn 1972, DeBono 1975, etc., se muestran en contra de que el pensamiento vertical o lógico, es selectivo, es decir, descarta caminos y bifurcaciones en el razonamiento para encontrar el único que considera óptimo y que es la única forma de pensamiento efectivo. A su vez, argumentan que no se puede negar la identidad del pensamiento lateral, que explora e, incluso, crea nuevos caminos en busca de nuevas posibilidades, supone la creación de nuevas direcciones construida a partir de las diferencias que presenta respecto al pensamiento vertical.

4.3.4. Aproximación psicodinámica.

La teoría de la aproximación psicodinámica al estudio de la creatividad puede ser la más reconocida por sus aportes en el siglo XX. En esta teoría se establece que la creatividad es el producto de la tensión entre la conciencia real y los impulsos inconscientes, se considera que el trabajo creativo es una sublimación y expresión pública de deseos inconscientes considerados socialmente inaceptables.

¹⁵ Ibid. Ruiz. Citando a Bono 1974.

Se introdujo el concepto de regresión adaptativa, referido a esos pensamientos inconscientes e incontrolados que pueden aparecer, y el concepto de elaboración, referido al proceso mediante el cual ese material inconsciente se transforma en un pensamiento controlado por el yo (=consciente). De esta forma, se refuerzan esas teorías implícitas a través de algunos estudios con rigor metodológico.

Esta perspectiva se fundamenta casi exclusivamente en el estudio de casos de eminentes creadores y sus respectivos relatos introspectivos, lo que provoca la crítica a su falta de control y validez experimental, además del gran número de interpretaciones que introduce.

4.3.5. Aproximación psicométrica al estudio de la creatividad.

Es en esta aproximación de querer medir la creatividad una vez recorrido el camino antes expuesto por otros autores, que se atiende lo planteado por Guilford desde 1950 en la Conferencia de la APA, cuando se dispone de una nueva perspectiva para el estudio de la Creatividad. Se desarrollaron los principales instrumentos para la evaluación y medida de la Creatividad, sobre el constructo del Pensamiento Divergente, y que contaban con subescalas para puntuar las que se consideraban las principales dimensiones del pensamiento creativo: fluidez (nº de respuestas diferentes), flexibilidad (nº de categorías de respuestas relevantes), originalidad (infrecuencia estadística de la respuesta), y elaboración (riqueza de detalles de la respuesta).

Es en este punto de la madurez de la investigación cuando se progresa con la utilización de tests de lápiz y papel como instrumento sencillo y de fácil administración para la medición de la Creatividad como el caso de Torrance ya en 1974. A pesar de este avance investigativo, se considera que los problemas y dificultades que fueron, y siguen siendo, duramente criticados. Por un lado, una crítica conceptual rechaza la eficacia de estos instrumentos para el estudio de la Creatividad frente a otras estrategias como pueden ser el análisis de dibujos y/o escritos.

Es así como se sigue criticando por la idea de que las tradicionales dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración son suficiente para abordar la totalidad del concepto de Creatividad y, por tanto, las puntuaciones obtenidas en las medidas de estas dimensiones no pueden ser interpretadas como medidas operativas de la Creatividad del sujeto. Estas críticas marcan una duda de método y conceptual frente a la producción y utilización de instrumentos de evaluación de este tipo y el nacimiento de perspectivas científico-psicológicas preocupadas por configurar un conocimiento de los procesos mentales implicados la producción creativa.

4.3.6. Psicología cognitiva y creatividad.

Esta perspectiva o corriente psicológica se aproxima al estudio de la Creatividad con un objetivo básico y claro: la comprensión de las representaciones mentales y procesos cognitivos sobre el que se construye el pensamiento creativo. Los principales representantes de esta corriente son FINKE, WARD y SMITH (1992) quienes exponen su teoría bajo el modelo Genevieve, en el que el pensamiento creativo pasa por las fases de generación que consiste en la construcción de representaciones mentales referentes a estructuras preinventivas, que se convierten en los motores del descubrimiento creativo. Ya en la fase de exploración se explotan las propiedades de estas estructuras preinventivas para proponer ideas creativas.

Al respecto psicólogos como STERNBERG y LUBART aducen que “Un número de procesos mentales podría entrar dentro de estas fases de invención, incluyendo procesos de recuperación, asociación, síntesis, transformación, transferencia analógica, y reducción categorial”¹⁶

Más recientemente Para Robert Dilts: La creación es parte de un proceso generativo que consiste en crear algo nuevo y materializarlo, volverlo real, tangible. La creatividad a diferencia de los sueños, que se quedan en sueños, consiste en aportar herramientas para cumplir los sueños en vez de solamente soñar. Hasta cierto punto hay quien nace con una especie de chispa, sin embargo el talento debe ser trabajado para hacerlo más preciso y así la persona podrá desarrollar todo su potencial.¹⁷

Siguiendo a Elsa Punset, plantea en la misma conversación, los aportes que en el campo de la aplicación de la creatividad propuso Walt Disney como siguen:

Fases del proceso creativo

- Fase de los sueños: donde uno se plantea ¿qué es posible?, ¿qué podemos hacer?, ¿hay algo nuevo?, ¿a dónde podemos ir?
- Fase realista: ¿cómo podemos llegar allí?, ¿cuáles son los pasos concretos para ello?, ¿cómo pasamos ahora de dónde estamos ahora al sueño?. Lo llamó Imaginering, combina dos palabras, imaginación que implica el conocimiento divergente e ingeniería que es este análisis racional paso a paso.

¹⁶ Ibid. P.35.

¹⁷ PUNSET, Elsa. Entrevista Robert Dilt sobre creatividad. Redes. España. Consultado marzo 7 2014.

Disponible en internet: <http://www.youtube.com/watch?v=CHMnWU37WuA>

- Fase crítica: quien llega a analizar si ¿falta algo?, ¿la idea es suficientemente buena?, ¿se están cumpliendo los requisitos?, ¿se puede hacer a tiempo?, cabe decir que el crítico no debe ser destructivo.
- Los tres deben actuar juntos, el soñador sin el realista o el crítico no es más que un soñador. Todos podemos llegar a cumplir con las tres fases.

Y en este mismo contexto Ken Robinson, afirma que la creatividad funciona cuando en primer lugar hay que producir nuevas ideas, imaginar diferentes posibilidades, considerar opciones y alternativas. Es decir, actividades de búsqueda. Después hay que desarrollar estas ideas juzgando -es decir, evaluando -cuáles son más efectivas o parecen tener más calidad. El momento de la evaluación requiere juicio, reflexión y razonamiento crítico. La evaluación puede ser individual o compartida, de manera inmediata o a largo plazo. Estos procesos no implican una secuencia predecible, sino que interactúan los unos con los otros. Aunque, en conjunto, el trabajo creativo consiste en un delicado equilibrio entre producir ideas, evaluarlas y perfeccionarlas¹⁸

4.4 MARCO CONTEXTUAL

4.4.1. Características sociales de la comunidad.

El grupo con el que se logró llevar a cabo este estudio fueron estudiantes entre los 8 y 12 años de edad estudiantes de la institución educativa Rafael Uribe Uribe de la ciudad de Pereira, ubicada en la carrera 11 con carrera 30, y en otra de sus sedes denominada primera de mayo – la victoria, esta institución presta el servicio educativo en primera infancia, preescolar, primaria, secundaria; la institución es de carácter público y cuenta con las dos jornadas disponibles tanto la mañana como la tarde.

La institución educativa cuenta con directivos, administrativos, docentes psicólogos y demás equipo de trabajo que velan y ayudan que la institución progrese día tras día, esta es reconocida por brindar una educación técnica en análisis y desarrollo de sistemas de información que lideren procesos de transformación social y cultural en nuestro país.

Además, la institución cuenta con una serie de espacios amplios acordes y necesarios para los estudiantes y en ellos se llevan a cabo actividades como: la

¹⁸ MARINA, José. Energía creadora, ciencia y tecnología – invitado del mes Ken Robinson. Disponible en internet: <http://www.energiacreadora.es/ec-11/invitado-del-mes-ken-robinson/>. Junio 6 de 2014.

danza, el teatro, la rumbo terapia, cuenta con una biblioteca, sala de sistemas, instrumentos musicales y restaurante escolar.

La Institución Educativa Rafael Uribe Uribe fue seleccionada por la Fundación Terpel como uno de los 10 colegios del país que más aportan al cuidado del medio ambiente, luego de que los estudiantes presentaran el proyecto 'Eco banquitas para todos y todas'. Tras la presentación del concurso 'Diseña El Cambio' delegados de la Fundación Terpel visitaron la ciudad de Pereira e hicieron este reconocimiento a los estudiantes por su compromiso con el planeta.

4.4.2. Características de las edades de los niños.

El grupo de niños con los que se realizaron el test de creatividad están entre los 8 y 12 años de edad y son estudiantes de la institución Rafael Uribe Uribe están cursando entre cuarto, quinto de primaria y primero de bachiller. Son un grupo de estudiantes de estrato 1, 2, 3 que provienen de sectores como: el lago, el porvenir, San Nicolás, providencia.



5. METODOLOGIA

5.1 DISEÑO

El presente estudio se realiza con una metodología descriptiva de investigación cuasi experimental en la que se evalúa un grupo a partir de una batería de juegos probados en las variables de la creatividad.

Para tal efecto se realizan 5 juegos que miden las categorías fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración que demuestran los sujetos en el campo de la creatividad.

5.2 POBLACIÓN

La población son niños y niñas entre los 8 y 12 años de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe y las sedes correspondientes de la ciudad de Pereira.

5.3 MUESTRA

Se realiza el estudio con 60 niños y niñas entre los 8 y 12 años de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe y sus respectivas sedes de la ciudad de Pereira que están cursando los grados 4°, 5° y 6°.

5.4 INSTRUMENTOS

Las pruebas realizadas a los niños y niñas entre las edades comprendidas de los 8 a 12 años en contextos escolarizados salieron de las adaptaciones de los planteamientos de Artola y consistió en analizar a través de una prueba piloto los resultados obtenidos, por lo tanto observar y replantear el test que a continuación en cada juego se explicará.

Se aplica una prueba basado en una serie de juegos intencionados, donde los niños y las niñas deben resolver situaciones físicas y son valorados en la forma como ejecutan su trabajo ya sea por número de ideas o por tiempo tomado para la realización.

Los juegos están enfocados a niños y niñas entre 8 y 12 años, busca como objetivo conocer la creatividad de los alumnos e identificar las fases de la capacidad creadora donde recoge y a su vez un amplio número de variables indispensables en estudios sobre creatividad, tales como la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración para así poder evaluar el pensamiento divergente.

Las variables destacadas que se han demostrado ser relevantes para el estudio de la creatividad tales como:

- La fluidez de ideas
- La flexibilidad del pensamiento
- La originalidad de las producciones
- La elaboración de las respuestas
- El uso de detalles creativos al dibujar.

5.4.1. JUEGO 1

Construir el mayor número de palabras que tengan significado con las letras M, R, A, O en 30 segundos.

COMBINA LETRAS

ACTIVIDAD 1

Con la palabra MROA trata de formar otras palabras.



Valoración:

Numero de palabras que construye en un tiempo de 30 segundos

Solo se valen en idioma español

TOTAL PALABRAS: _____

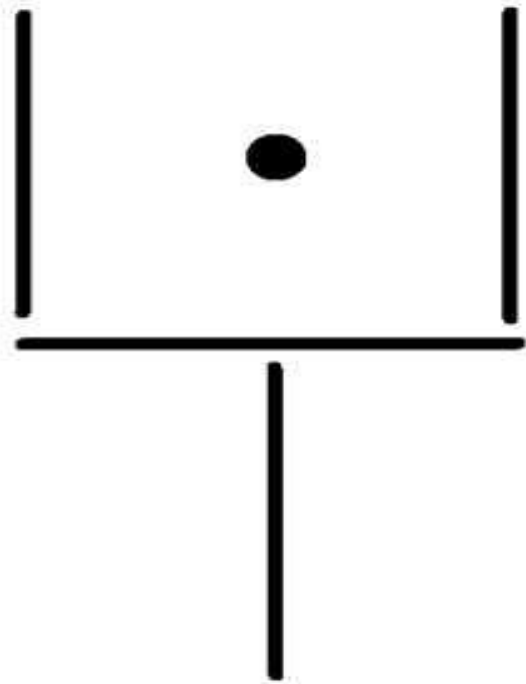
Este juego permite ver en sujeto la fluidez e imaginación y ha sido incluido para explorar la capacidad de los sujetos para explorar.

5.4.2. JUEGO 2.

Consiste en identificar la flexibilidad que tienen los estudiantes al observar una figura y plantear posibles respuestas de acuerdo a un número de intentos.

SACA EL OBJETO

A continuación se presentan 4 palos, tres están encerrando el punto negro y otro está debajo del cuadro, trata de mover los palos que encierran el punto negro de tal manera que el punto quede por fuera y los palos vuelvan a estar en la misma forma en la que estaban.



VALORACIÓN: tiempo que se toma en solucionar el juego, máximo 4 minutos

Tiempo ejecutado: _____

Intentos: _____

Recursos: cronómetro, 4 palos de helado, un objeto plano

5.4.3. JUEGO 3.

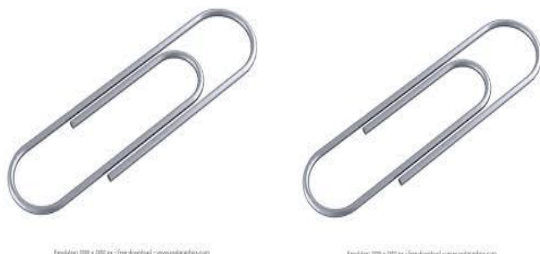
Consiste en darle usos posibles de un objeto. Se trata de una adaptación del Test de Guilford “Usos de un ladrillo”. En nuestro caso hemos decidido sustituir los ladrillos por dos sujetadores de papel o “clips”, al pensar que los sujetos responderían de manera más creativa a estos estímulos que son más corrientes que los ladrillos en sus juegos, construcciones y diversas actividades. Esta actividad se incluye como una medida de la capacidad de los sujetos para liberar su mente y pensar de forma poco convencional.

Aunque en otras aplicaciones para este tercer juego se ha planteado poner el supuesto de usar tubos de goma, en este caso se opta por los clips siguiendo las propuestas de investigadores como Elsa Punset y Robert Sternberg. Este juego, permite evaluar la capacidad para encontrar usos, funciones y aplicaciones diferentes de las habituales; de agilizar la mente y de ofrecer nuevas interpretaciones o significados ante objetos familiares para darles un nuevo uso o sentido.

Esta capacidad de “redefinición” es considerada por los principales investigadores como uno de los factores esenciales del pensamiento creador (Romo, 1987).

LOS SUPER CLIPS

ACTIVIDAD 1 originalidad



TOTAL USOS: _____

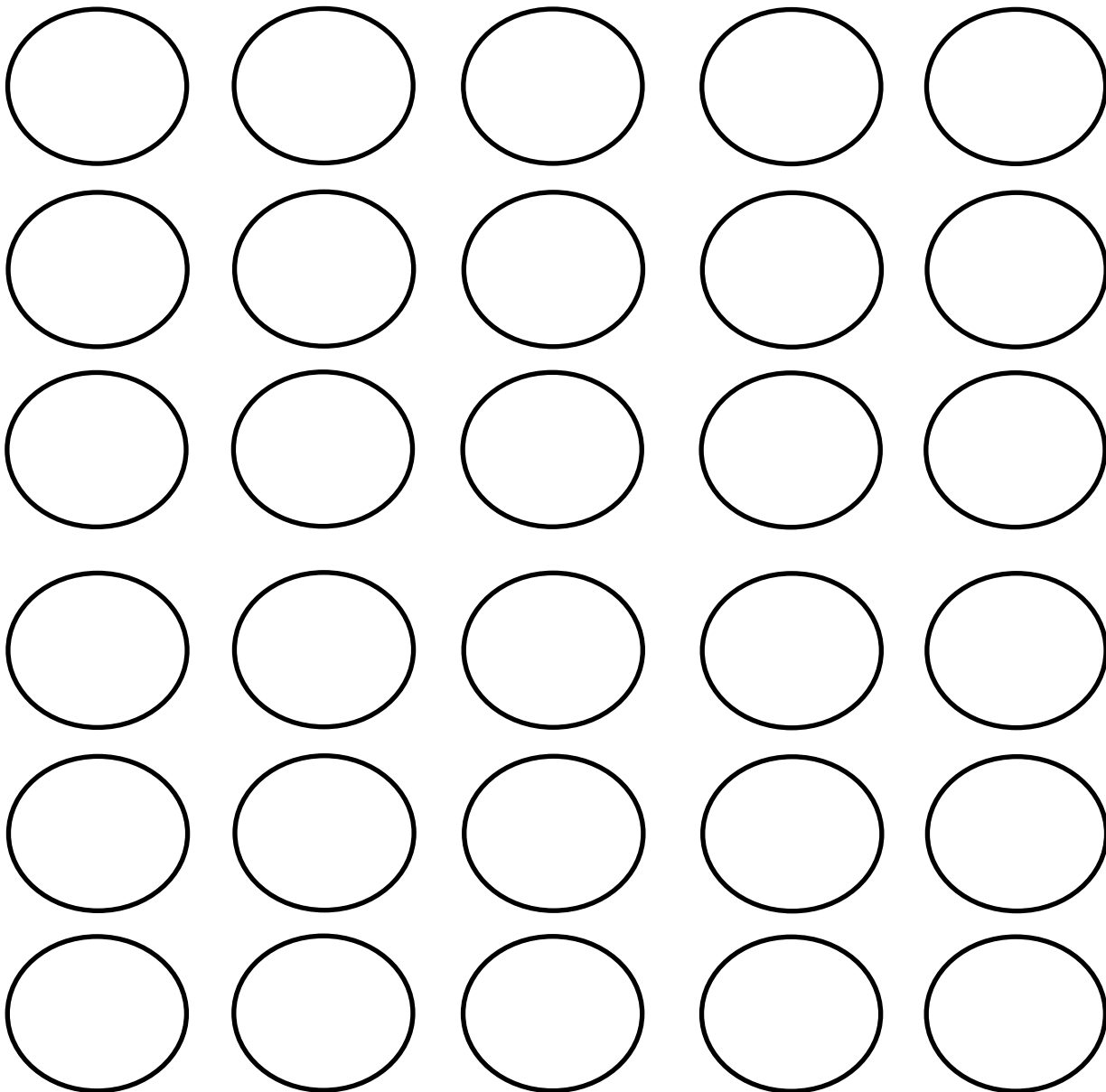
¿Qué otros usos aparte de sujetar papel les puedes dar en un minuto?

5.4.4. JUEGO 4.

Es una prueba de imaginación gráfica inspirada en ítems del test de Torrance. En ella se tiene que completar en cada círculo en blanco dibujando todo lo que se ocurra con un tiempo determinado, con este se quiere interpretar la capacidad de los niños y niñas para dar una respuesta original por cada dibujo.

CIRCULITO

¡Te invito a que dibujes lo que te imagines por cada círculo en 1 minuto!



EVALUACIÓN: Numero de figuras realizadas en 1 minuto. _____

5.4.5. JUEGO 5.

Se plantean a los sujetos situaciones inverosímiles. La situación planteada varía en función de una pregunta ¿Qué pasaría si no existiera la noche?

Con este juego se quiere evaluar un aspecto de fantasía de la imaginación evidenciándose la originalidad en las ideas.

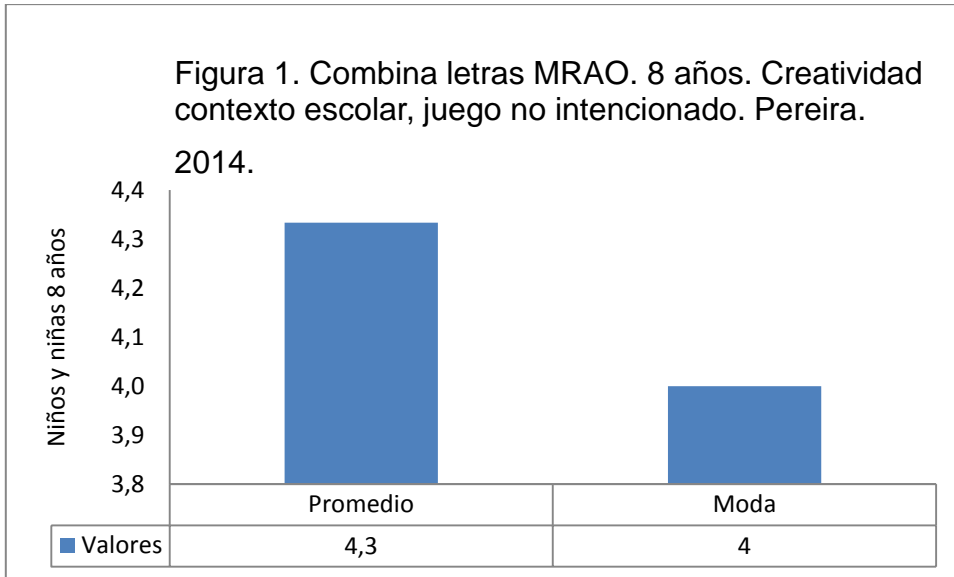
¿QUÉ PASARÍA SI NO EXISTIERA LA NOCHE?

Escribe tus ideas una en cada línea, si necesitas más líneas puedes usar la parte posterior de la hoja

6. RESULTADOS

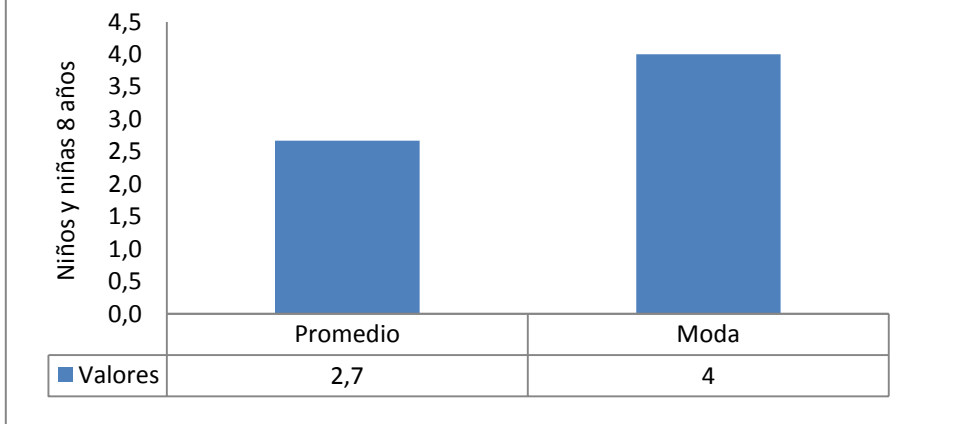
Los resultados que se exponen a continuación denotan los datos de los juegos aplicados a la muestra de 60 niños y niñas participantes del estudio.

Los datos se exponen en valores porcentuales de evaluación según los criterios de repetición, número de respuestas y tiempo, arrojando los promedios en cada criterio y el dato que más se repite o moda.



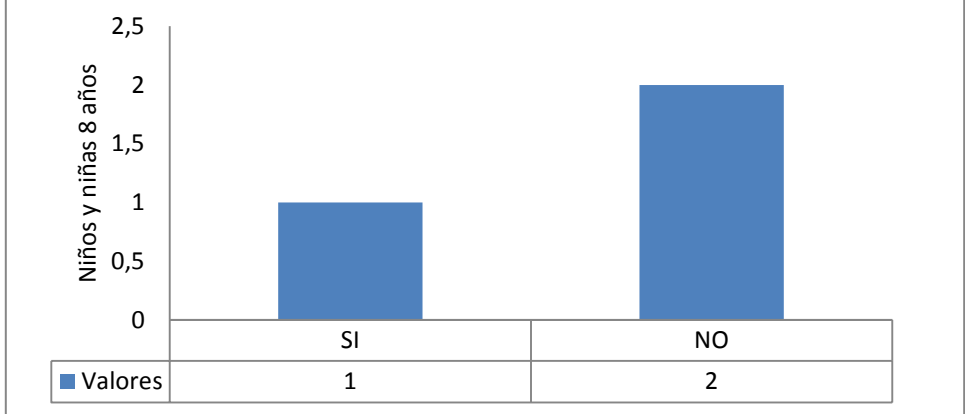
Para el primer juego, la figura 1 muestra que los niños de 8 años reconocen 4 alternativas de palabras que pueden formarse con las letras propuestas, estas palabras tienen una moda de 4 así: Amor, Ramo y Roma

Figura 2: Saca el objeto de la Y. 8 años. Creatividad contexto escolar, juego no intencionado. Pereira. 2014.

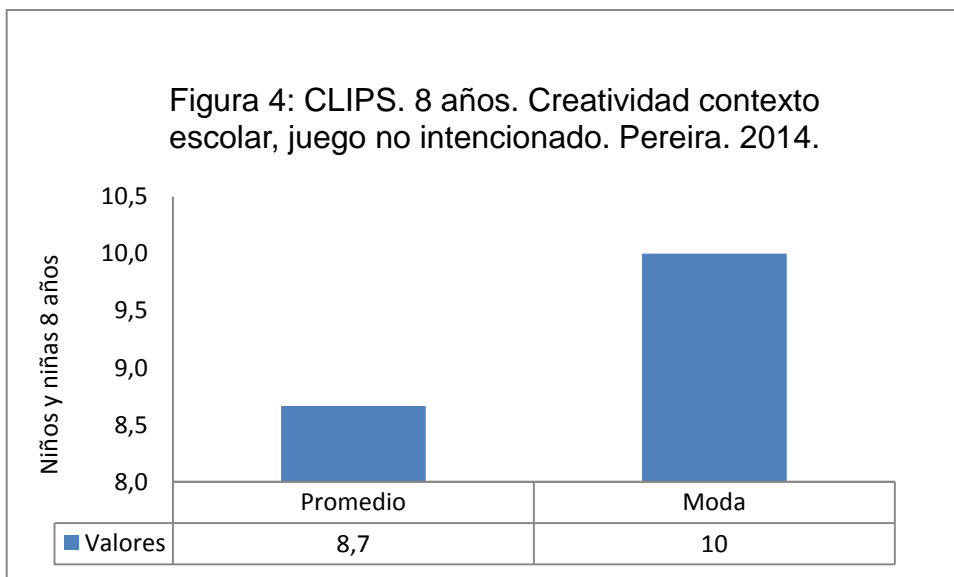


La figura 2, muestra que los niños tienen un promedio de 2,7 intentos para realizar el juego, sin embargo el número de intentos que más se repite de los 3 participantes de 8 años es de 4.

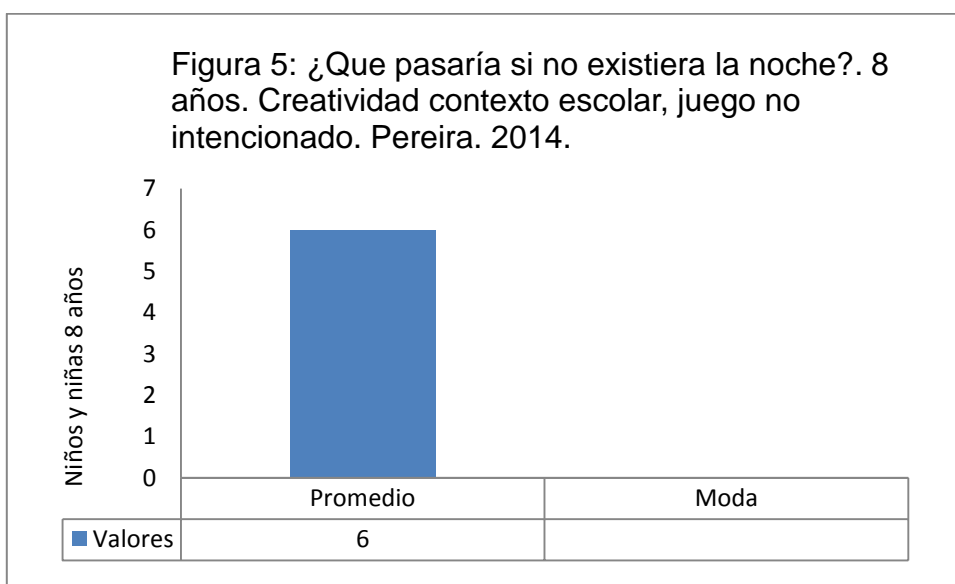
Figura 3: Saca el objeto de la Y. Lo hace si o no. 8 años. Creatividad contexto escolar, juego no intencionado. Pereira. 2014.



En la figura N° 3 se puede observar que la mayoría de los niños a pesar de los intentos no lograron realizar el juego, por lo tanto es superior a los que si lo realizaron.

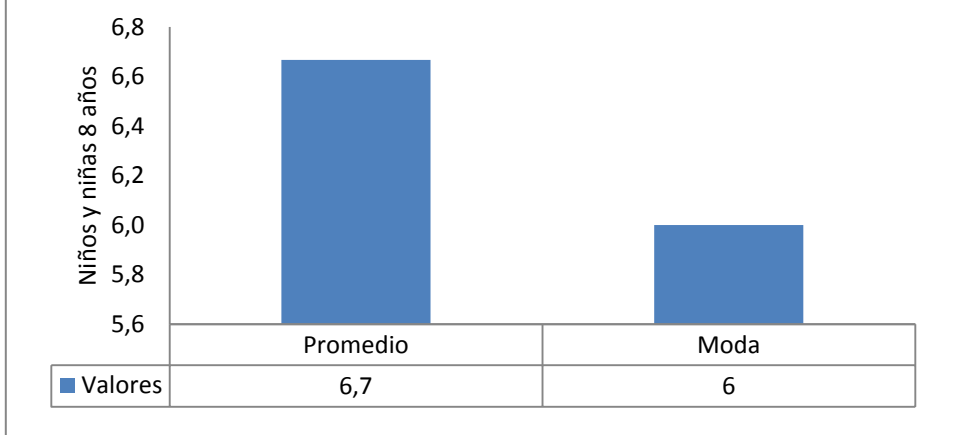


La figura 4. Representa la cantidad de usos que le dan los niños y niñas a los clips, resaltando que la moda en este juego es de 10 en el cual se repite los usos como: pinza, arete, para abrir una puerta.



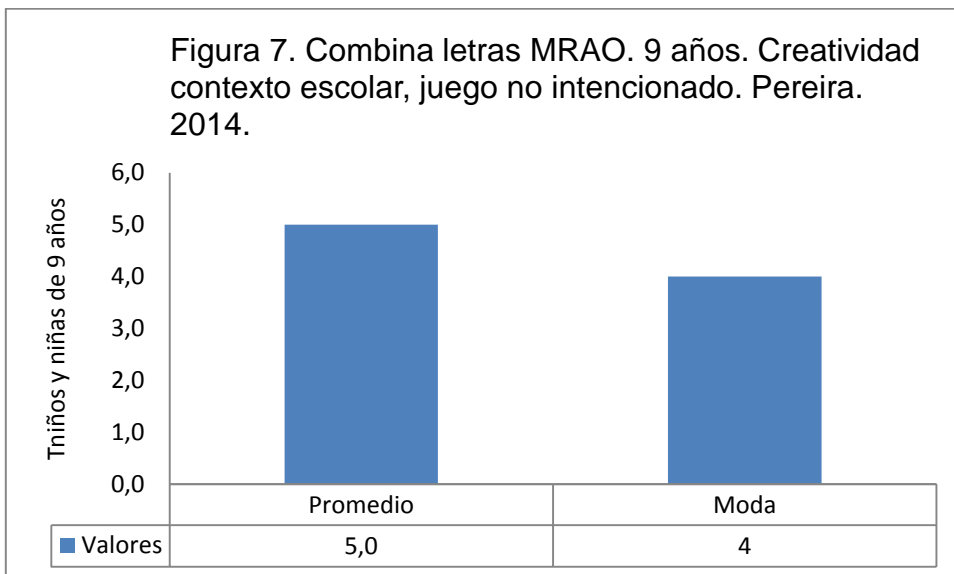
En el diagrama de la figura nº 5 se evidencia que los niños y niñas tienen un promedio de 6 ideas al darle respuesta a la pregunta planteada.

Figura 6: Círculo figuras. 8 años. Creatividad contexto escolar, juego no intencionado. Pereira. 2014.



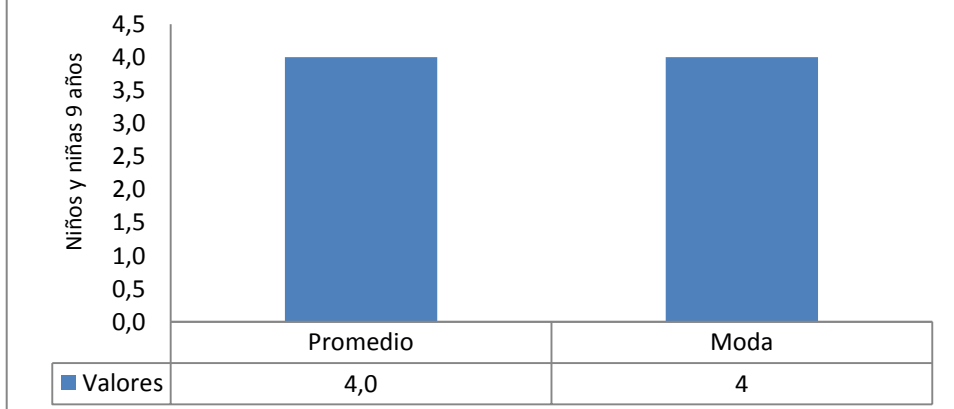
En la figura nº 6 se puede evidenciar que el promedio es de 6,7 niños encuestados y donde la moda tiene un valor de 6 en la repetición de figuras dentro de los círculos.

Figura 7. Combina letras MRAO. 9 años. Creatividad contexto escolar, juego no intencionado. Pereira. 2014.



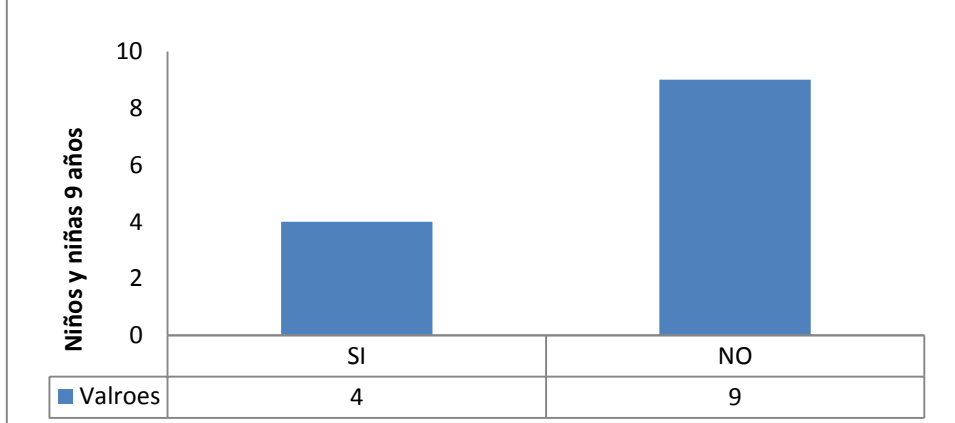
En la gráfica número 7 se puede determinar que se dio un promedio de 5.0 con una moda de 4 ya que en la mayoría de las respuestas se presenta una constante de algunas palabras, como: amor, roma.

Figura 8. Saca el objeto de la Y. 9 años. Creatividad contexto escolar, juego no intencionado. Pereira. 2014.

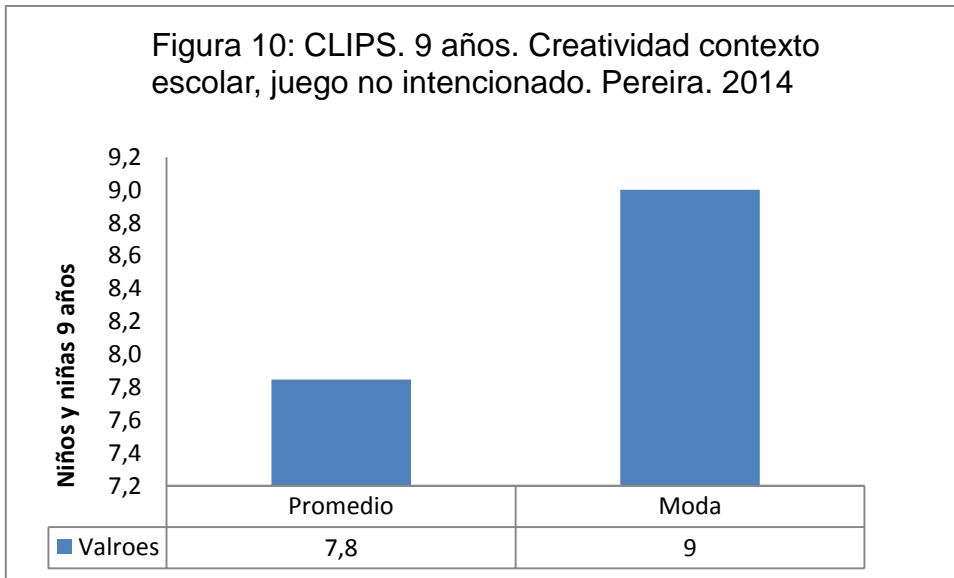


En la figura número 8. En esta imagen se evidencia que los niños lograron un promedio de 4.0 intentos obteniendo una moda igual a 4.

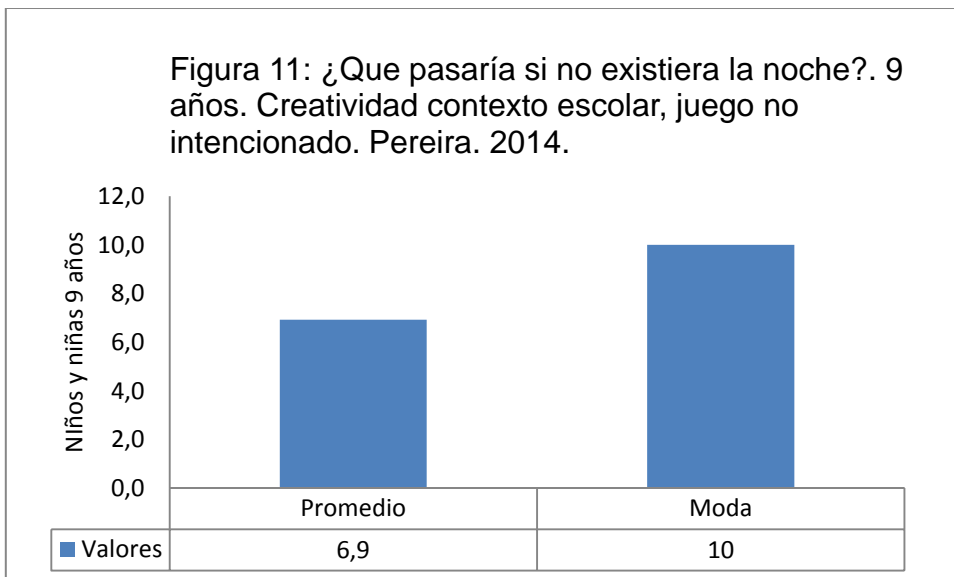
Figura 9: Saca el objeto de la Y. Lo hace si o no. 9 años. Creatividad contexto escolar, juego no intencionado. Pereira. 2014.



En la figura número 9. Se puede observar que a pesar de los intentos realizados por los niños muy pocos logran solucionarlo por lo tanto solo 4 son capaz lograr el juego.

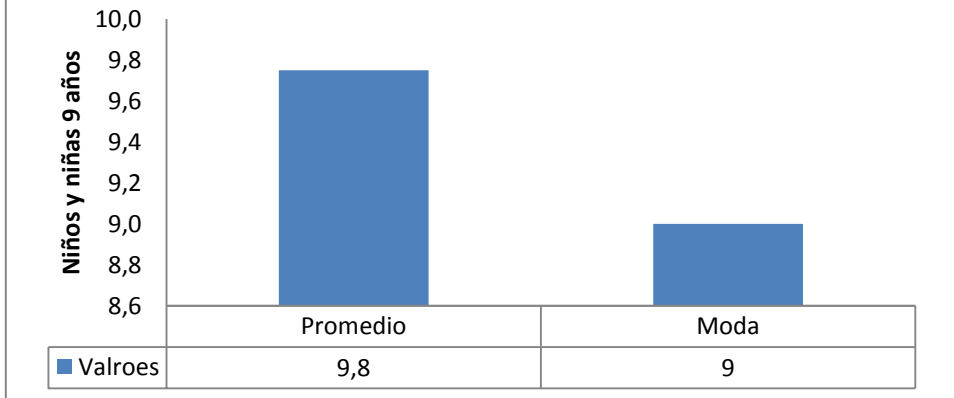


En la figura 10 muestra los posibles usos de los clip, los niños y niñas, dieron respuestas en las cuáles hubo un promedio de 7.8 de ideas pero con una moda de 9 ya que muchos concordaban con la mismo ejemplo dado inicialmente por ejemplo: una pinza, un abre puertas, un anzuelo.



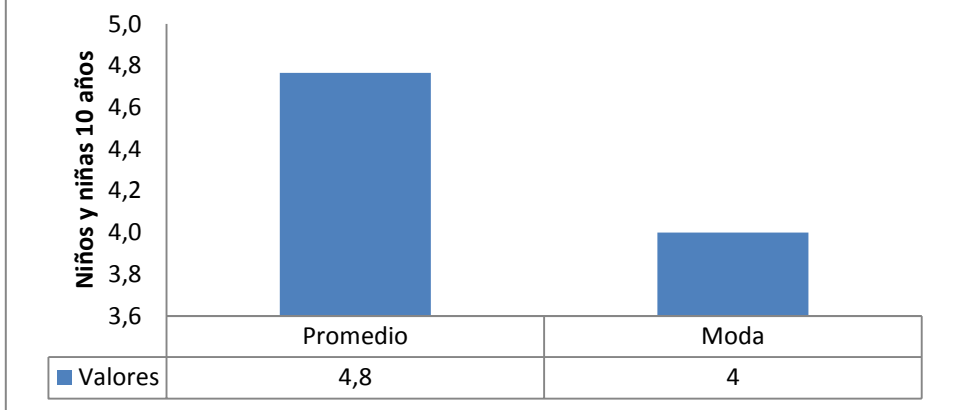
En la figura número 11. Posibles respuestas dadas por los niños con una moda igual a 10 y se puede observar una serie de respuestas similares.

Figura 12: Círculo figuras. 9 años. Creatividad contexto escolar, juego no intencionado. Pereira. 2014.



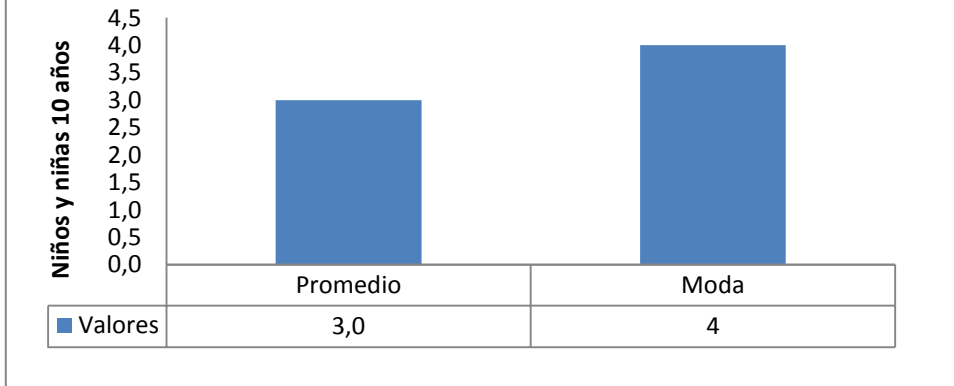
En la figura 12. Se puede interpretar un promedio de 9.8 con una moda de 9.

Figura 13. Combina letras MRAO. 10 años. Creatividad contexto escolar, juego no intencionado. Pereira. 2014.



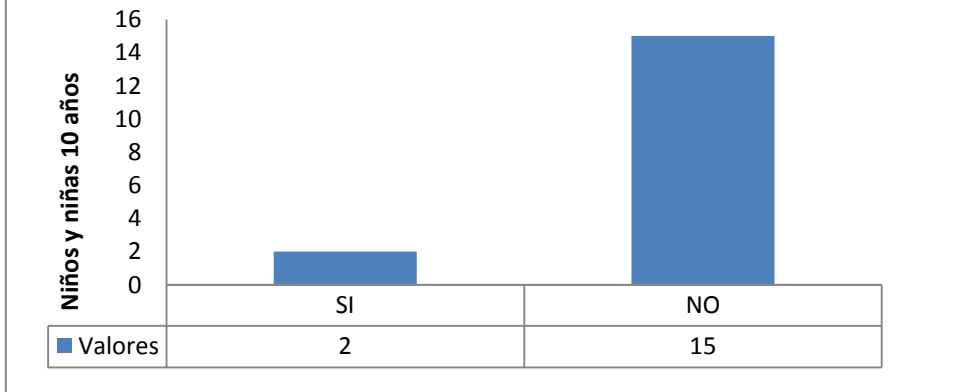
En la figura número 13. se puede observar que hubo un promedio de 4,8 donde se obtuvo una moda de 4 ya que los niños dentro de sus respuestas llevan a repetición de algunas palabras, tales como: amor, roma.

Figura 14. Saca el objeto de la Y. 10 años. Creatividad contexto escolar, juego no intencionado. Pereira. 2014.

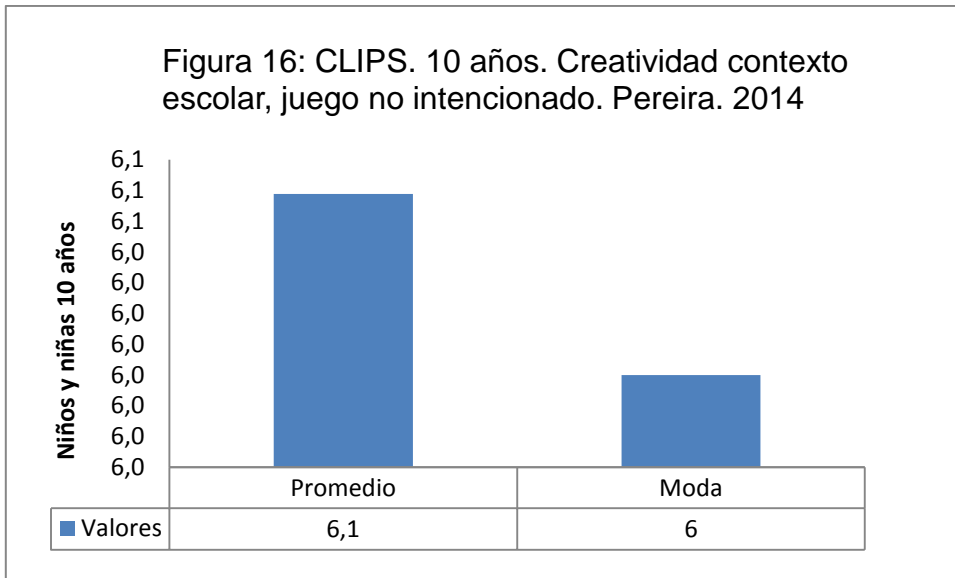


En la figura 14. Se evidencia que los niños hicieron un promedio de 3,0 intentos obteniendo una moda igual a 4.

Figura 15: Saca el objeto de la Y. Lo hace si o no. 10 años. Creatividad contexto escolar, juego no intencionado. Pereira. 2014.



En la figura 15. Se puede observar que a pesar de los intentos realizados por los niños muy pocos logran realizarlo por lo tanto solo 2 son capaz de culminar con la actividad.



En la figura 16. Muestra los posibles usos de los clip, los niños y niñas, dieron respuestas en las cuáles hubo un promedio de 6,1 de ideas pero obteniendo una moda de 6 ya que muchos volvían a tomar el ejemplo inicial, por ejemplo: una pinza, un abre puertas, un anzuelo.

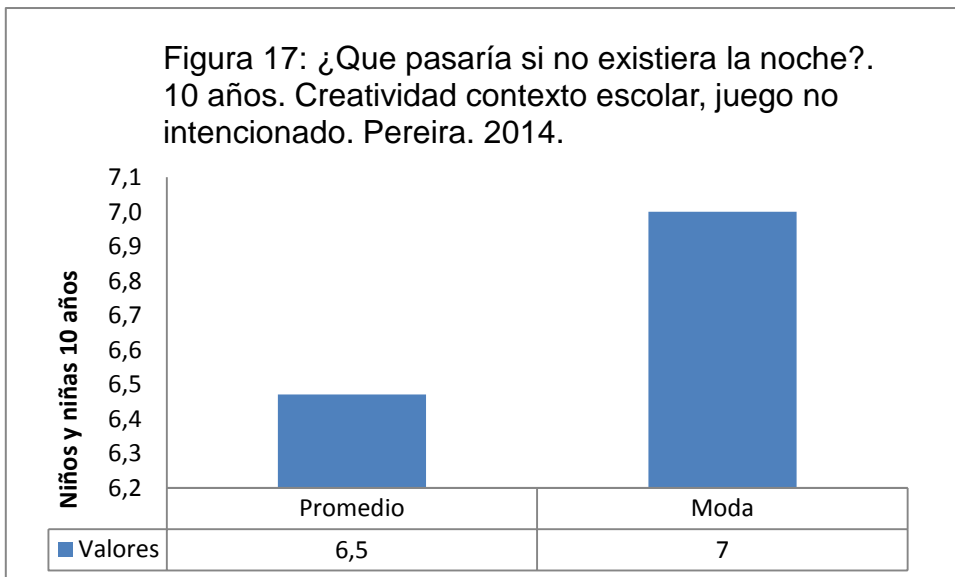
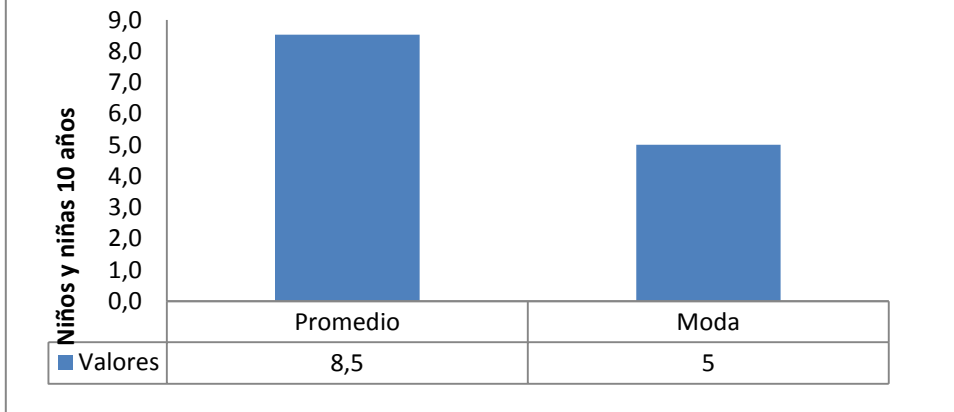


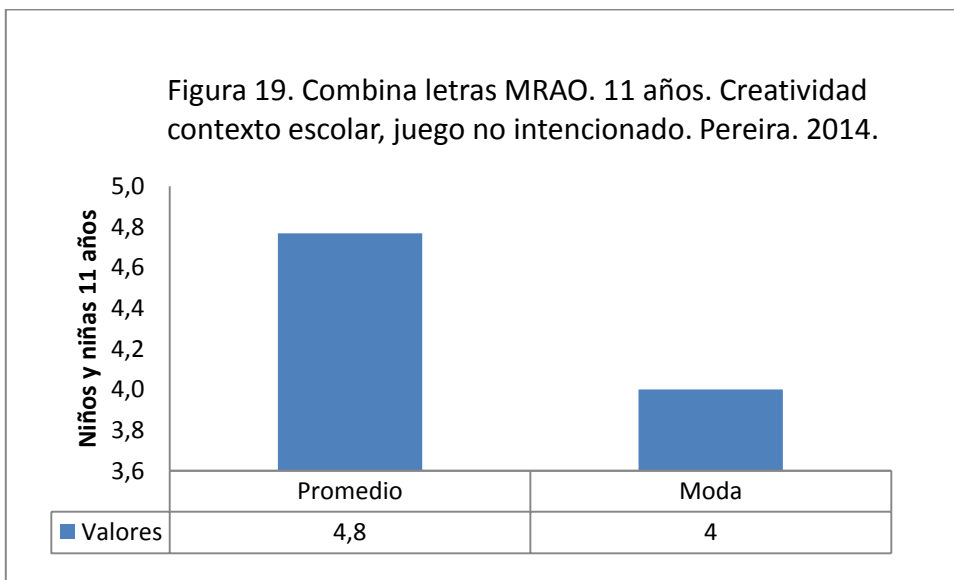
Figura 17. Las posibles respuestas dadas por los niños se presentan con una moda igual a 7 ya que hay unas respuestas similares entre ellos.

Figura 18: Círculo figuras. 10 años. Creatividad contexto escolar, juego no intencionado. Pereira. 2014.

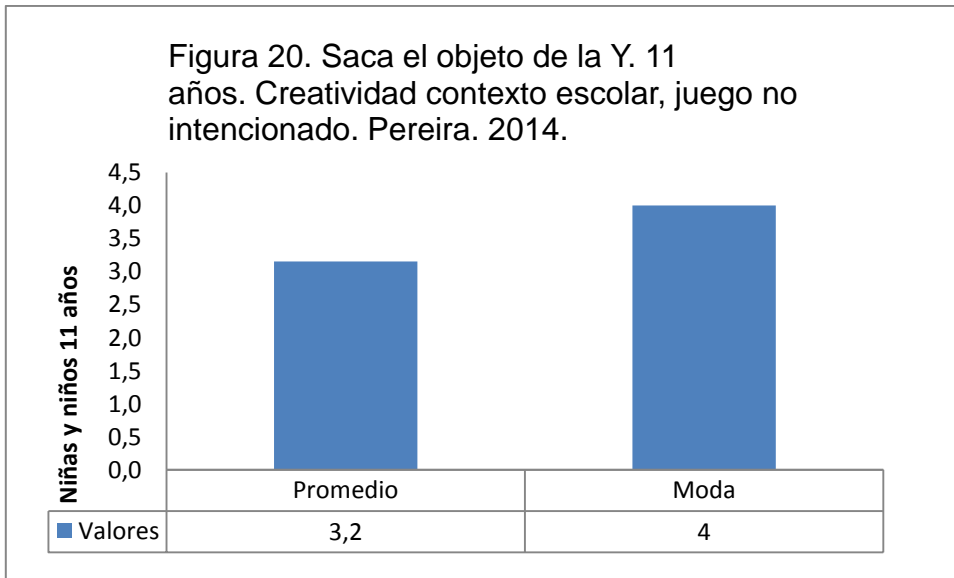


En la gráfica de la figura 18. Encontramos que dentro de los valores de promedio es de 8.5 con una moda de 5.

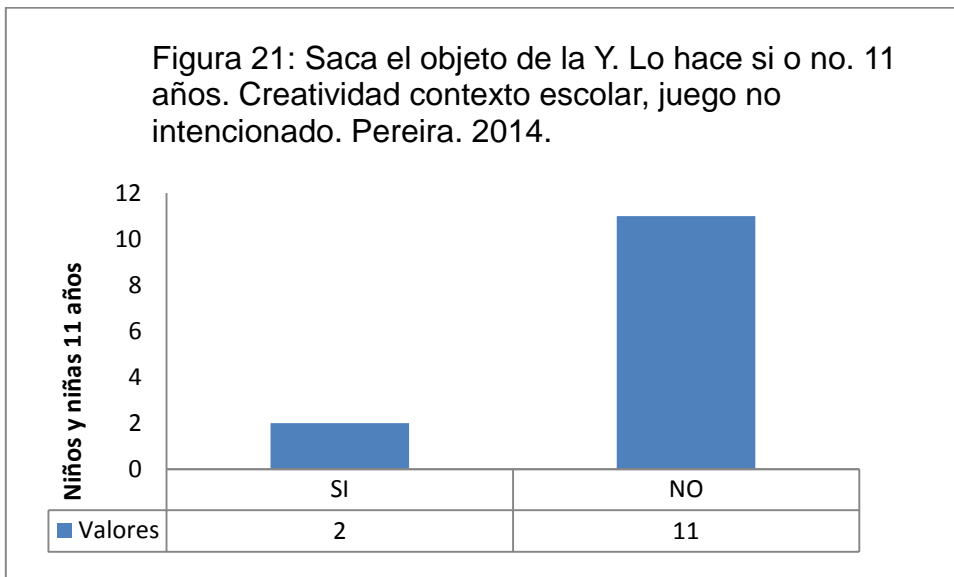
Figura 19. Combina letras MRAO. 11 años. Creatividad contexto escolar, juego no intencionado. Pereira. 2014.



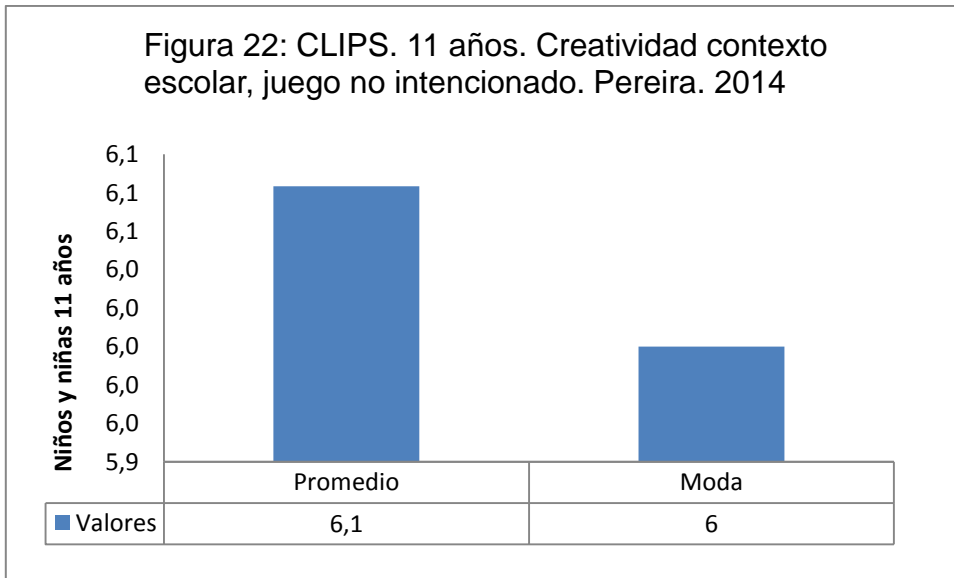
En la siguiente grafica se puede observar que hubo un promedio de 4,8 donde se obtuvo una moda de 4 ya que los niños dentro de sus respuestas llevan a una repetición de algunas palabras, tales como: amor, roma.



En la figura 20. En el juego intencionado para los niños de 11 años donde se evidencia que los niños hicieron un promedio de 3,2 intentos obteniendo una moda igual a 4.



En la figura 21. Se puede observar que a pesar de los intentos realizados por los niños muy pocos logran realizarlo por lo tanto solo 2 son capaz de culminar con la actividad.



En el diagrama de la figura 22 sobre los posibles usos de los clip, los niños y niñas, dieron respuestas en las cuáles hubo un promedio de 6,1 de ideas pero obteniendo una moda de 6 ya que muchos concordaban con la misma pregunta, como: una pinza, un abre puertas, un anzuelo.

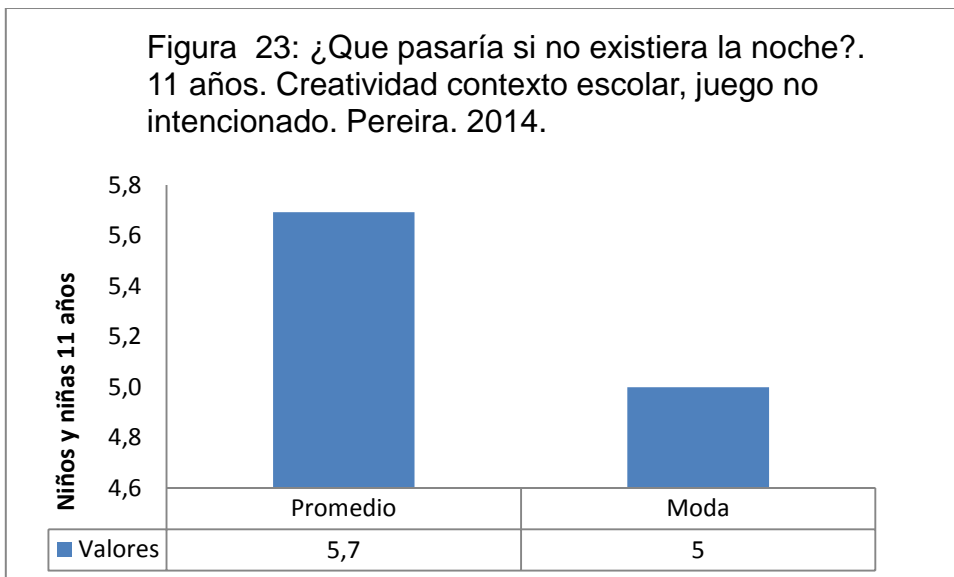
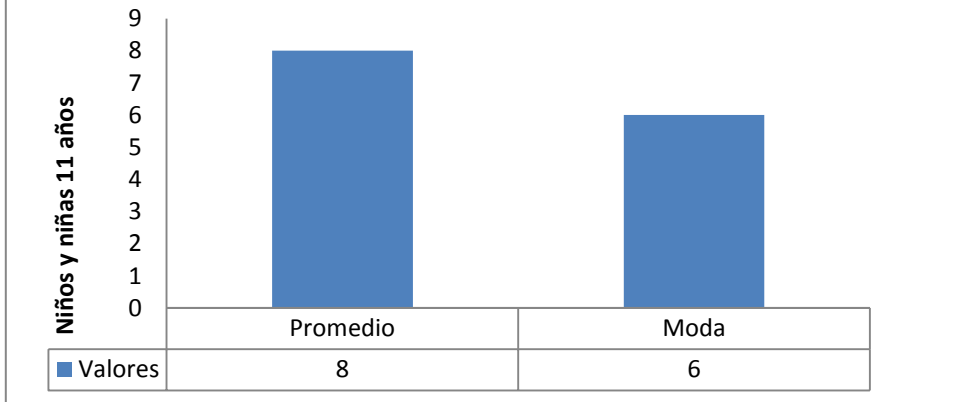


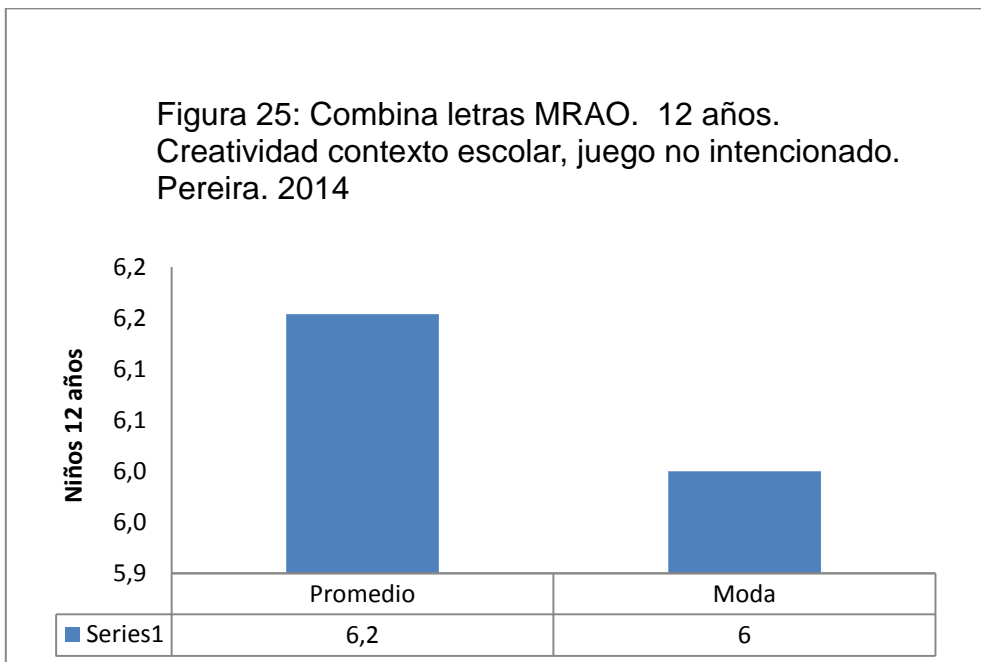
Figura 23. Posibles respuestas dadas por los niños con una moda igual a 5 ya que hay unas respuestas similares entre sí.

Figura 24: Círculo figuras. 11 años. Creatividad contexto escolar, juego no intencionado. Pereira. 2014.



En esta grafica de la figura 24. Analizada encontramos que dentro de los valores de promedio es de 8 con una moda que cuenta de 6.

Figura 25: Combina letras MRAO. 12 años. Creatividad contexto escolar, juego no intencionado. Pereira. 2014



El diagrama de barras de la figura 25. Se evidencia que dentro del promedio que arrojo el estudio de encuestados hay una moda de 6, repitiéndose palabras dentro de las respuestas de los niños de 12 años.

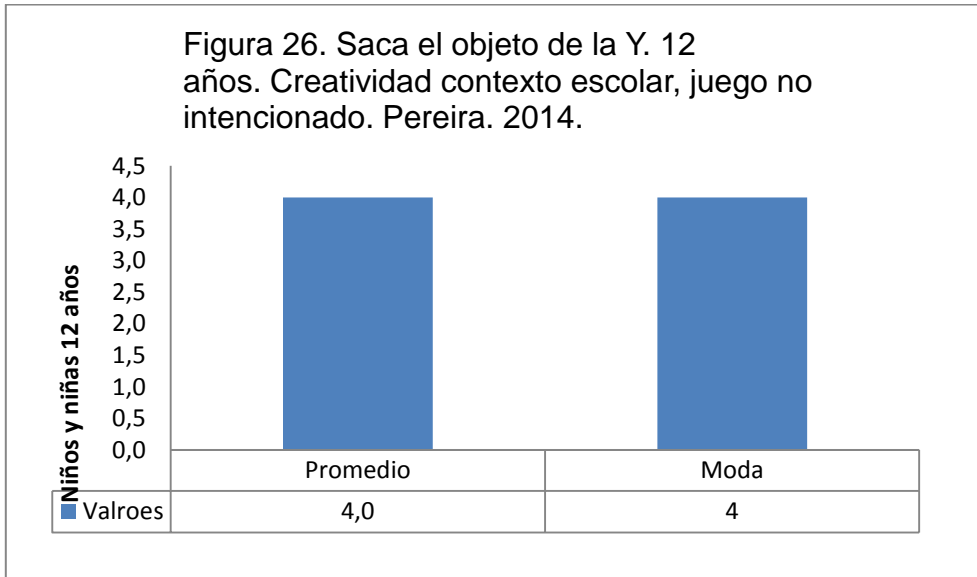


Figura 26. Los posibles intentos del juego intencionado encontramos un rango en el promedio de 4 arrojando una moda de 4, igual ya que los intentos coincidieron.

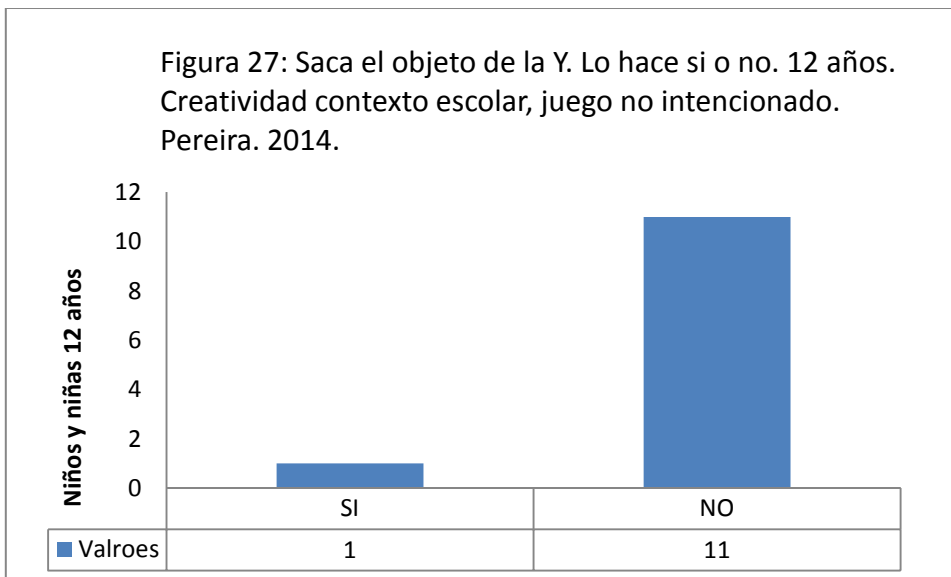


Figura 27. La realización de intentos no aumentaba las probabilidades de realización de la actividad, por lo tanto se observa que solo un niño dentro de este grupo pudo realizarlo.

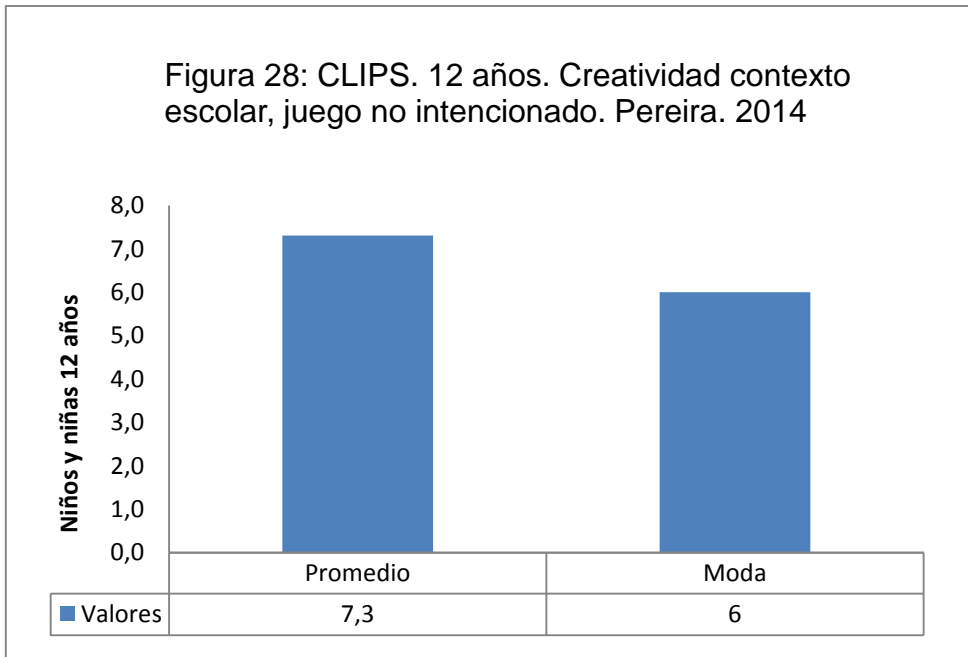
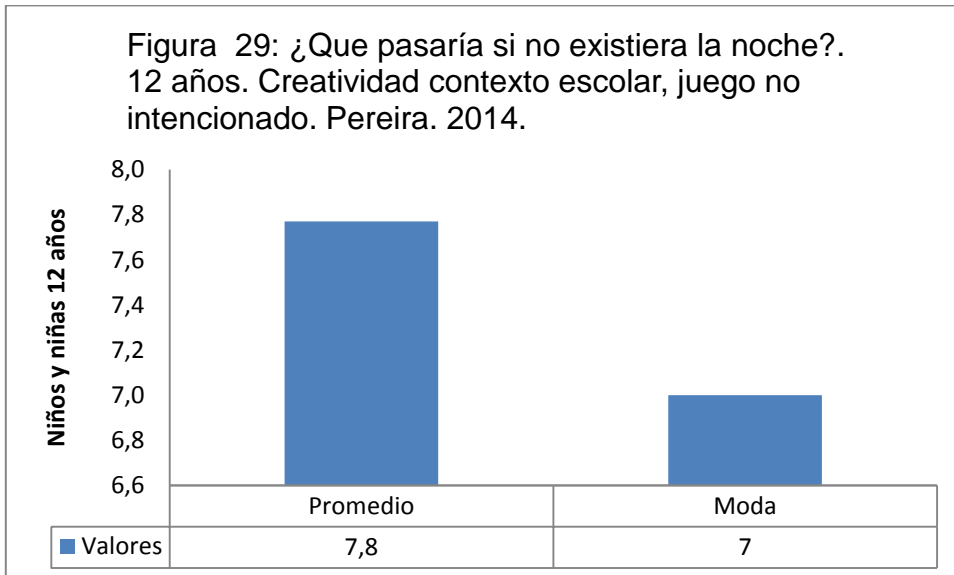


Figura 28. En los usos a los clips diferentes a los ya conocidos arrojó un promedio de 7,3 obteniendo una moda de 6.



En el diagrama de barras de las ideas dadas a la pregunta formulada, encontramos un promedio de 7,8 arrojando una moda de 7 por que los niños tuvieron respuestas iguales.

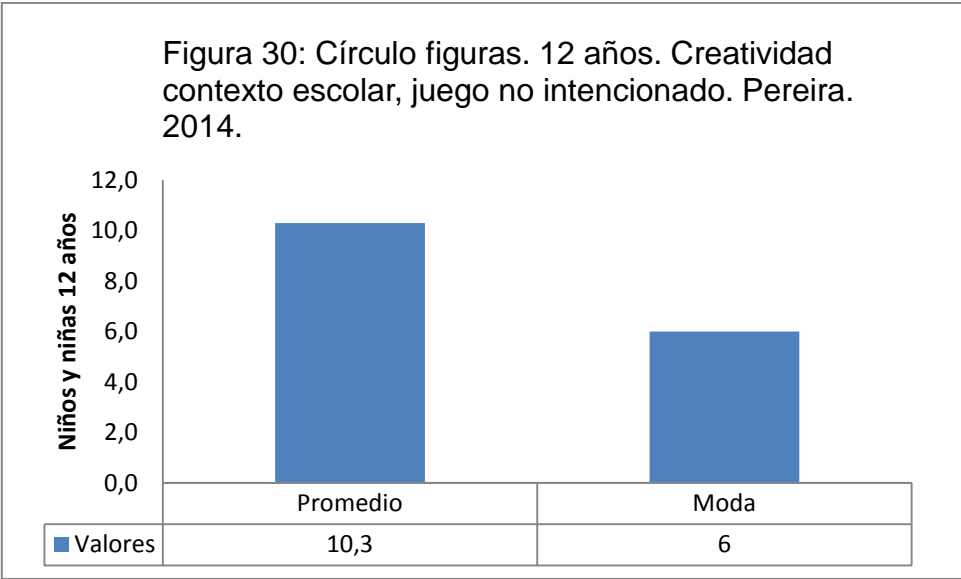


Figura 30. La realización de posibles figuras en círculos encontramos que el promedio fue de 10,3 entre los niños encuestados con una moda de 6.

7. ANÁLISIS

Según los datos obtenidos en las tabulaciones realizadas se puede identificar que los niños y niñas tienen ciertas capacidades creativas para solucionar los juegos determinados, su capacidad de originalidad, fluidez, flexibilidad, elaboración, como variables de la creatividad no se ven reflejadas, sus respuestas son muy comunes y no se salen del esquema mental general.

Tanto en los niños de 8 años como los de 12, se evidencia las mismas soluciones a los juegos de evaluación, y solo en muy pocos casos se da una producción innovadora y creativa, pues los niños parecen sentir temor a arriesgarse a salirse de los esquemas que se han venido dando en las escuelas de manera paulatina.

Ante esta situación se puede interpretar que, al parecer las prácticas de las instituciones educativas tienen mucha implicación en este tipo de situaciones, pues no se enfatiza en las capacidades que los niños tengan en aprender las cosas, sino, por el contrario, todos son llevados a comprender y a resolver situaciones de la misma manera, por lo tanto como Ken Robinson lo afirma “las escuelas están matando continuamente la creatividad en los niños y niñas al no valorar y fortalecer esos talentos que los ellos pueden tener”.

En otro aspecto, puede analizarse que cada uno de los juegos permitió ver las posibles soluciones que los niños y niñas determinaban, en el juego número uno se observa que en todas las edades tienen el mismo número de palabras construidas, por tanto se ve de manera continua en todas las edades una moda de 4 palabras, la cual es una constante que se repite.

En el juego dos fue el juego que más dificultades tuvieron los estudiantes, aunque sus intentos fueron continuos de los 60 estudiantes que realizaron, solo 9 estudiantes lograron solucionarlo y la mayoría en un lapso de tiempo de 4 a 5 minutos, solo uno lo logró resolver este juego en un minuto.

En el juego 3 el uso de los clips permite evaluar la capacidad para encontrar usos, funciones y aplicaciones diferentes de las habituales; de agilizar la mente y de ofrecer nuevas interpretaciones o significados ante objetos familiares en este caso los clips, para darles nuevos usos, sin embargo al jugarlo, los estudiantes pudieron demostrar cierta capacidad de imaginación y creatividad aunque no todos hayan logrado este mismo objetivo, pues muchos se quedaban en tomar nuevamente los ejemplos dados al inicio de la prueba por las docentes en formación, por lo tanto en muchas o quizás la mayoría de las ideas que ellos daban eran repetitivas, e incluso muchos le dieron su uso común en este caso el de sujetar el papel.

Con la realización de estas pruebas se puede ir analizando la forma como los niños actúan de manera creativa o no en las situaciones de juego. Por lo tanto en el juego 4 se evidencia que a pesar de dar estímulos al momento de plantear la pregunta *¿qué pasaría si no existiera la noche?*.

Se encontró que la forma de responder de manera creativa a una pregunta poco convencional causó dificultad por que al haber libertad de respuestas los niños siguen sujetos a un ejemplo, a una muestra, a lo primero que se inicie la actividad y que ellos sigan, dando datos similares en las distintas edades, donde los niños entre los 10 a 12 años dan muchas más respuestas que los otros niños entre 8 y 9 años. Por esta razón según los investigadores Elsa Punset y Robert Sternberg se puede salir de lo convencional en el momento en que hay una libertad de pensamiento y de expresión ya que al salir de lo convencional el cerebro incorpora nuevas ideas para así, responder creativamente.

Terminando con juego número 5 que trabaja la originalidad, en el momento de realizar las figuras en unos círculos en blanco, el resultado esperado según la teoría era transformar los propósitos en resultados ya que se parte de un mundo conocido, donde están inmersos cotidianamente, por lo tanto se evidencia que este concepto es trascender y evolucionar descubriendo algo no conocido, ya que es una manifestación inédita al dar posibles respuestas y al realizar diferentes figuras en los círculos contando con un tiempo de realización.

En este sentido Ken Robinson nos plantea que la creatividad se va perdiendo cuando los niños llegan a la escuela porque no se le da la importancia que debería, ya que no es ajeno el mencionar que la razón y la capacidad académica prima sobre la capacidad creadora, por esto es desperdiciada y al ver las tabulaciones arrojadas, se evidencia los niños están sujetos a un sistema educativo absorbente siendo cuadriculado y marginado, determinado a solo cumplir con unos requisitos establecidos desperdiciando todo ese talento de los niños y niñas comprendidos en las edades de los 8 y 12 años, a pesar que hubo respuestas muy diseñadas, los estudiantes se notan temerosos al cambiar de actividades que cotidianamente y el cerebro se va rigiendo a lo común y simple.

Los niños son inquietos por aprender, por conocer, por experimentar, por descubrir, dibujar, sin embargo se evidencia desde los resultados de este estudio que poco a poco se encasilla toda esa imaginación a un contenido, obteniendo niños pasivos, temerosos y pensativos en el momento de escribir, de dibujar y preguntar.

7.1 ANÁLISIS OPERATIVO

La idea de este proyecto surge a partir de los muchos prejuicios que tienen los docentes hacia el término “creatividad” y la poca importancia que se le da a está en las aulas con los estudiantes por ende, se vio la necesidad de querer comprender el concepto de creatividad, las fases que está tiene a partir de determinados autores y como la creatividad se puede trabajar con el sentido de ir acompañando ese desarrollo e ir fortaleciéndola.

Por tanto el trabajo se hizo primeramente estableciendo hacia donde se quería llegar, cuál era el objetivo que teníamos que alcanzar, intercambiando ideas sobre qué acciones realizar para la búsqueda de ese objetivo, y de manera continua se pensaría en la metodología que debíamos abordar y la teoría que sustenta todo este proyecto, era necesario informarnos de manera completa sobre el concepto de creatividad, ver entrevistas , y muchos aportes de algunos investigadores que nos permitían comprender claramente el concepto “creatividad”.

Fue necesario pensar en cómo podríamos mirar la creatividad que los niños tenían y para ello fue necesario analizar y cambiar las pruebas estandarizadas de Artola por juegos aplicados a la creatividad. Sometidas a unos rangos específicos basados en la teoría y no en el sujeto.

Las modificaciones eran necesarias para poder valorar las variables de la creatividad las cuales nos permitirían ver, conocer , y comprender como se evidencia la creatividad en los niños de 8 a 12 años de edad, todo se comenzó a organizar debidamente relacionando los juegos con cada una de las fases de la creatividad que muestra la teoría, pero también fue necesario saber cómo estos debían ser evaluados y con qué tipo de población los íbamos a realizar que en este caso fue una institución educativa, en el cual fue necesario solicitar los debidos permisos y solicitudes para realizar este tipo de juegos con los estudiantes en determinados días y espacios.

Las pruebas con los estudiantes se realizaron en un ambiente armónico pues se inició realizando una especie de presentaciones y diálogos con los estudiantes que permitieran generar más confianza con ellos, y los estudiantes se sintieron a gusto tanto con el espacio como con el ambiente sus rostros demostraban la curiosidad, el interés y el disfrute en cada juego desarrollado, por lo tanto el ambiente que generó la recolección de datos fue muy satisfactoria para nosotras pues fueron momentos muy valiosos para observar como la teoría se ve reflejada en sus acciones.

Una vez realizados fue necesario sentarnos a analizar cada juego a evaluar y a relacionar los resultados con la teoría que habíamos estudiado, para analizar los datos y realizar la interpretación de ellos.

Desde la óptica de nosotras como pedagogas pudimos evidenciar que las escuelas vienen esquematizando a los estudiantes cada vez más, por tanto estos no son capaces de salirse de lo convencional y siempre están atentos a la necesidad de que haya unas instrucciones que les determinan el que hacer y cómo actuar frente a determinadas acciones a realizar, por lo tanto podría ser una de las razones para que la creatividad se vaya perdiendo a medida que pasan los años en los niños y esto se ve reflejado en las aulas de clase.

8. CONCLUSIONES

Teniendo presente los resultados obtenidos y la teoría que sustenta la siguiente investigación se concluye que:

La capacidad creativa en los niños y niñas debe ser estimulada desde temprana edad,¹⁹ para que se desarrolle y se fortalezca a medida que el niño o la niña crezca, por lo tanto esta responsabilidad es de las instituciones educativas, docentes encargados en la primera infancia y de los padres de familia que son los pioneros en la formación de sus hijos.

Las instituciones educativas vienen creando esquemas tan encasillados en el modelo de enseñanza de los niños, que estos sienten temor de salir de lo convencional, para llegar a innovar y crear.

Debido a los esquemas mentales y de solución que la escuela les muestra a los niños, se puede concluir que los criterios de la creatividad en ellos no se ven evidenciadas, sobre todo en los niños de edades entre 10 y 12 años, pues se entiende que la creatividad se puede ir perdiendo a medida que el individuo va creciendo, y aún más si esta capacidad neuronal no es estimulada.

También se interpreta que los niños y niñas no se sienten en las condiciones de innovar o salirse de los esquemas comunes, siempre esperan a una serie de instrucciones que les determinan el que hacer en el aula, por lo tanto esto se va tomando como una costumbre dejando al lado su capacidad de fluidez, flexibilizar, innovar y elaborar una determinada solución y es así como la creatividad se va ocultando y a la misma vez perdiendo.

Se concluye además que la metodología aplicada de juegos para la evaluación de las variables de la creatividad es pertinente en cuanto los niños y niñas se sienten más cómodos y disfrutan de la ejecución, por lo cual, se propone como una herramienta pedagógica en la estimulación y evaluación de la creatividad.

¹⁹ Op.,cit. Robinson. P 89.

9. RECOMENDACIONES

Las recomendaciones que se pueden ofrecer una vez llevada a cabo esta investigación es que las instituciones educativas tienen un gran compromiso y responsabilidad en cuanto a tomar como punto esencial a la creatividad en cada uno de los procesos de enseñanza y aprendizaje así como le dan gran importancia y prevalencia a la alfabetización a la creatividad también se hace necesario prestarle el mismo significado.

Quizás la invitación es salirse de esas ideologías tradicionalistas y permitir que los estudiantes puedan llevar a la acción toda sus capacidades creadoras e innovadoras, esto solo será posible cuando el docente vea que cada estudiante puede aprender de manera distinta y pueda estimular cada capacidad que sus estudiantes tengan, la idea es invitar a que los niños y niñas salgan de esos esquemas, que se expresen, que creen, que imaginen, que inventen, que puedan modificar esa realidad constante que hay a su alrededor, mas no imponerles y criticarles el hecho de querer salirse de lo común y querer innovar sus ideas.

Aunque las instituciones educativas tengan gran responsabilidad en cuanto a estimular y fomentar la creatividad en sus estudiantes, la familia también tiene que ayudar a que ese propósito pueda darse, por lo tanto ellos como individuos que comparten diariamente con sus hijos y pueden determinar sus capacidades es necesario fortalecer día a día cada una de ellas.

Por lo tanto la invitación nuevamente es llevar a los niños a descubrir esa creatividad que ellos poseen, mediante funciones significativas que puedan estimular las múltiples redes neuronales que hacen parte del ser humano y que solo pueden llevarse a función si en el medio en el que se esta es continuamente y activamente estimulado, solo así se podrá dar pie a que la creatividad fluya en los niños y niñas, dejando que su imaginación pueda salirse de esa barreras que el sistema educativo ha venido creando día tras día.

Es la labor de todos los docentes que es este momento se encuentran en proceso de formación, conocer su contexto escolar y transformar a pesar de los requerimientos del sistema educativo, brindar esa libertad para ser creativos y así llegar a transformar contextos haciendo una red de líderes ya que al resolver problemas o situaciones creativamente se obtienen grandes resultados.

10. ANEXOS

PRUEBA DE EVALUACIÓN:

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
 FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 GRUPO DE INVESTIGACIÓN JUEGOS Y DESARROLLO HUMANO
 SEMBLERO ACTIVIDAD FÍSICA Y RECREACIÓN EN LA INFANCIA
 ESTRATEGIAS DE ESTIMULACION CREATIVA BASADAS EN JUEGOS
 INTENCIONADOS, PARA POBLACION INFANTIL ENTRE 5 Y 12 AÑOS EN PEREIRA
 2014

Firma: Esta ficha es individual, en cada juego debe presentarse antes de iniciar y recibir valor si es valorado y firmado por la persona que dirige el juego. Todos los juegos deben ser iniciados y evaluados. Cuando termine todos los juegos se entrega al director de la actividad.

NOMBRE: MARCELA # 58
 EDAD: 4 años
 FECHA: 22 de octubre 2014

JUEGO	VALORACION	DIRIGE	FIRMA
JUEGO 1	Figuras	ANNE MARINA	AN
JUEGO 2	Simbolos	ANNE MARINA	AN
JUEGO 3	10 Figuras	ANNE MARINA	AN
JUEGO 4	10 Figuras	ANNE MARINA	AN
JUEGO 5	10 Figuras	ANNE MARINA	AN
JUEGO 6			
JUEGO 7			
JUEGO 8			
JUEGO 9			
JUEGO 10			
JUEGO 11			
JUEGO 12			

JUEGO 1

manuel Alejandro Torres

COMBINA LETRAS

ACTIVIDAD 1

Con la palabra MROA trata de formar otras palabras.

A M O R

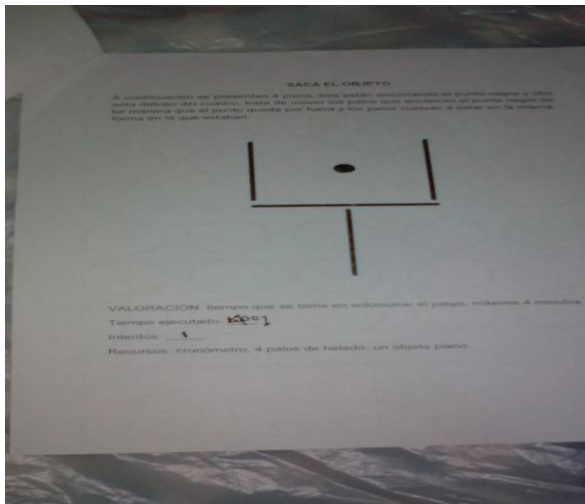
Valoración:

Número de palabras que construye en un tiempo de 30 segundos.
 Solo se valen en idioma español

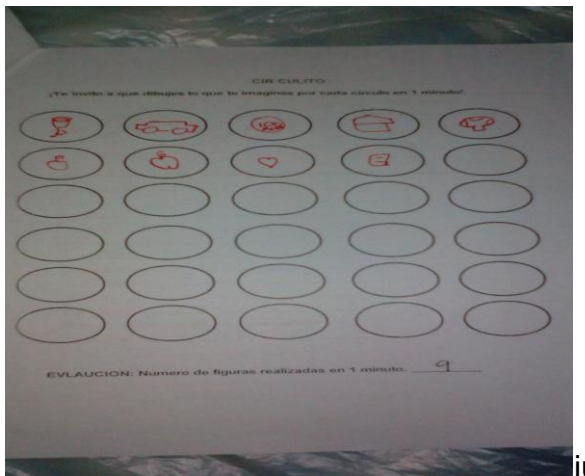
MORA
Roma
omar
Roma
omar

TOTAL PALABRAS # 30

JUEGO 2

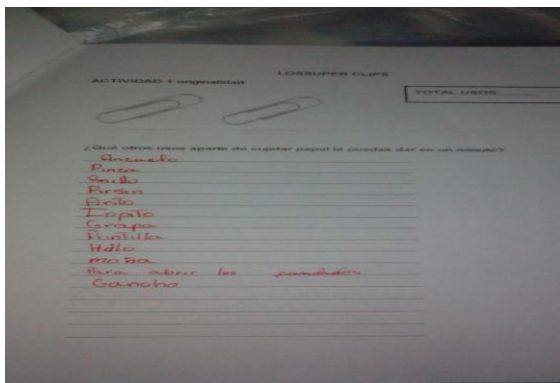


JUEGO 3

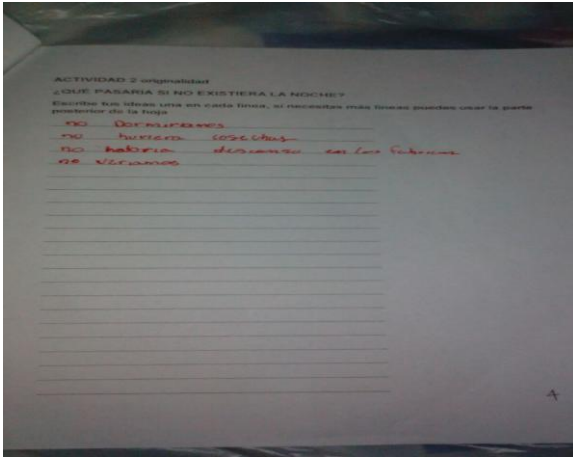


ju

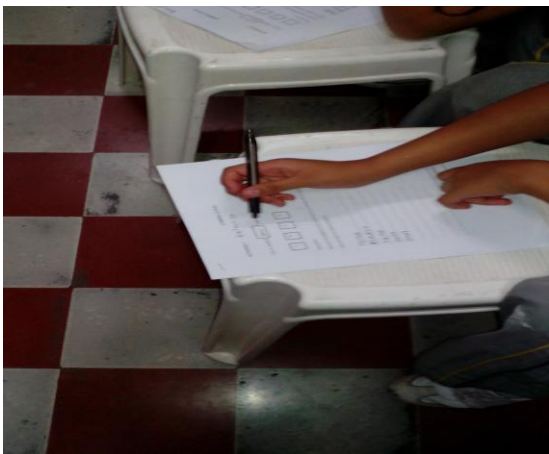
JUEGO 4

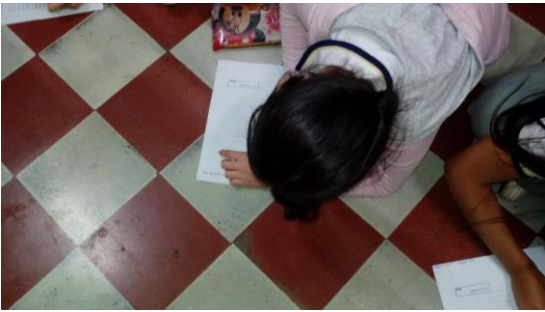
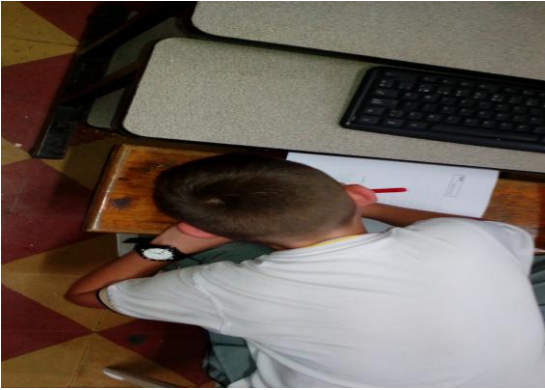


JUEGO 5



NIÑOS Y NIÑAS HACIENDO LA PRUEBA:









11. BIBLIOGRAFÍA

ALVAREZ, Eliza. Creatividad y pensamiento divergente desafío de la mente o desafío del ambiente. 2010. Disponible en internet file:///D:/Usuario/Downloads/creatividad_y_pensamiento_divergente.pdf. Fecha de consulta Agosto 31 del 2014

ARTOLA, Teresa. BARRACA, Jorge. MOSTEIRO, Pilar. ANCILLO, Isabel. MARTÍN, Carolina. Un nuevo instrumento de medida para la evaluación de la creatividad: La Prueba de Imaginación Creativa PIC. Universidad complutense. Madrid. 2012. Disponible en internet: <http://apoclam.org/sites-proyectos/infantil-primaria/materiales/atdiversidad/E02Artola.pdf> fecha de consulta: agosto 25 2014

CHACÓN, Yamileth. Una revisión crítica del concepto de creatividad. Universidad de Costa Rica

Facultad de Educación 2005. Disponible en internet <file:///D:/Usuario/Downloads/creatividad%20articulo.pdf>. Fecha de consulta Septiembre 27 del 2014

DE LA TORRE, Saturnino. Conversando con Robert Sternberg sobre la creatividad. 2003. Universidad de Barcelona. Disponible en internet:

http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/conversando_con_robert_sobre_creatividad.pdf Fecha de consulta Junio 25 del 2014

ELISONDO, Romina, DONOLO, Danilo. Los Estímulos en un test de creatividad Incidencias según género, edad y escolaridad, Argentina 2011. Disponible en internet <file:///C:/Users/Public/Documents/antecedente%20sobre%20creatiidad.pdf>. Fecha de consulta agosto 27 del 2014

Entrevista de Ken Robinson. Las escuelas matan la creatividad, disponible en internet, <http://www.diegoleal.org/social/blog/blogs/index.php/2008/06/11/ted-talks-ken-robinson-las-escuelas-mata?blog=2>, fecha de visita septiembre 10 del 2014.

KLIMENKO, Olena. La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. Universidad de Antioquia, Medellín Colombia.2008. Disponible en internet: <file:///D:/Usuario/Downloads/Dialnet-LaCreatividadComoUnDesafioParaLaEducacionDelSigloX-2859457.pdf> . Fecha de consulta Junio 15 del 2014

PRIETO, M^a Dolores. LÓPEZ, Olivia. FERRÁNDIZ, Carmen. BERMEJO, M^a Rosario. Adaptación de la prueba figurativa del test de pensamiento creativo de Torrance en una muestra de alumnos de los primeros niveles educativos. Revista de Investigación Educativa, 2003, Vol. 21, N^o 1, págs. 201-213. Disponible en internet: <http://revistas.um.es/rie/article/viewFile/99171/94771> fecha de consulta: 25 agosto de 2014.

ROBINSON, Ken. “Secretos de la creatividad” Redes n^o 89 Disponible en internet: <http://www.youtube.com/watch?v=TOHaSdZfwP4>. Fecha de consulta junio 25 del 2014.

ROMERO, Franco Darío. La creatividad lúdica en niños y niñas de 3 a 6 grado escolar de un centro educativo rural y uno urbano de Pereira. Universidad tecnológica de Pereira.2010.Disponible en internet: <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/1970/1/370118R763.pdf>, Fecha de consulta Agosto 30 del 2014.

SANCHEZ, Natalia. La evaluación de la creatividad ¿cuál es la mejor herramienta? Psicologiaudima.com. España. 22 de abril del 2013. Disponible en internet: <http://psicologiaudima.com/?p=545> fecha de consulta: 25 septiembre de 2014.