

IDENTIFICACIÓN DE LOS INDICADORES DE CREATIVIDAD EN NIÑOS Y
NIÑAS ENTRE 7 Y 8 AÑOS, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COMPARTIR
LAS BRISAS EN PEREIRA

VIVIANA BRAVO ARBOLEDA
CATALINA CASTRILLÓN CASTRO
JENNIFFER ANDREA HENAO CORREA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

2015

IDENTIFICACIÓN DE LOS INDICADORES DE CREATIVIDAD EN NIÑOS Y
NIÑAS ENTRE 7 Y 8 AÑOS, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COMPARTIR
LAS BRISAS EN PEREIRA

VIVIANA BRAVO ARBOLEDA
CATALINA CASTRILLÓN CASTRO
JENNIFFER ANDREA HENAO CORREA

Director

MG. GERARDO TAMAYO BUITRAGO

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

2015

DEDICATORIA

Con amor, admiración, gratitud a Dios y a nuestras familias por el éxito alcanzado el cual ha marcado un triunfo muy especial en nuestras vidas que nunca olvidaremos.

Viviana Bravo Arboleda
Catalina Castrillón Castro
Jenniffer Andrea Henao Correa

AGRADECIMIENTOS

Para nosotras es motivo de alegría, orgullo y satisfacción el haber culminado otra etapa de nuestras vidas, por eso le agradecemos a Dios por su protección, fortaleza, dones y ayuda espiritual.

A nuestras familias que con su amor, apoyo y colaboración, hicieron posibles esta meta alcanzada.

A nuestra Universidad que nos abrió las puertas al saber, los valores y el triunfo para desempeñarnos como profesionales en el campo de la educación.

Al docente Gerardo Tamayo Buitrago, que con sus aportes, inteligencia, eficacia, paciencia y dedicación hizo posible esta ardua pero bella labor.

Para todos ellos nuestra gratitud por siempre.

Viviana Bravo Arboleda
Catalina Castrillón Castro
Jenniffer Andrea Henao Correa

TABLA DE CONTENIDO

1. RESUMEN	7
2. INTRODUCCIÓN	8
3. PROBLEMA	9
4. JUSTIFICACIÓN	13
5. OBJETIVOS	15
5.1. GENERAL	15
5.2. ESPECÍFICOS	15
6. MARCO REFERENCIAL.....	16
6.1. MARCO TEÓRICO.....	16
6.1.1. Acerca de la creatividad.	16
6.1.2. Misticismo. La falta de visión científica.	16
6.1.3. Aproximación pragmática.	17
6.1.4. Aproximación psicodinámica.	18
6.1.5. Aproximación psicométrica al estudio de la creatividad.....	19
6.1.6. Psicología cognitiva y creatividad.	19
6.1.7. Desarrollo cognitivo y afectivo del niño de 7 y 8 años.	21
6.2. MARCO CONCEPTUAL	22
6.2.1. Aportes conceptuales de creatividad.	22
6.2.2. Diferencia entre inteligencia y creatividad.	25
6.2.3. Indicadores de la creatividad.	26
6.2.4. Creatividad en la escuela.	28
6.3. MARCO ANTECEDENTES.....	29
6.4. MARCO CONTEXTUAL.....	31
7. METODOLOGÍA	32
7.1. DISEÑO	32
7.2. POBLACIÓN	32

7.3.	MUESTRA.....	32
7.4.	HIPÓTESIS	33
7.5.	VARIABLES	33
11.4.1.	Juego intencionado.	33
11.4.2.	Criterios de creatividad.....	33
7.6.	INSTRUMENTOS.....	33
7.7.	VALIDEZ Y CONFIABILIDAD	34
7.8.	HIPÓTESIS DEL ESTUDIO	34
7.9.	HIPÓTESIS NEGATIVA.....	34
8.	RESULTADOS.....	41
8.1.	RESULTADOS NIÑOS Y NIÑAS DE SIETE AÑOS.....	41
8.2.	RESULTADOS NIÑOS Y NIÑAS DE OCHO AÑOS.....	49
9.	ANÁLISIS.....	58
10.	CONCLUSIONES.....	65
11.	RECOMENDACIONES	68
12.	BIBLIOGRAFÍA.....	69

1. RESUMEN

El documento realizado por Viviana Bravo Arboleda, Catalina Castrillón Castro y Jenniffer Andrea Henao Correa, tiene como objetivo identificar como influye los juegos intencionados sobre los indicadores de creatividad de los niños y niñas entre los 7 y 8 años de la Institución Educativa Compartir las Brisas, el cual se desarrolló en la ciudad de Pereira en contexto escolarizado.

Se aplicó la teoría de Torrance, Ken Robinson, Robert Stenberg, Guilford, como un aproximacional a los indicadores de la creatividad.

Se aplicaron 11 juegos intencionados, que miden los 4 indicadores de creatividad como son flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración, los cuales están descritos por Torrance.

Los juegos fueron no solamente modificados sino trabajados a partir de una triangulación como fue una prueba piloto en la revisión de un juicio de expertos y la revisión bibliográfica que estaba enmarcada en un contexto de psicometría, mientras que aquí se aplicaron en un contexto más de la pedagogía.

La aplicación pedagógica se hizo por parte de las investigadoras en un lapso de tiempo de 5 sesiones, con esta metodología de circuitos, todos los niños participantes tenían la opción de jugar y equivocarse si era necesario y cada juego esta descrito en resultados cuantitativos para una metodología descriptiva.

Los resultados indican que los niños y niñas si tienen una aplicación de la creatividad en cuanto a fluidez y no se nota una diferencia significativa, tampoco en flexibilidad, originalidad ni en la elaboración.

Se concluye por lo demás que los niños demuestran que no están trabajando los 4 indicadores, lo que indica que al parecer en los contextos educativos no se está trabajando esas dimensiones. Esto repercute directamente en su cotidianidad, en la expresión creativa, en la realización de los juegos propuestos, en las habilidades creativas de cada uno y en la solución de problemas y se propone que el campo curricular indague más profundo no solamente en las asignaturas sino en la forma como se les enseña a los niños, esto conlleva a que las propuestas pedagógicas de educación y enseñanza estén enfocadas para que los niños tengan mejores posibilidades de creatividad en sus contextos educativos, familiares y sociales.

2. INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo se relaciona con la aplicación de juegos intencionados desde algunas teorías de juego orientados sobre los indicadores de la creatividad, como la flexibilidad, la fluidez, la originalidad y la elaboración. Estos indicadores son tomados desde las teorías de Guilford y han sido trabajados por otros autores que en la actualidad están siendo motivados en el contexto de la educación como Ken Robinson, Robert Stenberg, Robert Dilt y también se aplican algunas estrategias de Torrance.

Con este trabajo se ha pretendido indagar, sobre como los niños y niñas entre las edades de 7 y 8 años trabajan los indicadores de creatividad antes mencionados, constituidos a partir de juegos.

Algunos juegos son tomados desde la base de la prueba de Torrance, sin embargo han sido modificados para el contexto en el que nos hemos desempeñado. La población ha sido tomada en contexto educativo, en este caso La Institución Educativa Compartir las Brisas y los resultados se muestran en cantidades de promedio y moda como notas estadísticas básicas.

Aporta al contexto de la pedagogía en que cualquiera puede aplicar estos mismos juegos con una intención parecida o que tenga una inferencia en el campo de los indicadores de creatividad.

3. PROBLEMA

El presente estudio hace referencia a uno de los temas más relacionados con la educación infantil como es la creatividad en niños y niñas entre 7 y 8 años, la cual se evalúa por medio de estrategias pedagógicas basadas en el uso de objetos, lenguaje y situaciones problema. Para tal efecto se han abordado las teorías propuestas por Ken Robinson, Robert Dilts, Robert Sternberg, Torrance entre otros, que han realizado aportes significativos como exponentes de la creatividad.

A su vez este estudio se ejecuta desde el seno del semillero de investigación Actividad Física y Recreación en la Infancia, en el macro-proyecto de Juego y Creatividad, con el cual se pretende aportar en estos estudios propios de la infancia especialmente desde la Pedagogía Infantil.

Para hacer referencia al campo que nos convoca se parte de enfoques problémicos en los que los niños demuestran su creatividad a partir de estímulos con objetos, lenguajes y asignación de problemas como lo plantea Robinson; así mismo se toma la posibilidad de entender por qué incentivar el juego a través de objetos o formas geométricas fomenta la creatividad en los niños en un contexto real, además se propone que en la diversidad del lenguaje también se evidencia la creatividad de los niños.

En este sentido, llama la atención que los niños y niñas entre los 7 y 8 años son estimulados de diferentes formas como son los juegos de palabras, los planteamientos de problemas y la forma en que usan diferentes objetos que los rodean, a partir de esto se puede observar qué tan creativos pueden ser y al mismo tiempo estimular esa creatividad, puede evidenciarse cuanto crean, construyen o imaginan los niños mientras juegan.

Observar jugar a los niños pequeños alienta el espíritu normal de la infancia basado en el disfrute de la experiencia nueva, del descubrimiento por la acción, y el dominio de ese acto jugado; sin embargo, desde una mirada adulta resulta que pocas veces se ubica en la posición del niño para entender en qué consiste el acto real de juego que ellos representan.

En tal sentido, las prácticas de juego que han sido observadas, se han orientado desde el patio de recreo en el contexto educativo, más ahora que no se le denomina recreo sino descanso, aduciendo implícitamente que la jornada de

estudio no consiste en una experiencia de disfrute sino de carga, como quien dice, jugar es para el patio, y el aula para tener niveles de estrés de aprendizaje.¹

El acto de juego que atiende este estudio en población infantil, llama la atención en relación que los juegos realizados por los niños al parecer están siendo mediados no por sus intereses sino por una relación que los direcciona, esto se plantea a partir de algunas observaciones que marcan cómo el manejo de los espacios pueden influir sobre la forma de jugar aun en los espacios académicos como la dirección docente frente a los desplazamientos y acciones entre los participantes.

Al respecto, Robert J. Sternberg², uno de los más reputados expertos en el funcionamiento de la inteligencia, también denuncia que en las escuelas se favorece más el pensamiento inerte que el pensamiento creativo.

La creatividad además de la inteligencia junto con la flexibilidad, fluidez y originalidad, depende de factores personales, culturales, sociales y familiares³.

De tal manera, que como premisa de interés para estudiar en la población infantil, es identificar que tan creativos son a medida que juegan, aplicando los indicadores de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración a los juegos propuestos.

En este sentido, se han presentado problemas en el pensamiento creativo de los niños y niñas, pues no se está estimulando los indicadores de la creatividad, porque las mentes están llenas de rutinas aprendidas que impiden percibir la realidad de otra forma y una mente bloqueada es un inconveniente para conseguir respuestas creativas⁴.

Los niños carecen de flexibilidad creativa porque en las instituciones educativas se generan actitudes intolerantes, repetitivas, rutinarias e irritables, siendo estas

¹ PAVIA, Víctor. Investigación y juego, reflexiones desde una práctica. Universidad Nacional del Comahue, Neuquén. Revista digital Efdesport es.com. disponible en internet: <http://www.efdeportes.com/efd18a/pavia.htm> consultado septiembre 15 2014.

² STERNBERG, Robert. El aprendizaje de la creatividad, citado por programa de formación en pediatría.p.2.

³ Puleva Salud. Desarrollo de la creatividad en la infancia. [en línea]. Disponible desde: http://www.pulevasalud.com/ps/subcategoria.jsp?ID_CATEGORIA=101869&RUTA=1-5-8-2639-101869

⁴ IGLESIAS, Isabel. La creatividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje: caracterización y aplicaciones. [en línea]. Universidad de Oviedo. Disponible desde: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0937.pdf

cualidades contrarias a la flexibilidad, denominada rigidez mental⁵. Igualmente, carecen de fluidez creativa, por obstáculos que debe enfrentar como la extrema rigidez de las ideas que pueden derivar en formas estereotipadas que impiden adaptarse a situaciones diferentes⁶.

En cuanto a la originalidad creativa, los niños presentan dificultades porque no se están valorando positivamente las nuevas ideas que proponen los estudiantes, no les dan mayor validez a esta originalidad; un dibujo, una historia inventada puede ser original, pero no a nivel de la escuela⁷. por último, la elaboración creativa, carece en los niños porque en el ámbito académico según Muñoz⁸, señala como factores negativos las presiones conformistas (hacer las cosas como siempre se han hecho o como las hace todo el mundo); las actitudes autoritarias en el aula, actitudes burlescas inhiben la creatividad su falta de referencia a los sentimientos, no ayuda a crear un ambiente de participación y libertad, completamente necesarios para la creatividad); la excesiva exigencia de la verdad puede provocar un recorte de los procesos, dejando de lado la creatividad.

En este contexto, Según Ken Robinson⁹, La acción docente se ha enfocado hacia la construcción permanente de conceptos y validez de competencias basadas en la jerarquización de temas y asignaturas, dejando al margen las pretensiones de los niños y niñas, aun desconociendo el interés de ellos.

Desde la idea de Platón, citado por Reyes¹⁰ quien aduce que “un espíritu libre no debe aprender nada como esclavo... la lección que se hace entrar por fuerza en alma no permanecerá en ella. No gastéis, pues, violencia con los niños y haced,

⁵ VALENCIA, Alejandra. Cognición: flexibilidad del pensamiento, una puerta a la creatividad.[en línea]. Disponible desde: <http://sieteolmedo.com.mx/index.php/articulos/para-maestros14/cognicion8/248-flexibilidad-del-pensamiento-una-puerta-a-la-creatividad>

⁶ GUTIERREZ, Hugo. La creatividad en la ciencia y en a educación. [en línea]. Bogotá (Colombia). Disponible desde: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=jj5HRdmUE48C&oi=fnd&pg=PA4&dq=educacion+orientada+a+la+creatividad+&ots=bmrn8XRcTj&sig=Vj4UyoTOuW-xg7k6_rmjfGjf9gE#v=onepage&q=educacion%20orientada%20a%20la%20creatividad&f=false

⁷ Ibid.

⁸ IGLESIAS, Isabel. La creatividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje: caracterización y aplicaciones. [en línea]. Universidad de Oviedo. Disponible desde: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0937.pdf

⁹ ROBINSON, Ken. Las escuelas matan la creatividad. 2006. Disponible desde: http://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity?language=es

¹⁰ REYES, San Adrian. Enseñanza – aprendizaje de lenguas: el juego, ¿un método nuevo?. Revista de psicodidáctica. Vol 12. P.0. 2001. Disponible en internet: <http://redalyc.org/pdf/175/17501204.pdf>. Consultado septiembre 15 de 2014.

más bien, que se instruyan jugando”, recae en la acción propia del docente, cuando en consecuencia con el normal desarrollo infantil debe propiciar prácticas que favorezcan primero como sujeto y no priorizar los temas como impuestos.

De acuerdo con la tendencia actual educativa, se sigue mostrando que las pretensiones docentes son divergentes con las de los estudiantes, puede entenderse que los sistemas educativos son los que realmente mueven las tendencias educativas, sin embargo en los momentos de creatividad y juego, se demuestran tensiones que llevan a los mismos actores a una situación de caos por la diferencia en la forma como se asume el contrato educativo, en cuanto unos deben cumplir lo exigido mientras que otros no son tenidos en cuenta; En consecuencia, la presente investigación pretende dar respuesta a la siguiente pregunta problema ¿Cómo influyen los juegos intencionados sobre los indicadores de creatividad en niños y niñas entre los 7 y 8 años de la Institución Educativa Compartir las Brisas en Pereira?

4. JUSTIFICACIÓN

No solo las prácticas jugadas en población infantil con fines de aprendizaje enmarcan la justificación de realizar estudios que integren el campo de la creatividad. Es así que los mismos indicadores de la misma requieren de una pedagogía que vaya en procura de una adaptación hacia la esencia del sujeto que aprende y que a su vez se generen procesos ontológicos marcados por la experiencia individual en este caso por la práctica de juegos intencionados.

Educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, fluidez, elaboración, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentado en su vida escolar y cotidiana, además de ofrecerles herramientas para la innovación¹¹.

Es por eso que la creatividad es importante para el bienestar social, motiva a los niños y niñas a construir sus procesos de aprendizaje, a expresar sus propias ideas, igualmente permite encontrar soluciones a los retos que se presentan en la vida, y de esta forma mejorar el entorno y la sociedad en general. La creatividad ayuda a los niños a hacer las cosas por sí mismos, a desarrollar un pensamiento abstracto y relacionarse con los demás a lo largo de su vida.

Lo que está claro, según Sternberg y Lubart¹², es que la creatividad está relacionada con la generación de ideas que sean relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad. Es decir, se trata de producir respuestas novedosas y originales ante cualquier tipo de problema en todas las áreas de la humanidad, lo que no es tarea fácil y, por ello, requiere entrenamiento y desarrollo, pues es “algo” que todos tenemos en diferente medida.

En tal sentido, es importante generar ambientes que favorezca el desarrollo integral de la personalidad de los niños, en donde tengan la posibilidad a la creatividad, originando respuestas novedosas y pertinentes a las situaciones que

¹¹ BETANCOURT, Julián. Creatividad en la educación: Educar para Transformar. [en línea]. Jalisco (México). 1999. [citado el 2015-06-01]. Disponible desde: http://www.geocities.ws/seccion47_innovacion/creatividadeduc10.html

¹² STERNBERG, Robert Y LUBART, Todd. El desarrollo de la creatividad de los niños: Cómo potenciar la imaginación de los niños. [en línea]. [citado el 2015-06-01]. Disponible desde: <http://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/motivacion/el-desarrollo-de-la-creatividad-de-los-ninos/>

enfrente; por ello es indispensable dejar jugar al estudiante, pues el juego es el trabajo del niño donde expresa su autenticidad con espontaneidad.

El juego representa una característica inherente a la naturaleza del ser humano y se manifiesta en diversas actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento¹³.

La creatividad pasa en convertirse en un valor fundamental que proporciona beneficios a los niños y niñas, ayudándolos a asumir nuevos retos, construyendo una mejor autoestima, conciencia de sí mismo, desarrolla la capacidad para comunicarse y mejora la integridad personal¹⁴.

Al respecto, es importante que el niño actúe de manera creativa, sienta la libertad de expresarse y crea un clima de seguridad, logrando así que sean ellos mismos, permitir que los niños expresen sus emociones es parte estratégica para fomentar la creatividad, gozando así de ventajas en sus relaciones sociales, siendo estos más receptivos y consientes de los sentimientos de los demás.

Es relevante destacar según Ken Robinson, la importancia de arriesgarse y no tener miedo a equivocarse, ya que si no se está dispuesto a equivocarse, nunca se saldrá con nada original¹⁵.

Nuestra tarea es educar su ser completo para que puedan enfrentar este futuro, y nuestro trabajo es ayudarles a que saquen provecho de él¹⁶.

¹³ Red lúdica. El juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. Disponible en línea. <http://educarparalohumano.blogspot.com/2011/07/el-juego-es-ludico-pero-no-todo-lo.html> consultado septiembre 24 de 2014

¹⁴ BLÁZQUEZ, Antonio. Innovación y experiencia educativa: Educación y creatividad. [en línea]. 2009. [citado el 2015-06-01]. Disponible desde: http://www.csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/ANTONIO_BLAZQUEZ_1.pdf

¹⁵ ROBINSON, Ken. Las escuelas matan la creatividad. 2006. Disponible desde: http://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity?language=es

¹⁶ *Ibíd.*

5. OBJETIVOS

5.1. GENERAL

Identificar como influyen los juegos intencionados sobre los indicadores de creatividad en los niños y niñas entre los 7 y 8 años de la Institución Educativa Compartir las Brisas en Pereira.

5.2. ESPECÍFICOS

Determinar en qué estado de creatividad se encuentra cada uno de los niños y niñas entre las edades de 7 y 8 años mediante juegos intencionados, de la Institución Educativa Compartir las Brisas.

Identificar el uso que dan los niños y niñas entre las edades de 7 y 8 años, a las dimensiones de la creatividad en situaciones de juego, de la Institución Educativa Compartir las Brisas.

Fomentar el sentido lúdico que los niños y niñas de 7 y 8 años plantean al juego, desde la estrategia pedagógica, de la Institución Educativa Compartir las Brisas.

Interpretar los indicadores de la creatividad desde los planteamientos teóricos que proponen el juego como estrategia de estimulación y evaluación en población infantil.

6. MARCO REFERENCIAL

6.1. MARCO TEÓRICO

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 estímulo, enseñanza y mejoramiento.

6.1.1. 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.¹⁷

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.

6.1.2. 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 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

¹⁷ ROBINSON, Ken. ARONICA, Lou. El elemento descubrir tu pasión lo cambia todo. Bogotá. Random House Mondadori. 2009.

individuo con profundos trastornos psicológicos, los cuales resultan ser el motor impulsor de la actividad creadora.¹⁸

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 triarquica 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”.¹⁹

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.

6.1.3. 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.

¹⁸ Op.cit., Ruiz. p.34.

¹⁹ PEREZ, Cecilia. Teoría Triarquica de Sternberg. Universidad de concepción. Facultad de educación. 2008.

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.²⁰

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, De Bono 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.

6.1.4. 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.

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

²⁰ *Ibíd.* Ruiz. Citando a Bono 1974.

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.

6.1.5. 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 sub-escalas 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 test 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.

6.1.6. 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, quienes exponen su teoría bajo el modelo Gene-plore, en el que el pensamiento creativo pasa por las fases de generación que consiste en la construcción de representaciones mentales referentes a estructuras pre-inventivas, que se convierten en los motores del descubrimiento creativo. Ya en la fase de exploración se explotan las propiedades de estas estructuras pre-inventivas 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”²¹

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.²²

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 Imagining, combina dos palabras, imaginación que implica el conocimiento divergente e ingeniería que es este análisis racional paso a paso.
- 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.

²¹ Ibíd. p.35.

²² PUNSET, Elsa. Entrevista Robert Dilt sobre creatividad. Redes. España. Consultado marzo 7 2014.

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

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 perfeccionarlas²³

6.1.7. Desarrollo cognitivo y afectivo del niño de 7 y 8 años.

Los niños y niñas en estas edades, en cuanto a la dimensión cognitiva establecen relaciones con el medio ambiente, con los objetos de su realidad y con las actividades que desarrollan las personas de su entorno. Utilizan de manera creativa sus experiencias, nociones y competencias para encontrar caminos de resolución de problemas y situaciones de la vida cotidiana y satisfacer sus necesidades.

Se caracterizan por aprender descubriendo; son despiertos, curiosos, preguntan todo y son cuidadosos; tienen fuertes emociones, auto-control inadecuado; prestan una breve atención pero profunda; recuerdan vivamente las cosas que les interesaron; y quieren ser independientes, hacer cosas por sí mismos.²⁴

El desarrollo socio-afectivo en el niño juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad, auto imagen, auto concepto y autonomía, esenciales para la consolidación de su subjetividad, como también de las relaciones que establece con los padres, hermanos, docentes, niños y adultos cercanos a él, de esta forma va logrando crear su manera personal de vivir, sentir y expresar emociones y sentimientos frente a los objetos, animales y personas del mundo.

²³ 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.

²⁴ Tesis. El juego para fortalecer la dimensión socio-afectiva de los niños de transición B de la escuela normal superior del distrito de Barranquilla. Disponible en línea. <http://es.slideshare.net/farandulera/tesis-investigacion-12275472> consultado noviembre 24 de 2014

Se caracteriza por jugar activamente con otros niños, cooperando y disfrutando; pide ayuda cuando lo necesita; explica a otros las reglas del juego; participa activamente en conversaciones; busca ayuda para conocer conocimientos y realiza actividades nuevas; acepta jugar a la manera de otros niños, siempre y cuando se juegue a su manera en algún momento.²⁵

6.2. MARCO CONCEPTUAL

El panorama conceptual que amerita la creatividad se orienta desde los postulados de autores que aportan sus propuestas en un proceso evolutivo que parece cautivar cada vez más a los que se aventuran al estudio de este tema.

Con el fin de conceptualizar el campo de la creatividad se hace referencia a los aportes que hace Carlos Ruiz en su búsqueda y aplicación en los estilos de aprendizaje, en los que encuentra los siguientes aportes.

6.2.1. Aportes conceptuales de creatividad.

Una de las definiciones más seguidas en los estudios sobre creatividad en la propuesta por Barrón, quien aduce que la creatividad es la capacidad de producir respuestas adaptadas e inusuales, a su vez se apoyó en Murray, al referirse a la creatividad como proceso de realización cuyos resultados son desconocidos, con una condición de tener valor y novedad.²⁶

A su vez, y antes de Barrón, Stein sigue la línea marcada por MURRAY, considerando la Creatividad una obra personal, aceptada como útil o satisfactoria por un grupo social en un momento determinado.

Para Fernández Huerta, la Creatividad es la conducta original productora de modelos o seres aceptados por la comunidad para resolver ciertas situaciones. Con una referencia clara a la conducta con una relación directa de la conducta del individuo y su personalidad.

²⁵ Maritazgs blog. Primeros pasos, tics en el preescolar. Disponible en línea. <http://maritazg.wordpress.com/dimension-cognitiva/> consultado noviembre 24 de 2014

²⁶ RUIZ, Carlos. Creatividad y estilos de aprendizaje. Universidad de Málaga. España. Disponible en internet: <http://www.biblioteca.uma.es/bblidoc/tesisuma/16703947.pdf> consultado Octubre 10 2014.

Otro autor como Oerter, considera que la Creatividad representa el conjunto de condiciones que preceden a la realización de las producciones de formas nuevas que constituyen un enriquecimiento de la sociedad.

Aznar, considera que la Creatividad, designa la aptitud para producir soluciones nuevas, sin seguir ningún proceso lógico, es decir que funciona con relaciones lejanas entre los hechos, los conocimientos y los objetos, relacionando así la Teoría Asociacionista, cuyo principal representante es Mednick, autor del Test de Asociaciones Remotas (RAT) como instrumento para la evaluación de la Creatividad que gozó de gran reconocimiento en la década de los ochenta.²⁷

Solo hasta 1976, Torrance hace su aporte desde las investigaciones en el campo de la Creatividad, y la define como un proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a la falta de armonía, etc.; de reunir la información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y, finalmente, de comunicar los resultados.

Por lo tanto, Ruiz analiza las diferentes definiciones con las cuales busca relacionar la creatividad en el contexto educativo y encuentra que Mackinnon, se muestra muy interesado en el estudio de la personalidad creativa, y una serie de autores que marcan una corriente de investigación muy conocida en la actualidad: "Problem solving". Por lo que concluye que en el planteamiento de la creatividad debe reunir, según esta postura, tres condiciones: 1) implica una respuesta o una idea que es nueva o al menos es infrecuente estadísticamente; 2) se adapta a la realidad en cuanto resuelve un problema; y 3) es evaluada, elaborada, desarrollada y aplicada.

En ese sentido, desde esta postura la creatividad sería un proceso que envuelve originalidad, adaptación y realización, que parte de un problema y finaliza con la resolución de este, ya sea un problema de naturaleza artística, científica o tecnológica.

En definitiva para Mackinnon, "La esencia de la Creatividad es la solución de un problema de manera original, en otras palabras, es la solución creativa de problemas"

Más adelante, y siguiendo con el recorrido conceptual en el siglo XX, Pickard en el año 1990, redefine los pilares básicos de la Teoría Asociacionista, introduciendo

²⁷ Ibíd.

una visión transformacionista de esas relaciones remotas que daban origen a la Creatividad. Desde este nuevo punto de vista la Creatividad es un proceso de asociación que implica una transformación profunda de lo que sabemos hasta el momento; una transformación que puede adoptar infinidad de formas, sin embargo no se puede decir que la creatividad no resulta de la actividad transformacional puesto que no es sinónimo de transformación.

Finalmente, tal y como manifiesta Young, Ruiz considera que el serio problema inicial para definir la creatividad refleja el hecho de que nuestra sociedad, a pesar de los importantes cambios que han tenido lugar en la segunda mitad del siglo XX, sigue respetando menos la Creatividad que la Inteligencia y/o la Habilidad Académica como tópicos de estudio; un hecho fácilmente contrastable en la vida diaria de nuestras escuelas.

Actualmente en el contexto de la creatividad, Robinson plantea este campo de estudio como uno de los ejes de la educación no solo en edad infantil, ya que requiere de un manejo adecuado que propicie estrategias para la cultura y sociedad cambiante. Para Robinson la creatividad es “el proceso de tener ideas originales que tengan valor” lo que implica la trascendencia de lo actual, de lo nuevo no solo en generar cosas o artículos nuevos, sino en las ideas y formas de desempeño en los contextos humanos donde se tengan que tomar decisiones, cumplir tareas y ayudar a otros, de actuar con imaginación.²⁸

“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”²⁹.

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 7 a 8 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 con 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

²⁸ ROBINSON, Ken. ARONICA, Lou. El elemento, descubrir tu pasión lo cambia todo. Random House Modadori. S.A. Barcelona. 2009. Pg. 99.

²⁹ 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.

debería darse, Ken Robinson plantea “La creatividad se aprende igual como se aprende a leer.”³⁰

Por esta razón 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, 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.

6.2.2. 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 un concepto que 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

³⁰ 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.

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 qde 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.³¹

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, 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 corporal³².

6.2.3. Indicadores de la creatividad.

Se han realizado varios estudios por diferentes investigadores sobre la creatividad y los indicadores o fases que esta tiene, por consiguiente para esta investigación se tomará como base los indicadores de Guilford³³, por lo tanto se describen cada uno de estos indicadores.

³¹ Ibíd.

³² 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

³³ JOHNSON, Marjorie. Creatividad. [en línea]. Santiago de Chile (Chile). Disponible desde: <http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/creatividad.shtml>

6.2.3.1. Fluidez.

Se concibe "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.

6.2.3.2. 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 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.

6.2.3.3. 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.

6.2.3.4. 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”³⁴.

6.2.4. Creatividad en la escuela.

Ken Robinson habla sobre cómo 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.”³⁵

³⁴ 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.

³⁵ ROBINSON, Ken. Humanismo y creatividad. Disponible en internet: <http://humanismoyconectividad.wordpress.com/tag/cambiando-paradigmas/>

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.

Continúa Robinson aduciendo 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.³⁶

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 él³⁷

6.3. MARCO ANTECEDENTES

El acercamiento al campo de la creatividad y en el caso especial de la aplicación de juegos intencionados para su estimulación o descripción en población infantil, orienta a la búsqueda de estudios similares previos que expongan un panorama no solamente relacionado sino que aporte desde sus objetivos, su metodología y resultados, para tal fin, el presente estudio ha seleccionado los siguientes aportes.

En un plano nacional, en el artículo “LA CREATIVIDAD COMO UN DESAFÍO PARA LA EDUCACIÓN DEL SIGLO XXI”, realizado por Olena Klimenko, en la Universidad de La Sabana, propuso crear nuevos modelos pedagógicos que respaldaran una enseñanza desarrollante, orientada a fomentar la capacidad

³⁶ 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.

³⁷ Ibíd.

creativa de los alumnos en todos los niveles, desde el preescolar, hasta la educación superior; siguiendo una metodología para el desarrollo de la capacidad creativa como la creación utilización de estrategias pedagógicas y didácticas en el aula de clases, el fomento de las atmósferas creativas, actitud creativa del docente y la emergencia de la creatividad como un valor cultural, implicando al estudiante en las actividades de aprendizaje creador en el aula.

Cómo conclusión del estudio es tomar la creatividad como un elemento indispensable para poder proyectar los alcances de las influencias educativas al terreno de la sociedad en general; “Conciencia colectiva que promueve la creatividad es aquella que promueve la tolerancia, valora la independencia de pensamiento, presta atención a la diversidad, reconoce el esfuerzo, premia la iniciativa, valora positivamente las nuevas ideas.”³⁸

En un plano internacional, el trabajo “CREATIVIDAD E INNOVACIÓN: NUEVAS IDEAS, VIEJOS PRINCIPIOS” del ingeniero industrial Mikel Ugalde Albístegui y el profesional Valentín Zurbano Bolinaga, se acercaron en su trabajo a visibilizar el ser humano como un ser potencialmente creativo y generador de ideas, en éste trabajo los autores evidenciaron las causas que favorecen y no favorecen la creatividad, las ideas y la innovación, entre los que no favorecen se presentan los bloqueos emocionales, bloqueos perceptivos, bloqueos culturales, los hábitos del miedo y entre los que favorecen adaptarse y fluir, capacidad de síntesis, ver la oportunidad y divertirse.

La aproximación conceptual que realizaron se basaron en el texto “El arte del pensamiento” de Graham Wallas quién presentó los primeros modelos del proceso creativo a partir de cinco etapas: 1. Preparación; 2. Incubación; 3. Intimación; 4. Iluminación y; 5. Verificación.

Articulando teoría con metodología el trabajo de los autores sugiere la teoría China de las cinco fases, en las que interrelaciona los conceptos de; compartir – comunicar, reflexión- meditación, idea – intuición y acción. A partir de esos conceptos en el texto se aborda el “cuestionario de las cinco fases” que son: fase de reflexión, fase de ideas, fase de comunicación, fase de acción, fase de resultados; cada una de las fases contiene cuatro preguntas con las que se

³⁸ DE LA TORRE, Saturnino. La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. Citado por KLIMENCO, Olena. Educación y educadores. Cundinamarca: Universidad de la Sabana, 2003. p. 2

pretende generar un panorama y un ambiente propicio para generar ideas, creatividad e innovación.³⁹

6.4. MARCO CONTEXTUAL

La investigación se llevó a cabo en La Institución Educativa Compartir Las Brisas, ubicada en el barrio Las Brisas de la ciudad de Pereira, siendo esta una institución de estrato 1 y 2. A partir de esta premisa la institución en sus últimos 3 años ha logrado estructurar un proyecto educativo institucional (PEI 2007), fundamentado en un diagnóstico aterrizado y acorde a las necesidades de la comunidad educativa de la urbanización las brisas y barrios aledaños.

Es fundamental para la educación Compartir las Brisas, impartir a los estudiantes una educación de calidad, basada en valores de vida, esto es despertar en el niño, el joven sus potencialidades intelectuales y morales, que guarda dentro de sí y que sea diestro en manifestarlo de acuerdo al grado de calidad de educación.

Trasmitiendo conocimientos más racionales que le asegure a la población estudiantil adquirir capacidades intelectuales, extraordinarias, destrezas literarias y aptitudes especiales, que la equipe (ilustre, instruya, prepare, capacite, le de herramientas) para afrontar exitosamente la vida futura. En ese sentido, se afirma categóricamente que ofrecen una educación de calidad, necesariamente sustentada por los valores de vida, porque esos valores se encuentran íntimamente ligados a su vida y poseen un alto contenido moral e intelectual. Dichos valores básicamente son: la verdad, la justicia, la unidad, la libertad, la paz, la armonía y la vida.

En esta Institución, se han realizado esfuerzos por atender la diversidad que comporta el estudiantado, el cual se manifiesta no solo a nivel de necesidades educativas especiales, sino también a través de la multiculturalidad, de la presencia de diferentes etnias, con gran participación de población afro descendiente, de población vulnerable, sobre todo en situación de desplazamiento y de diversidad sexual, entre otros factores distintivos.

³⁹ UGALDE, Mikel y ZURBANO, Valentín. Creatividad e innovación: nuevas ideas, viejos principios. [en línea]. Disponible desde: <http://www.euskalit.net/nueva/images/stories/documentos/innovacion/creat09.pdf>

7. METODOLOGÍA

Para la realización de este estudio se plantea una metodología cuantitativa que busca resolver la pregunta problema y los objetivos propuestos, se tienen en cuenta las variables que ayudan a identificar las posibles respuestas que resulten al intervenir los criterios de la creatividad con el juego intencionado.

7.1. 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.

Los diseños cuasi-experimentales también manipulan deliberadamente al menos una variable independiente para ver su efecto y relación con una a más variables dependientes. Los sujetos no son asignados al azar a los grupos ni emparejados; sino que dichos grupos ya estaban formados antes del experimento.⁴⁰

Para tal efecto se realizan 11 juegos que miden los indicadores de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración que demuestran los sujetos en el campo de la creatividad.

7.2. POBLACIÓN

La población corresponde a 85 niños y niñas entre los 7 y 8 años, de básica primaria, de la Institución Educativa Compartir las Brisas de la ciudad de Pereira, siendo este un contexto de estratos 1 y 2.

7.3. MUESTRA

Se escogieron un total de 85 niños, 38 niños y niñas entre las edades de 7 años y 47 entre las edades de 8 años, estudiantes de la Institución Educativa Compartir las Brisas.

⁴⁰ HERNANDEZ, Roberto. FERNÁNDEZ, Carlos. BAPTISTA, Pilar. Metodología de la investigación. McGrawhill. Santa fe de Bogotá. 2007. P. 235.

7.4. HIPÓTESIS

Los niños y niñas de 7 y 8 años, usan los criterios de la creatividad en contextos educativos, en situaciones de juego intencionado.

7.5. VARIABLES

11.4.1. Juego intencionado.

Definición: son actividades que generan momento de juego intrínseco, tienen una marcada intención de llevar al participante a un desempeño que busca un logro dejando la forma de ejecución a la deliberación del sujeto. Para este estudio se aplican juegos de mesa

Unidad de medida: menor tiempo, número de intentos. Según corresponda a cada juego

Valoración: 11 juegos realizados con la metodología bazar que consiste en que cada juego se encuentra en una base y los participantes inician en la que quieran y van pasando por todas las demás hasta completar todos los juegos. En cada una es atendido por una docente quien explica en juego y le asigna el valor según la unidad de medida determinada.

11.4.2. Criterios de creatividad.

Definición: para este estudio se adopta los criterios de la creatividad como el uso que un sujeto demuestra para resolver una prueba o exigencia en un contexto dado. En este caso se aplican los criterios de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Unidad de medida: tiempo utilizado para usar cada criterio, número de intentos en la ejecución en un periodo de tiempo no mayor a 4 minutos según la prueba.

Valoración: se da como valoración números enteros en un lapso no mayor a 4 minutos, y minutos y segundos.

7.6. INSTRUMENTOS

Las pruebas realizadas a los niños y niñas entre las edades comprendidas de los 7 y 8 años en contexto escolarizado resultan de las adaptaciones de los juegos planteados en la prueba de creatividad realizada por Artola para la evaluación de la creatividad.

Se aplica una serie de juegos intencionados, donde los niños y las niñas deben resolver situaciones físicas no motoras, y son valorados en la forma como ejecutan su trabajo ya sea por número de ideas o por tiempo tomado para la ejecución.

Los juegos tienen como objetivo conocer la creatividad de los alumnos e identificar las fases de la capacidad creadora, y los indicadores tales como la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

7.7. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

La validez está en la prueba piloto, en la cual se tomaron juegos similares al de otros autores, como Torrance, Guilford y Artola.

La confiabilidad son los resultados que se obtuvieron. Estos están representados en tiempo y repetición.

7.8. HIPÓTESIS DEL ESTUDIO

Los juegos intencionados permiten identificar los indicadores de creatividad en niños y niñas entre 7 y 8 años, en contexto escolar

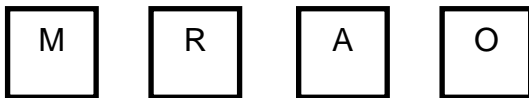
7.9. HIPÓTESIS NEGATIVA

Los juegos intencionados no permiten identificar los indicadores de creatividad en niños y niñas entre 7 y 8 años, en contexto escolar.

Los juegos o estrategias intencionadas de evaluación son las siguientes:

COMBINA LETRAS

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



Valoración:

Número de palabras que construye en un tiempo de 30 segundos

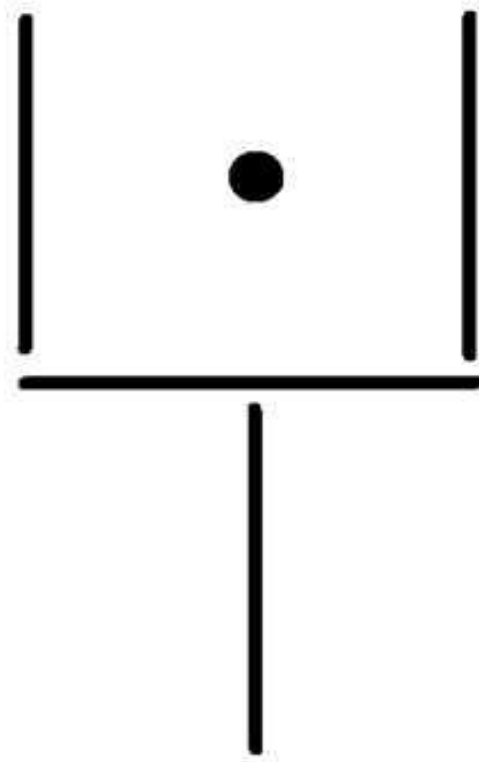
Solo se valen en idioma español

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

TOTAL PALABRAS: _____

SACA EL OBJETO DE LA Y

A continuación se presentan 4 palos, tres están encerrando el punto negro y otro esta 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

PUNTO EN EL BLANCO

En una hoja, hacer un punto en el centro de un círculo sin levantar el trazo.

Tiempo ejecutado: _____

Intentos: _____

Recursos: hojas y lápiz.

LOS SUPER CLIPS



TOTAL USOS: _____

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

LINEA CARITAS

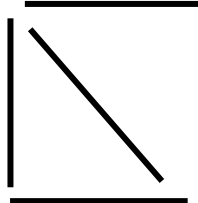
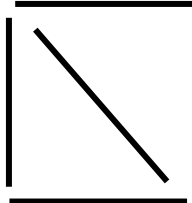
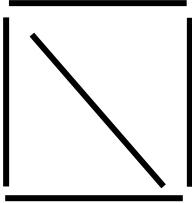
Trata de hacer solo 4 trazos sin alzar la mano ni dejar ningún punto por fuera para unir las 9 caritas:



Evaluación: tiempo que toma el sujeto en realizar la prueba menor a 4 minutos

DE QUINCE A UNO

Sacar 5 palitos para dejar UNO



EVALUACIÓN: tiempo que tarda en resolver el juego _____

Máximo 4 minutos

¿QUÉ PASARÍA SI NO EXISTIERA LA NOCHE?

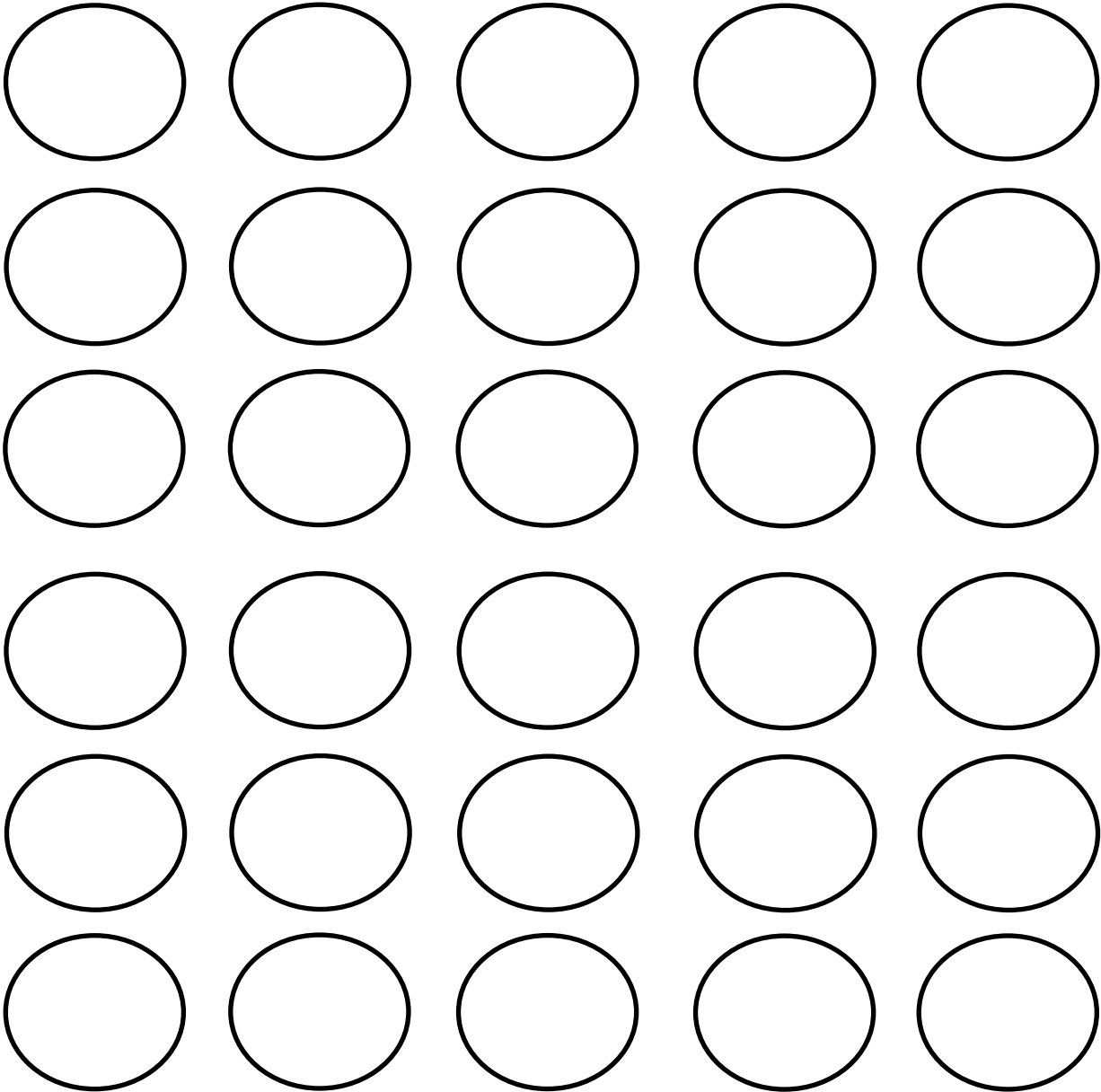
Escribe tus ideas una en cada línea, si necesitas más líneas puedes usar la parte posterior de la hoja

QUÉ PASARÍA SI DE REPENTE LAS ARDILLAS SE CONVIRTIERAN EN DINOSAURIOS

Número de posibilidades en un minuto: _____

CIRCULITOS

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



EVALUACIÓN: Numero de figuras realizadas en 1 minuto. _____

OBJETALABRAS

Inventar nuevas palabras inspiradas en el nombre de 4 objetos sacados de una bolsa y darles un significado: **objetos** _____, _____, _____ y _____.

PALABRA

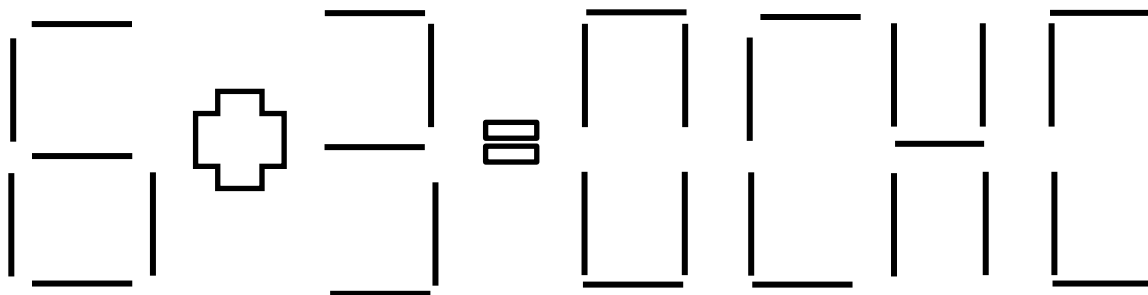
SIGNIFICADO

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Numero de palabras construidas en 1 minuto: _____

PALITOS

Observa la operación matemática, quita un solo palito para que sea verdadera.



EVALUACIÓN: Tiempo que toma en realizar el juego _____

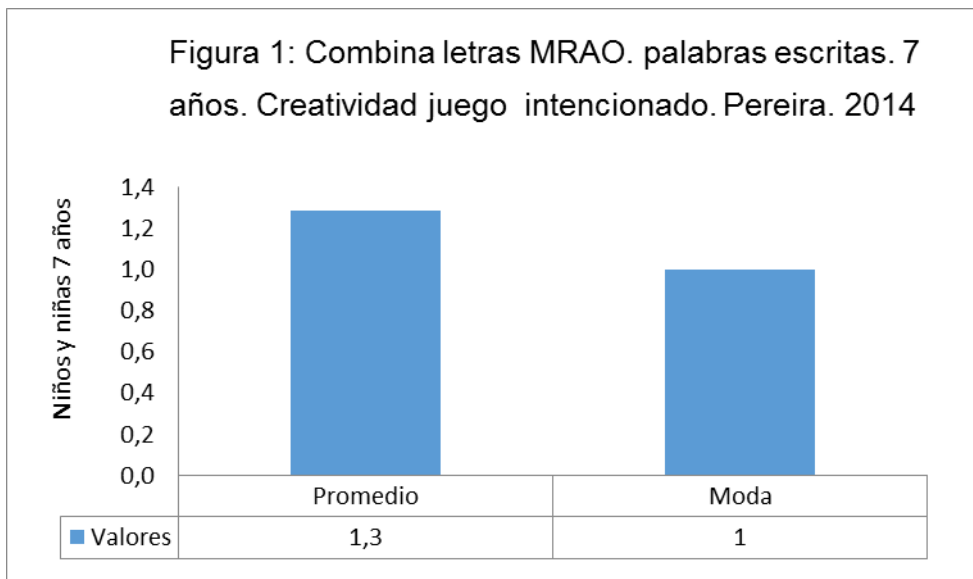
No mayor a 4 minutos

8. RESULTADOS

A continuación se presentan los resultados obtenidos en las sesiones de juego intencionado para los niños y niñas de 7 y 8 años que se llevaron a cabo en contexto educativo.

Se muestran los datos en descripción del promedio de intentos o repeticiones, así como en unidades de tiempo para cada juego, así como la moda o dato que más se repite, lo cual representa una tendencia de la forma como se comporta la creatividad en cada indicador.

8.1. RESULTADOS NIÑOS Y NIÑAS DE SIETE AÑOS



En el juego “combina letras”, se desprende el promedio de 1,3 lo cual demuestra, que los partícipes de estas actividades, efectuaron intentos para resolverlo. La figura 1 manifiesta que la totalidad del número de intentos es de 1 por cada individuo.

Figura 2: Saca el objeto de la Y. Intentos para jugar. 7 años. Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014

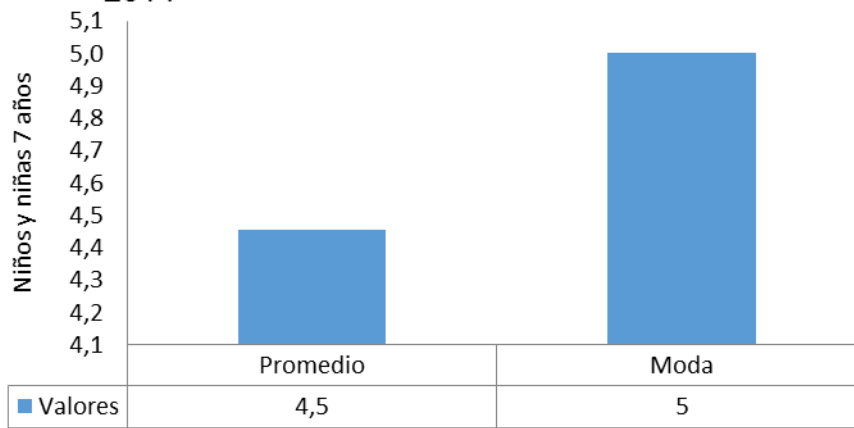
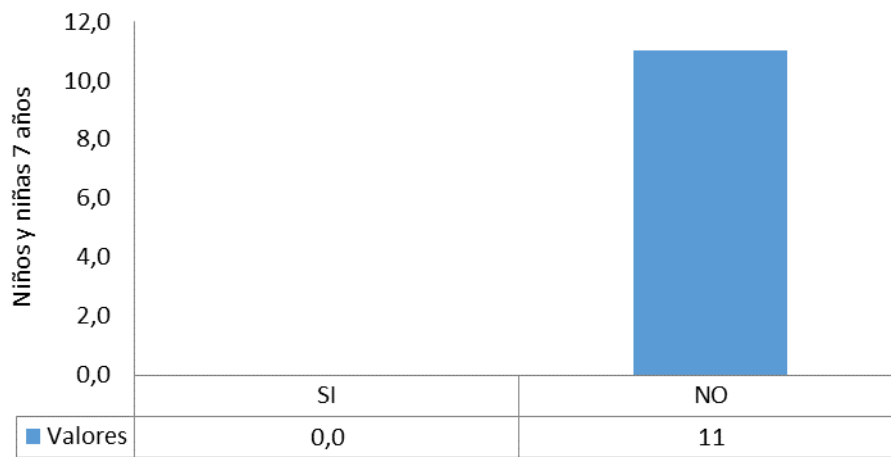


Figura 3: Saca el objeto de la Y. Lo hace si o no . 7 años. Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014



Es posible observar, que la actividad anterior “saca el objeto de la Y”, presenta un promedio de 4,5 indicando que los participantes ejecutan varios intentos para lograr el objetivo propuesto. En efecto el dato que más predomina es 5, la cual manifiesta que este es el mayor número de intentos. De tal forma, es evidente que ninguno de los individuos que participó en la actividad dio solución al juego.

Figura 4. Punto en el blanco. Intentos para jugar. 7 años. Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014

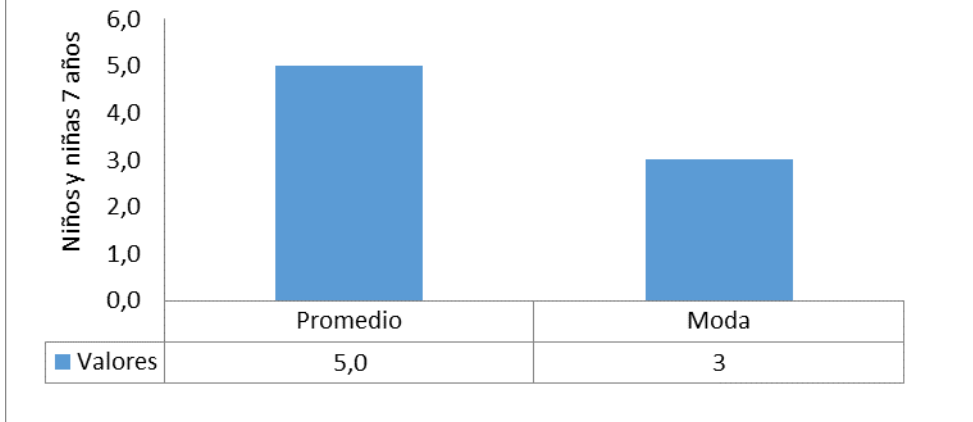
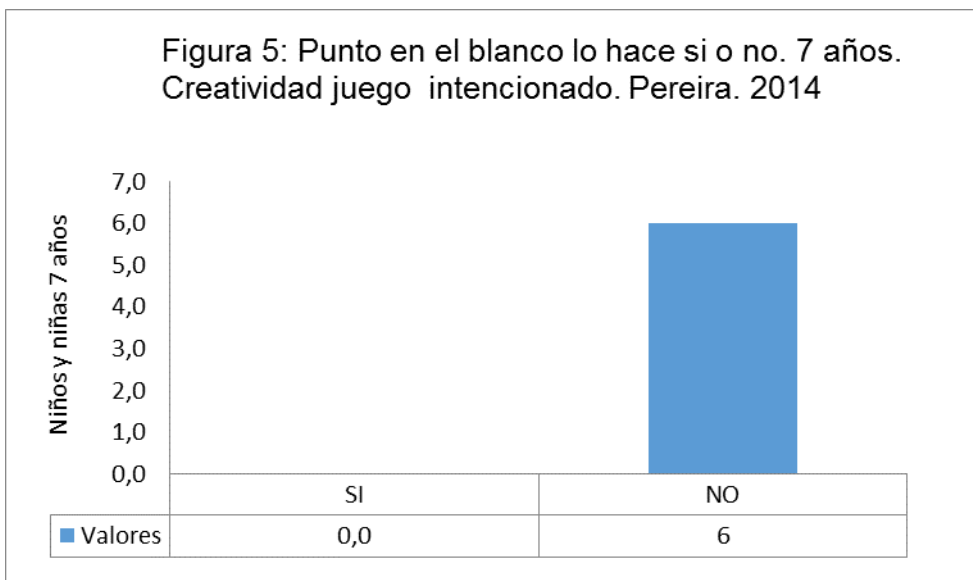
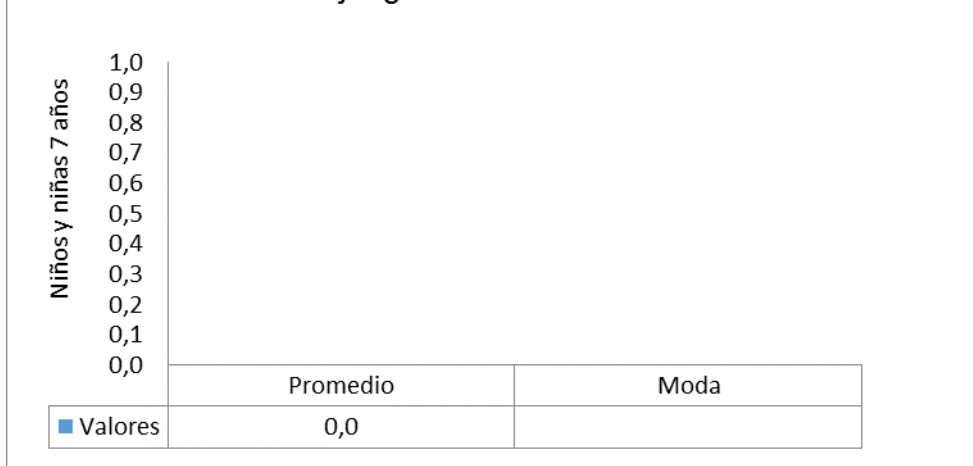


Figura 5: Punto en el blanco lo hace si o no. 7 años. Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014



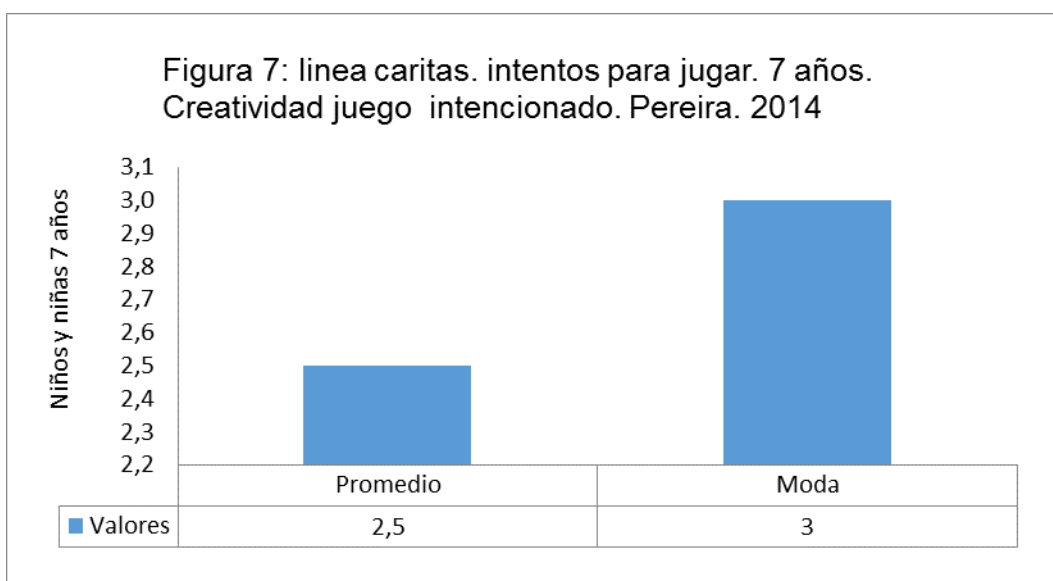
Para el juego “punto en el blanco” se puede observar que el promedio es de 5,0 demostrando así que los niños y niñas realizaron diversos intentos para lograr el objetivo propuesto. Además, el dato que predomina es 3, siendo este el número de intentos que realizaron. En el presente juego, se corrobora que ninguno de los participantes pudo dar solución a la actividad.

Figura 6: Clips. posibilidades de uso. 7 años
Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014



Para la figura 6, se puede demostrar que el promedio es de 2,5 la cual indica que los participantes exponen varias ideas para realizar el juego, observando que el número que más predomina es 3

Figura 7: línea caritas. intentos para jugar. 7 años.
Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014



En el juego “línea caritas”, se puede identificar que el promedio es de 2,5 demostrando el número de posibilidades que los niños y niñas partícipes de la actividad realizaron a la hora de ejecutar dicho juego. En la presente figura, el dato que más prevalece es 3.

Figura 8: de 15 a UNO. intentos para jugar: 7 años.
Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014

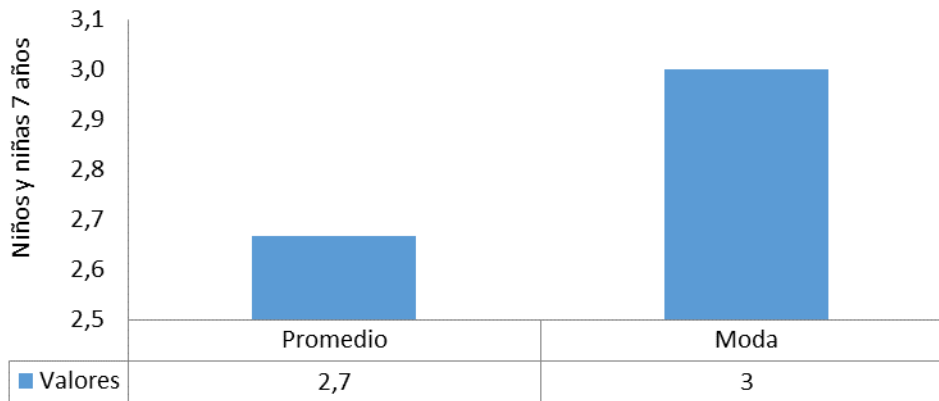
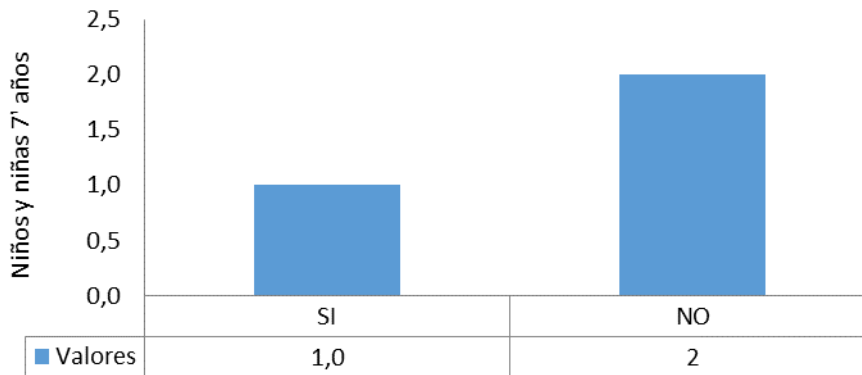
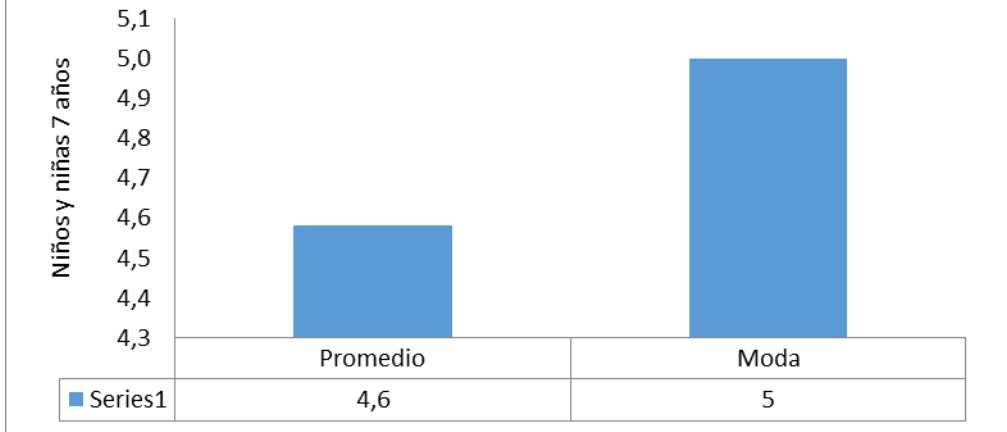


Figura 9. De 15 a UNO. lo hace si o no. 7 años.
Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014



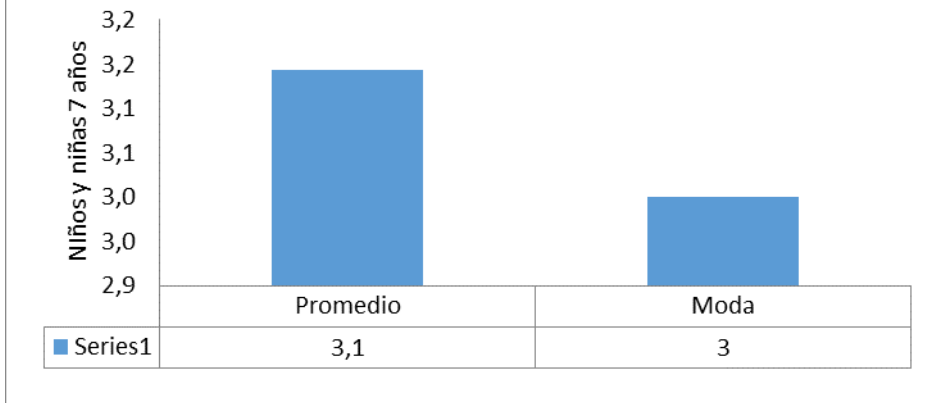
El juego “de 15 a UNO” tiene como promedio 2,7 la cual revela los posibles intentos de los participantes generados durante la actividad, donde predomina el número 3, siendo este el dato que más se repite. De igual forma, se puede observar que la mayoría de los niños y niñas participantes no lograron efectuar el objetivo.

Figura 10: Sin noche. número posible. 7 años.
Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014.

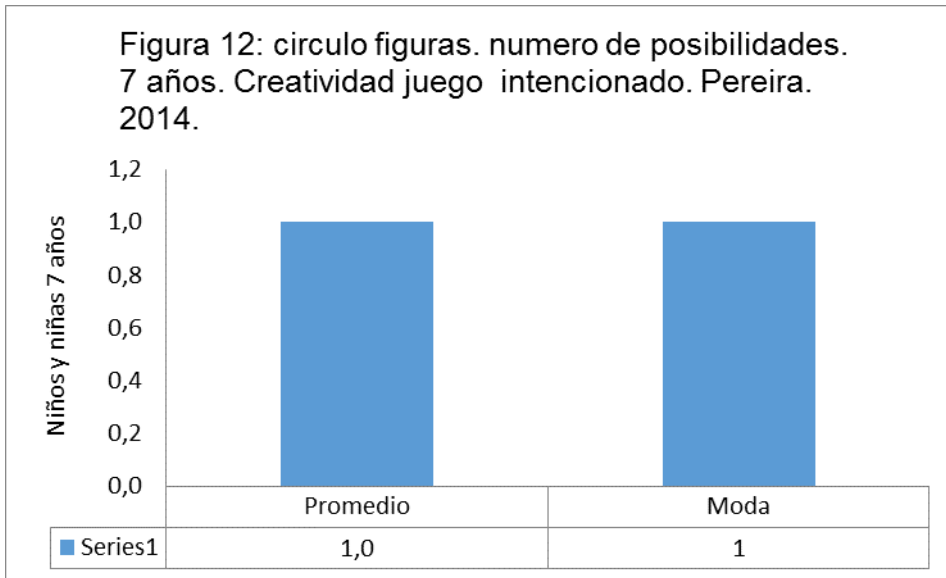


Se puede observar que en el juego “sin noche” presenta un promedio de 4,6 indicando este, el número de ideas expuestas por los participantes. así mismo el dato que mas predomina es 5, pues hace referencia a el dato que mas se repite.

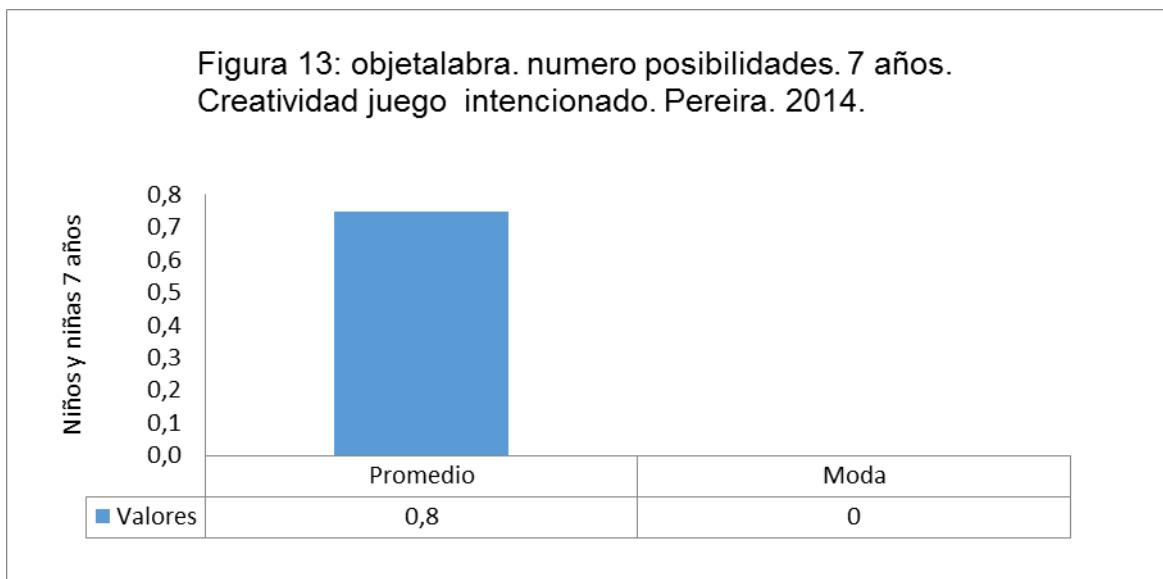
Figura 11: De ardillas a dinosaurios. numero de posibilidades. 7 años. Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014.



La figura 11, demuestra que el promedio efectuado es de 3,1 indicando el número de ideas generadas por los niños y niñas partícipes del juego. De igual manera hace referencia al dato que más se repite siendo este 3.

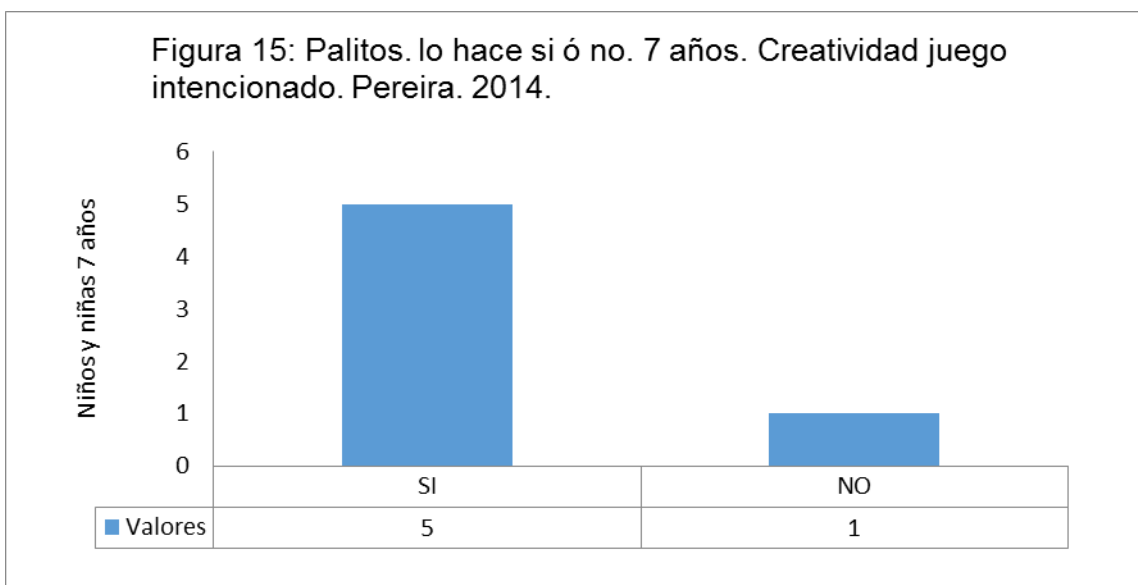
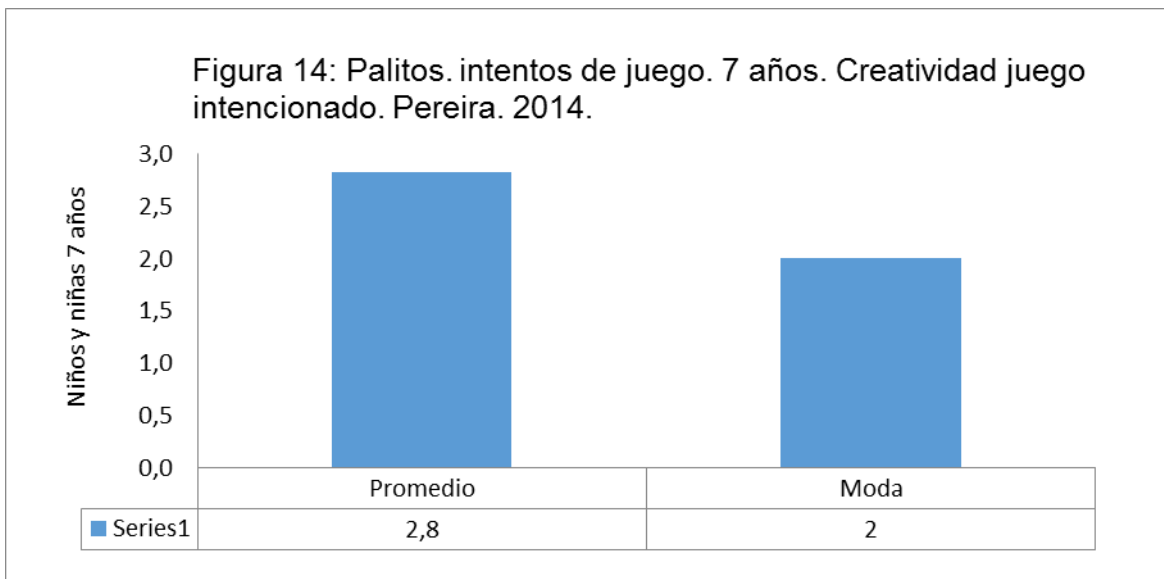


El presente juego “circulo figuras” denota el promedio de 1,0 la cual indica la cantidad de dibujos que realizaron los participantes en la actividad. Predominando el dato 1.



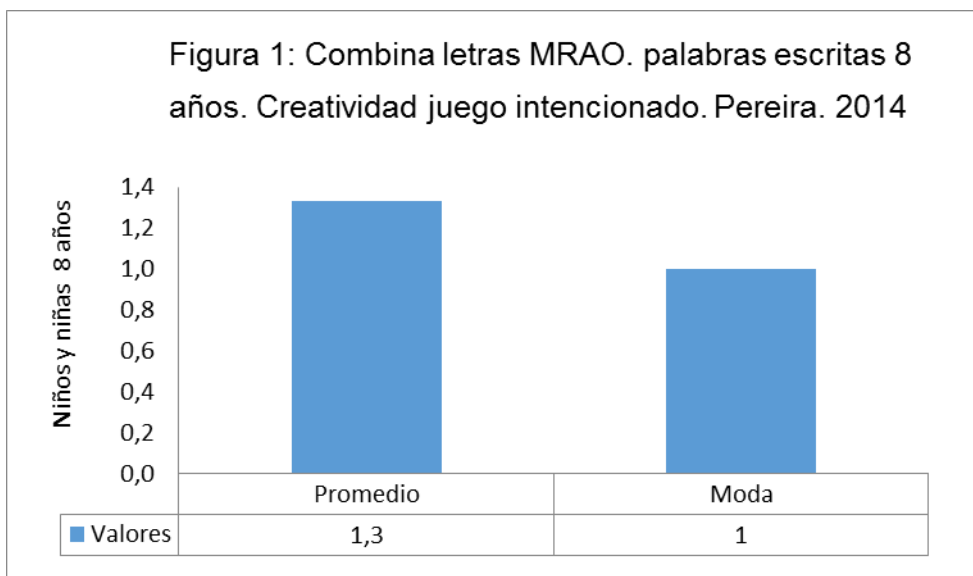
El juego “objetalabra” tiene como promedio 0,8 la cual demuestra el número de inventos de nuevas palabras arrojadas por los niños y niñas participantes de la

actividad. Además, el dato que predomina es 0, siendo este el número que más se repite.

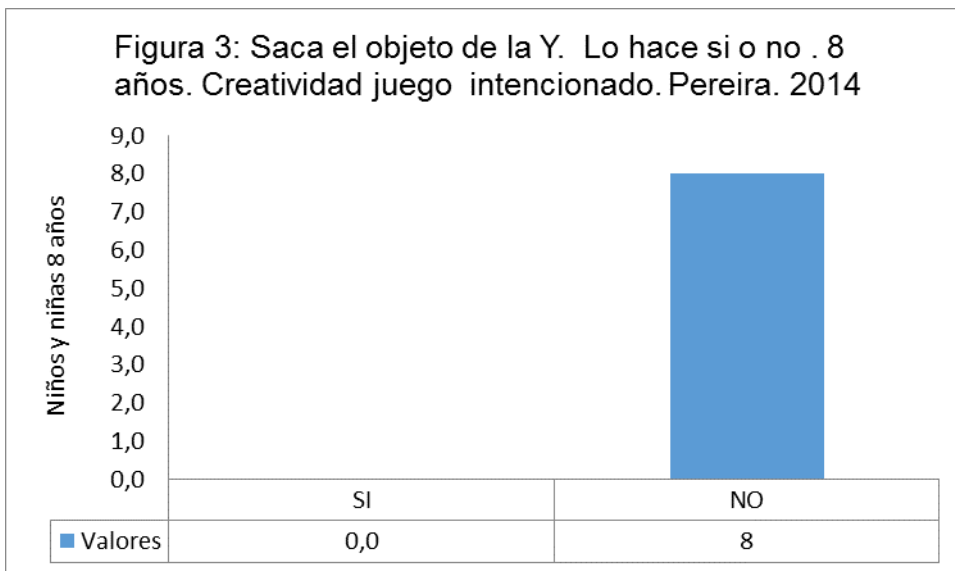
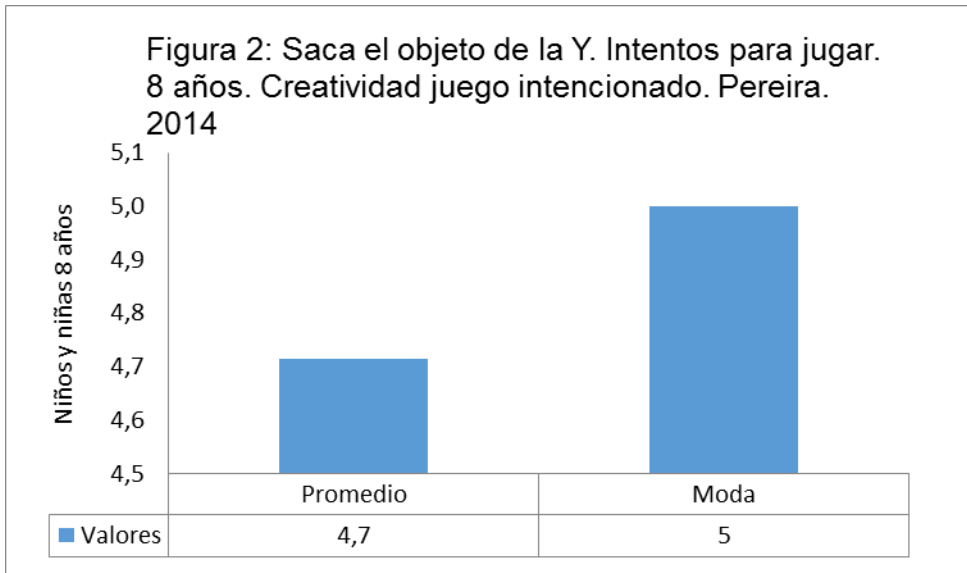


Según el promedio del juego “palitos” es de 2,8 permitiendo identificar los posibles intentos que los participantes optaron para realizar el juego. Además, predomina el número 2, siendo este el dato que mas se repite. De igual manera se puede observar que en los intentos realizados, la mayoría de los niños y niñas participantes de lograron alcanzar el objetivo del juego.

8.2. RESULTADOS NIÑOS Y NIÑAS DE OCHO AÑOS



Para el juego “combina letras”, se nota que el promedio es de 1.3 lo que indica que los niños y niñas participantes tienen una forma de resolver el juego optando por realizar intento. En la figura 1, se denota que el mayor número de intentos es de 1 por cada participante.



En el anterior juego, “saca el objeto de la Y”, se puede observar que el promedio es de 4,7 lo cual evidencia que los participantes realizan varios intentos para resolver el juego. Así mismo el dato que más prevalece es 5, demostrando que este es el mayor número de intentos. Igualmente, es evidente que ninguno de los participantes al realizar el juego logró el objetivo.

Figura 4. Punto en el blanco. Intentos para jugar. 8 años. Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014

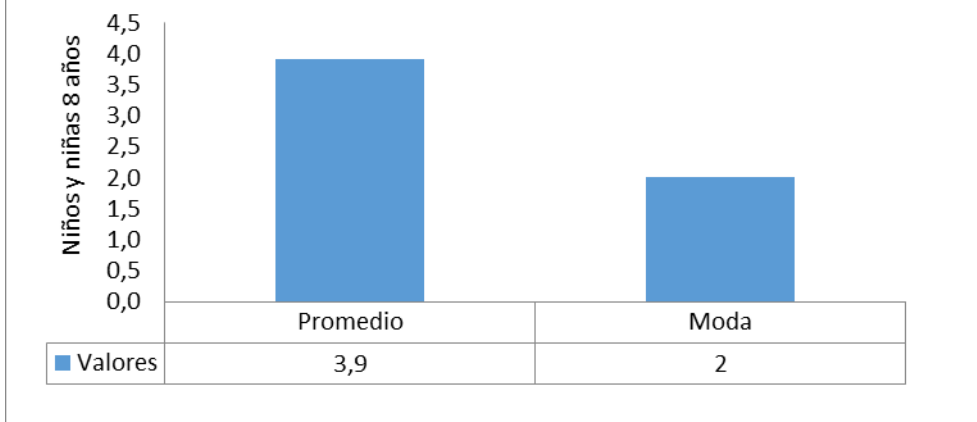
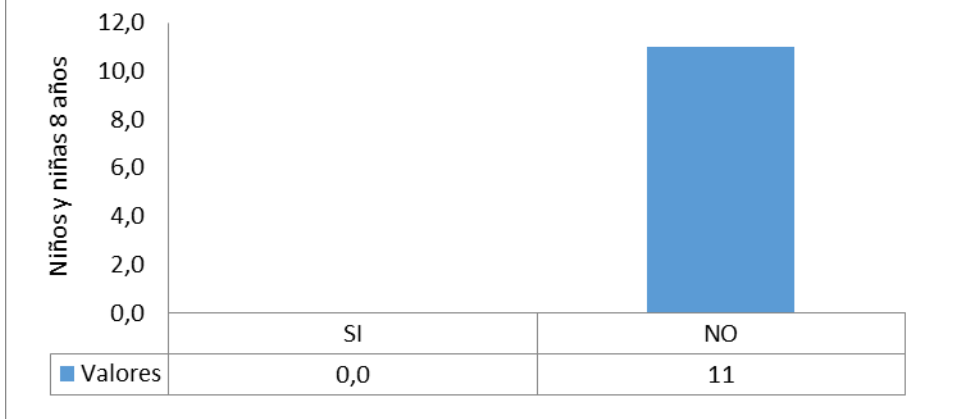
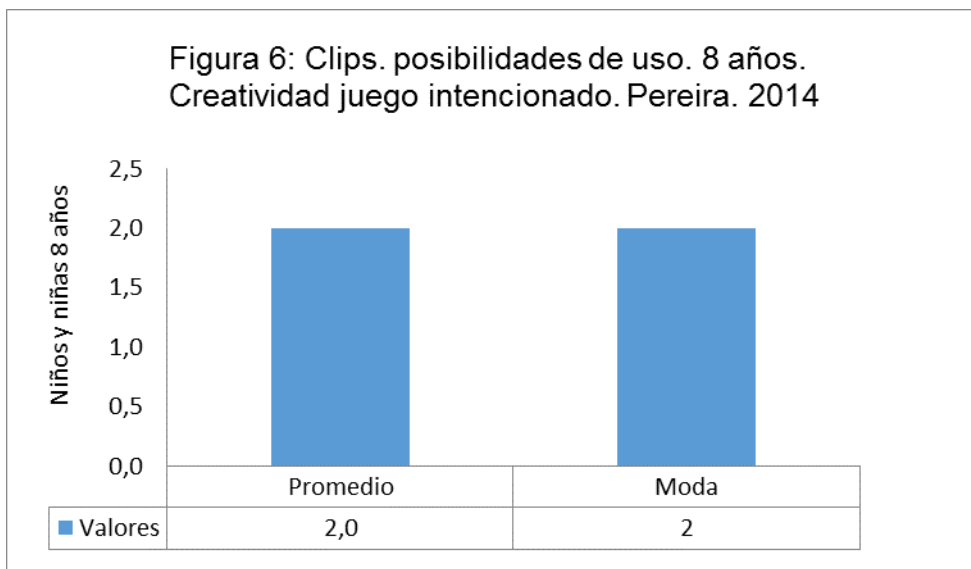


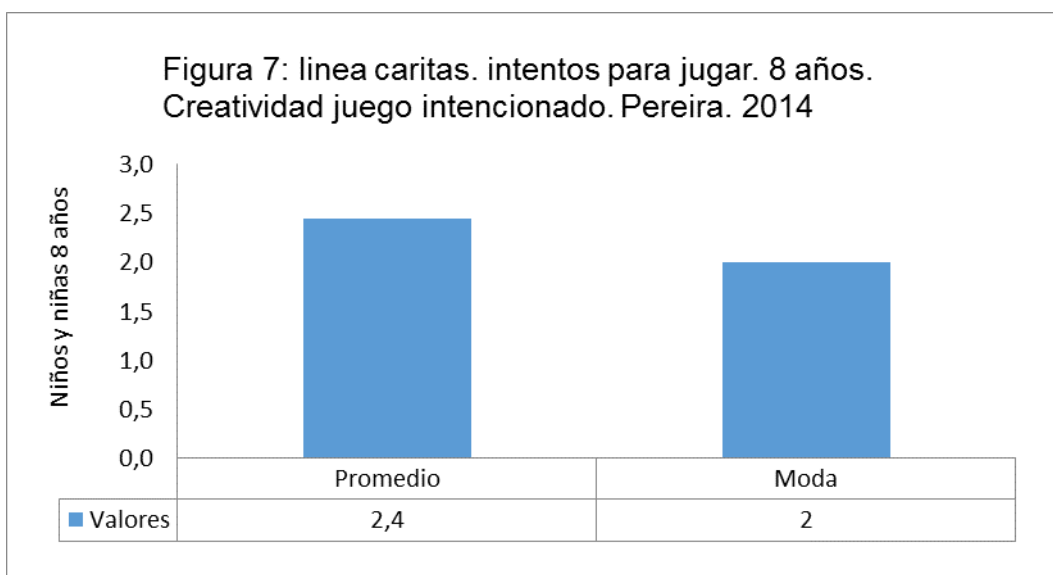
Figura 5: Punto en el blanco lo hace si o no. 8 años. Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014



En el juego “punto en el blanco”, se denota que el promedio es de 3,9, la cual revela que los niños y niñas realizaron algunos intentos con el fin de darle solución al juego. Además el dato que prevalece es 2, lo que indica que los intentos se elaboraron este número de veces. Para este juego, se demuestra que ninguno de los participantes lo pudo realizar exitosamente.



Para la figura 6, el promedio es de 2,0, demostrando que los participantes formulan varias ideas para resolver el juego, indicando que el número que más prevalece es el 2.



En el juego “linea caritas” se observa que el promedio es de 2,4, lo que indica el numero de posibilidades que los niñas y las niñas participantes optan para realizar el juego. En la figura 7 el dato que mas prevalece es el 2.

Figura 8: de 15 a UNO. intentos para jugar: 8 años.
Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014

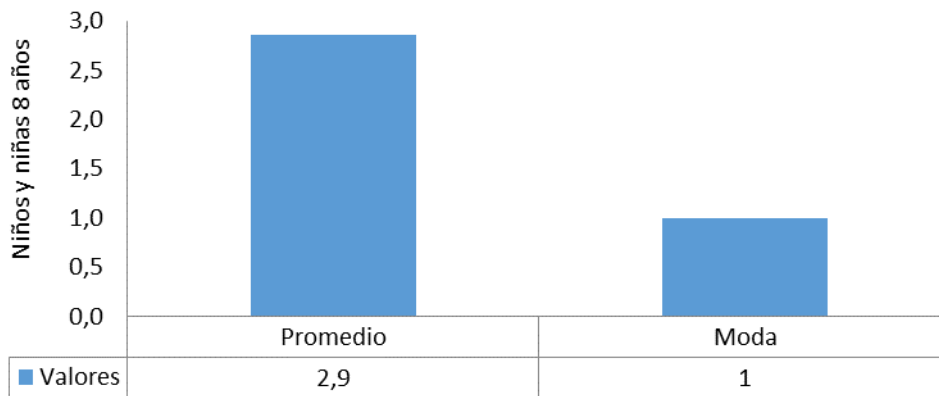
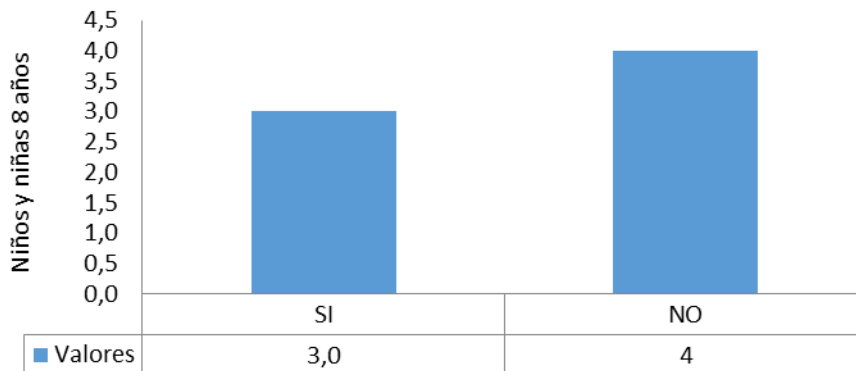
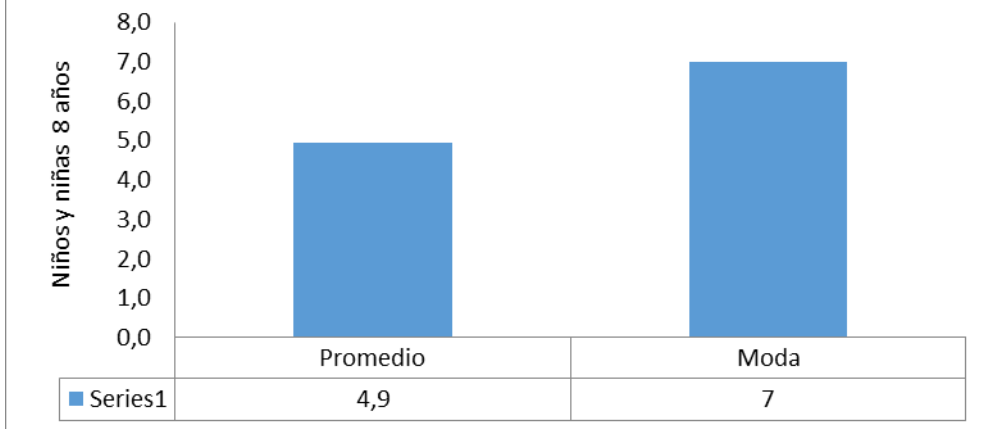


Figura 9. De 15 a UNO. lo hace si o no. 8 años.
Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014



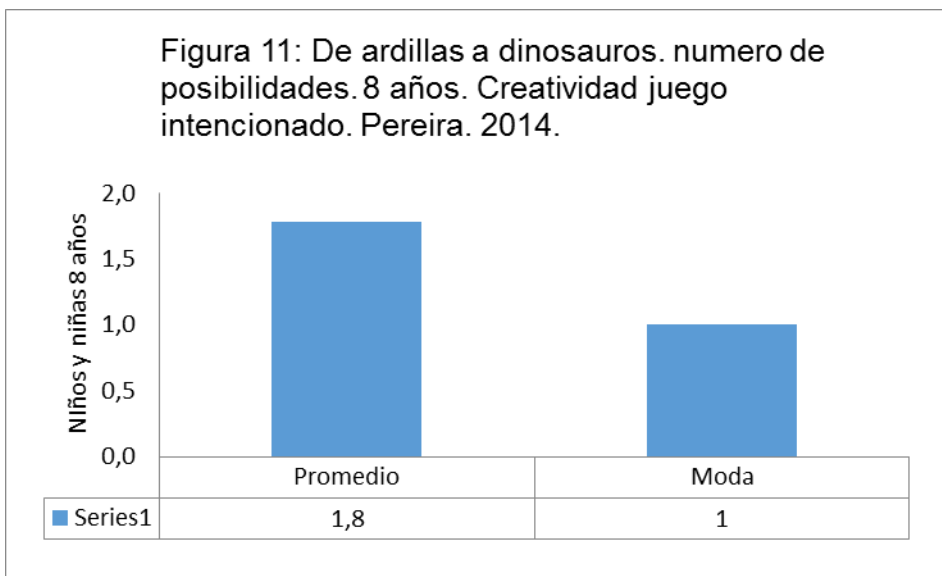
El promedio del juego “de 15 a UNO” es de 2,9, indicando los posibles intentos realizados por los participantes donde prevalece el número 1 mostrando el dato que más se repite. Además se evidencia que la mayoría de los niños y las niñas participantes no logran alcanzar el objetivo del juego.

Figura 10: Sin noche. número posible. 8 años.
Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014.

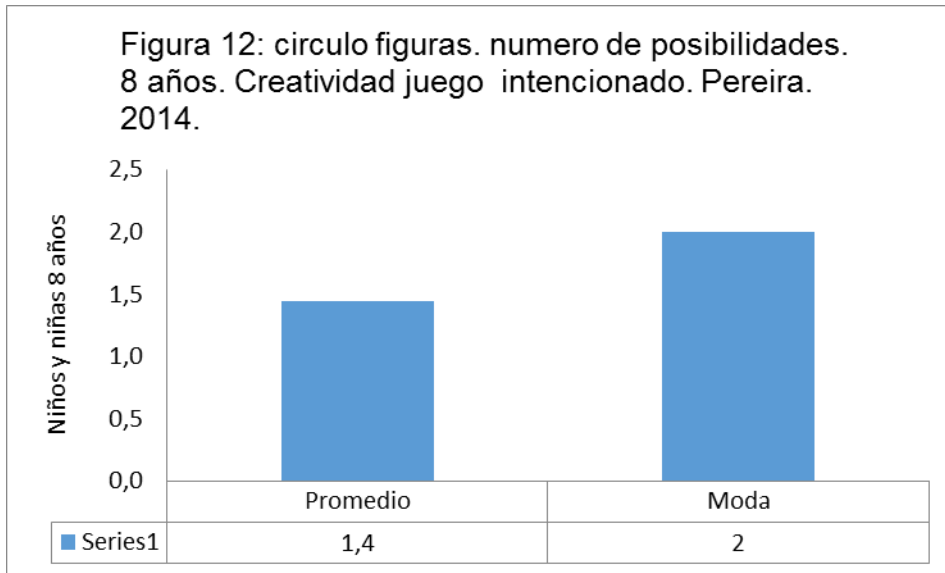


Para el juego “sin noche”, denota que el promedio es de 4,9, lo que indica el numero de ideas dadas por los niños y niñas participantes. así mismo el dato que mas prevalece es el 7, demostrando el dato que mas se repite.

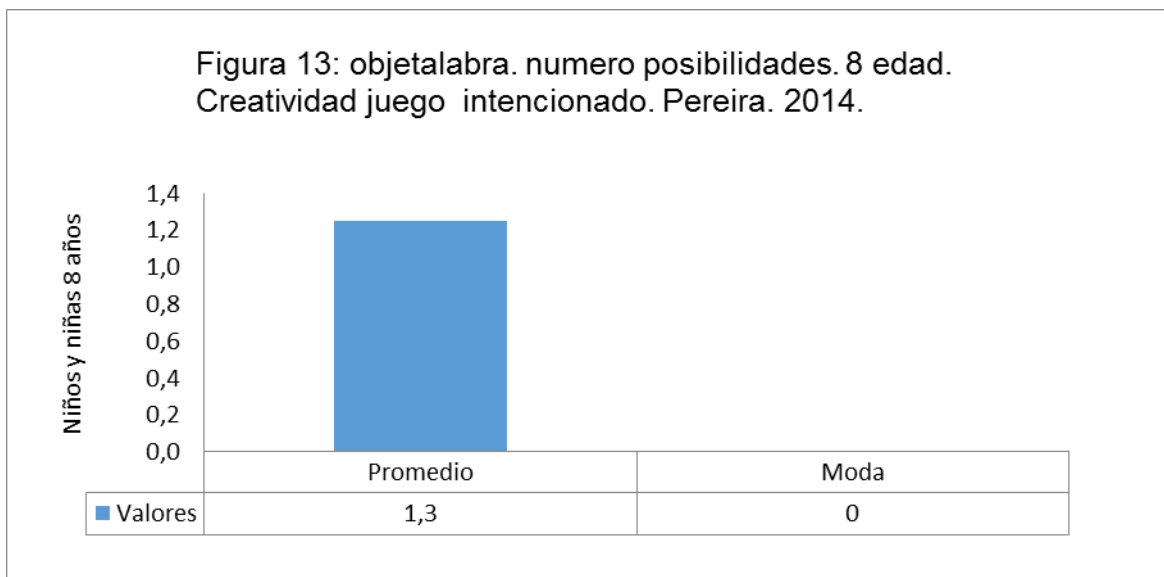
Figura 11: De ardillas a dinosaurios. numero de posibilidades. 8 años. Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014.



la figura 11, denota que el promedio es de 1,8, lo que indica el numero de ideas expresados por los niños y niñas participantes. ademas el dato que mas prevalece es el 1, siendo este el dato que mas se repite.



Según el promedio del juego “circulo figuras” indica que es de 1,4, observando la cantidad de dibujos que los participantes plasman en el juego. Prevalciendo el dato 2.



En la figura 13, se denota que el promedio es 1,3, indicando que los niños participantes arrojaban ideas para cumplir una parte del objetivo del juego. Indicando que la mayoría de los participantes no logra resolverlo.

Figura 14: Palitos. intentos de juego. 8 años. Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014.

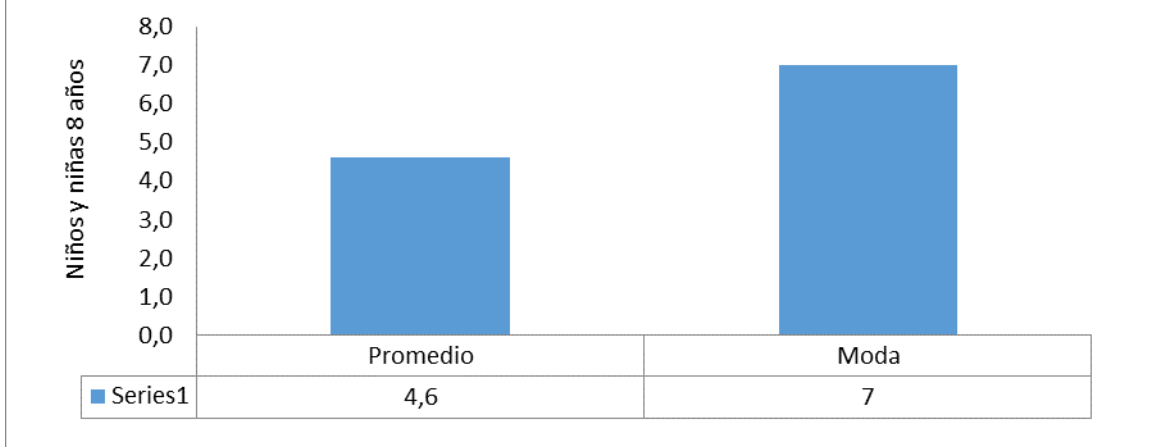
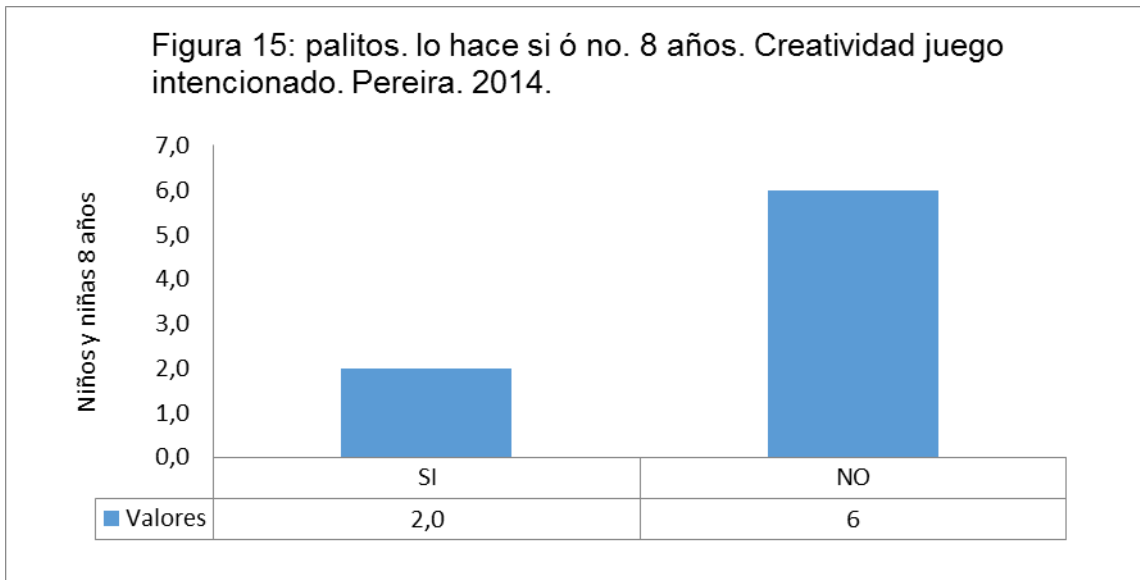


Figura 15: palitos. lo hace si ó no. 8 años. Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014.



Según el promedio del juego “palitos” 4,6 demuestra los posibles intentos que los niños y niñas participantes optaban para realizar el juego. Prevalciendo el 7 como dato repetitivo. Además, en los intentos realizados por los participantes, la mayoría no logró alcanzar el objetivo del juego.

CUADRO RESUMEN SOBRE LOS PROMEDIOS Y MODA DE LOS JUEGOS

TABLA DE RESULTADOS

JUEGO	7 AÑOS		8 AÑOS	
	PROMEDIO	MODA	PROMEDIO	MODA
Combina letras MRAO	1.3	1	1.3	1
Saca el objeto de la Y	4.5	5	4.7	5
Punto en el blanco	5.0	3	3.9	2
Clips	2.5	3	2.0	2
Línea caritas	2.5	3	2.4	2
De 15 a UNO	2.7	3	2.9	1
Sin noche	4.6	5	4.9	7
De ardillas a dinosaurios	3.1	3	1.8	1
Circulo figuras	3.1	3	1.4	2
Objetalabras	0.8	0	1.3	0
Palitos	2.8	2	4.6	7

9. ANÁLISIS

El presente capítulo de análisis hace referencia a la interpretación que se hace de los resultados de los juegos aplicados a los niños y niñas que participaron en el estudio y como estos resultados toman relevancia cuando se entienden desde los criterios de la creatividad en función de la pedagogía.

La actividad “**combina letras mrao**”, tiene como objetivo, pensar y construir diferentes palabras usando solo cuatro letras. Ante esto, el juego se fundamenta en construir el mayor número de palabras con las letras MRAO con una variable de tiempo en 30 segundos, como tal, los participantes del juego efectuaron intentos para resolverlo. En dicha actividad los estudiantes, presentaron el factor de fluidez creativa y como promedio los niños -niñas de siete años alcanzaron un 1.3, de la misma manera los estudiantes de ocho años obtuvieron un 1.3.

Cabe decir, que el juego combina letras, supone un espacio para formar palabras de una manera audaz. La hipótesis que se encontró con este juego, es que Los participantes estuvieron muy compenetrados trabajando de una forma dinámica y comprometida; también se vio reflejado su interés ensayando, pensando en palabras y escribiéndolas, generando un número de ideas posibles, con el fin de lograr el objetivo de la actividad.

Las recomendaciones para educar en creatividad desde la pedagogía, es transmitir a los estudiantes confianza, propiciar espacios para el desarrollo de esta y lo más importante promover el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje, pues de esta manera los niños desarrollan la auto-confianza, solucionan problemas y se enfrentan al mundo.⁴¹

El juego “**saca el objeto de la Y**”, consiste mover dos palitos para sacar un objeto dejando la misma figura en el menor tiempo posible, por lo tanto, los partícipes realizaron una serie de intentos siendo esta la variable para dar cumplimiento al objetivo propuesto, promoviendo el factor de fluidez creativa; como tal, los estudiantes de siete años tuvieron un promedio de 4.5; obteniendo como diferencia mínima un promedio de 4.7 los estudiantes de ocho años.

Por lo anterior, el desarrollo de la actividad implica incitar a los niños para que imaginen, animarlos para que expresen sus ideas, así como buscar la solución de tareas usando los intentos posibles en el margen del tiempo. La hipótesis que se encontró con este juego, es que los participantes, jugaron de manera libre,

⁴¹ Op.cit., LEYVA DÉCIGA.

aprovechando las actividades, planteaban una cantidad de respuestas e intentos, utilizando su pensamiento creativo.⁴²

En efecto, como propuesta pedagógica, los niños requieren de ayuda para enriquecer sus experiencias creadoras, proyectando una serie de actividades en su aprendizaje utilizando el juego, como un medio para aprender, proyectándole seguridad, brindarle los medios necesarios, realizar juegos verbales, todo esto con el fin de fomentar la creatividad en los niños.

En el juego “**punto en el blanco**” se puede identificar los intereses y necesidades de los niños - niñas de siete y ocho años. Para el desarrollo de la actividad, cada participante debía hacer un punto en el centro de un círculo sin levantar el trazo, para ello realizaron varios intentos siendo esta la variable, buscando encontrar la solución, demostrando un nivel de fluidez creativa, ante esto, los estudiantes de siete años obtuvieron un promedio de 5.0 intentos; contrario a los estudiantes de ocho años, pues adquirieron un promedio de 3.9 intentos.

El juego mencionado, permite pensar creativamente en soluciones a barreras que se presenten, realizando análisis desde diferentes perspectivas; ante esto, La hipótesis que se encontró con este juego, es que los niños y niñas partícipes de la actividad generaron algunas ideas, ensayaban sus hipótesis y tuvieron la intención de tener más de una opción de respuestas, sin embargo ninguno de los participantes lograron resolver el juego.

Contribuyendo con una postura pedagógica, desde los resultados obtenidos y en aras de que no se logró solucionar el juego, para fomentar la creatividad, a partir del mismo, se debe realizar ejercicios físicos, dibujos, juegos, trabajos libres teatrales, tareas manuales, ejercicios verbales, entre otras alternativas, que permitan llevar al pensamiento creativo al uso de diferentes posibilidades de respuestas o soluciones.⁴³

La actividad “**clips**” permite comprender los sucesos que los participantes desarrollaron en el juego; en dicha actividad, cada uno planteó diferentes propuestas sobre qué otros usos se le puede dar a un clip aparte de sujetar un papel, con una variable de tiempo de 1 minuto; de este modo, los niños y niñas de ocho años mostraron un nivel de flexibilidad creativa, en efecto el logro alcanzado en la actividad tuvo como promedio 2.0, para el caso de los niños de 7 años, se obtuvo un promedio de 2.5 y una moda de 3.

Por lo anterior, el juego “clips” demuestra que su ejecución motiva la habilidad de ingenio, dando paso a la imaginación, produciendo ideas, dando la oportunidad de

⁴² Op.cit., PALOMERO.

⁴³ Op.cit., ALVAREZ.

expresar libremente opiniones y pensamientos; de tal modo, los partícipes de la actividad aportaron ideas nuevas, totalmente distintas a lo existente. La hipótesis que se encontró con este juego, es que los niños, a nivel de flexibilidad se destaca por dar diferentes alternativas de solución a un problema, inventando, imaginando y transformando paradigmas dando inicio a nuevos caminos.⁴⁴

Como propuesta pedagógica, a partir de la creatividad, la acción docente motiva aprovechar actividades educativas utilizando el juego, puesto que los niños realizan las cosas con gusto y se cansan menos a la hora del trabajo escolar. Para que los estudiantes ganen en flexibilidad creativa, como metodología se propone incentivarlos para que inventen finales de historias, otras formas de jugar un juego, dar diferentes usos a un objeto, entre otros, sin limitarlos, dando oportunidad que promuevan actitudes creativas como experimentar y crear.

Teniendo en cuenta los datos tomados en el juego **“línea caritas”** se observa que los participantes de siete años realizaron un número de posibilidades para resolver el juego uniendo los puntos según las indicaciones dadas, por tanto el número de intentos como variable realizados por los niños y niñas dejaron ver en flexibilidad creativa referente al objetivo de la actividad un promedio menor de 2,5, obteniendo un resultado semejante con los niños y niñas de ocho años, los cuales consiguieron un promedio de 2,4.

Ahora bien, este juego propone diferentes intentos para dar una solución desde aspectos referidos a la habilidad de buscar diferentes alternativas, al parecer los participantes prefieren mantenerse en un rango mínimo de posibilidades en situaciones que pueden requerir diferentes formas de solución aun en tareas concretas; La hipótesis que se encontró con este juego, es que la categoría de flexibilidad se ve reflejada en la iniciativa de realizar el juego, no solo por cumplir, sino también por su deseo de encontrar la forma de solucionarlo.⁴⁵

Desde una perspectiva pedagógica se demuestra que los niños y niñas se desenvuelven en un contexto donde la estimulación de la flexibilidad creativa carece de alternativas en funciones cognitivas para adoptar estrategias cambiantes.

De ahí que, las diferentes posibilidades didácticas para el mejoramiento de la creatividad se pueden relacionar con juegos que permitan ampliar su flexibilidad, para encontrar mejores soluciones en la rutina y los problemas del día a día.

⁴⁴ Op.cit., WALLON.

⁴⁵ Op.cit., LEYVA DÉCIGA.

Analizando los datos obtenidos del juego "**de 15 a uno**", se buscaba conocer si los jugadores como variable usaban el mayor número de intentos hasta encontrar una solución por parte de los niños y niñas de siete años; en él, mostraron en flexibilidad creativa y teniendo en cuenta el objetivo del juego, un promedio de 2,7 intentos, dato similar con el promedio de los participantes de ocho años, el cual fue de 2,9.

Este juego fomenta la capacidad en los participantes de dar diversas soluciones a una situación específica, evidenciándose que se muestran temerosos o desconfiados en la búsqueda de alternativas que los conlleven al resultado concreto; La hipótesis que se encontró con este juego, es que cabe mencionar que la categoría de flexibilidad se evidencia en el abordaje de encontrar en el juego soluciones desde diferentes perspectivas.⁴⁶

En este sentido, y con una mirada pedagógica, se puede analizar que los niños y niñas no practican estrategias que estimulen la flexibilidad creativa, puesto que dan pocas soluciones y realizan un mínimo de intentos, a veces con la angustia de no saber qué hacer, y su actitud es de resignarse ante la impotencia, contrario a buscar decididamente una posible solución.

Continuando con el análisis, en el juego "**sin noche**" los participantes decían las opciones sobre ¿qué pasaría si la noche no existiera?, expresando un número de ideas siendo esta la variable, los niños y niñas de siete años obtuvieron un promedio de 4,6 posibilidades en el criterio de originalidad creativa; igualmente los niños y niñas de ocho años tuvieron un promedio de 4,9.

Por lo anterior, se puede decir que este juego, da la posibilidad de expresar varias ideas de forma creativa, novedosa, La hipótesis que se encontró con este juego, es que en este caso los participantes, según los datos, demuestran que cuentan con originalidad creativa, ya que expresaron diferentes ideas, utilizando su imaginación de manera creativa.

Pedagógicamente se puede decir que promover la originalidad en los niños y niñas, les permite la facultad de expresarse, lo que los ayuda a actuar arriesgados y decididos para crear situaciones de juego nuevas e innovadoras.⁴⁷

En el proceso desarrollado con la actividad "**De ardillas a dinosaurios**", se logró un acercamiento a la participación, a los objetivos de búsqueda y a los conocimientos de los participantes. Cada uno de ellos, de una forma creativa debía responder a la pregunta ¿Qué pasaría si de repente las ardillas se convirtieran en dinosaurios?, ante esto, elaboraron un número de ideas posibles

⁴⁶ Op.cit., REYES.

⁴⁷ Op.cit., RUIZ.

de forma creativa, en una variable de tiempo de 1 minuto. A través del juego mencionado, se estableció que los niños -niñas de siete y ocho años produjeron un nivel de originalidad creativa, alcanzando como promedio 3.1 en los participantes de siete años, opuesto al promedio de las edades de ocho años pues obtuvieron un 1.8.

Ante dicha actividad "de ardillas a dinosaurios", se considera como un camino que conlleva a la solución de problemas inesperados, enfrentando retos de manera diferente y audaz. La hipótesis que se encontró con este juego, es que los participantes respondieron de manera dinámica, produciendo una cantidad de ideas únicas y aportando inventos a su imaginación, dando sus propios sellos personales.⁴⁸

En vista de lo anterior, se establece una intervención pedagógica, dando predominancia al juego educativo como desarrollo de la creatividad, pues esto conlleva a poner en juego cada una de sus habilidades y capacidades para solucionar problemas que se les presente en la vida cotidiana, generar sentido de competencia, confianza en sí mismo y tener perseverancia ante los obstáculos que se presenten.

Pasando a otro juego, en la práctica de "**Círculo figuras**", se analiza que los participantes plasmaron una serie de dibujos imaginados en cada círculo, en una variable de tiempo de 1 minuto, el número de posibilidades de figuras que los niños y niñas de siete años manifestaron en elaboración creativa, tuvo un promedio de 1.0; a diferencia de los resultados de los niños y niñas de ocho años quienes obtuvieron un promedio de 1.4.

Cabe destacar que dicho juego, requiere la posibilidad de representar varios dibujos haciendo uso de su imaginación, al parecer los participantes no demuestran elaboración, puesto que no generaban figuras novedosas; La hipótesis que se encontró con este juego, es que el factor de elaboración se denota en la forma de expresar sus ideas siendo persistentes y en proponer figuras apoyándose desde su experiencia.

En términos educativos, se puede demostrar que los niños y niñas crecen en un ambiente donde no se fomenta la elaboración creativa, por lo tanto carecen de expresión libre al representar dibujos o figuras en el juego, ya sea por no estar en ambientes donde las acciones requieran o exijan dicho factor creativo para resolver sus tareas o porque están condicionados a responder por exigencias a lo

⁴⁸ Op.cit., ALVAREZ.

que otros piden, ya sea el caso de las personas con quienes viven o el contexto escolar que se caracteriza por exigir respuestas esperadas por los docentes.

En efecto, las mejores alternativas que se pueden utilizar para la mejora de la creatividad van apoyadas no solo con los lineamientos curriculares, estándares y competencias, sino en promover la creatividad haciendo uso del juego intencionado aumentando el nivel de potencialidades en los niños y niñas.

En este sentido, autores como Vahos, Pavía y hasta el mismo Piaget, establecen que la práctica de actividades jugadas coadyuva en el propósito cognitivo en contextos educativos y que marcan una diferencia significativa frente a las actividades que carecen del sentido lúdico que aportan en su mayoría los juegos y que van en relación con los aspectos académicos.⁴⁹

Teniendo en cuenta los datos obtenidos del juego "**Objetalabra**", se puede analizar que los partícipes de la actividad realizaron inventos de nuevas palabras inspiradas en el nombre de cuatro palabras planteadas, con una variable de tiempo de 1 minuto, ante esto los niños y niñas de siete años presentaron un nivel de elaboración creativa, en efecto el objetivo de la actividad fue de un promedio de 0,8; por el contrario, los niños y niñas de ocho años obtuvieron un promedio de 1,3.

Si bien el juego plantea diversas opciones, como el uso de las letras para crear palabras nuevas e inventar significados con el propósito de fomentar la creatividad, dando importancia al juego y en este sentido estimular el pensamiento y facilitar el aprendizaje. La hipótesis que se encontró con este juego, pese a la motivación inicial, los participantes demuestran una actitud negativa en la construcción de palabras, es decir, en la ejecución del juego que le pide la capacidad de escribir; no obstante la categoría de elaboración se ve reflejada en la persistencia, energía y construcción de algunas ideas.⁵⁰

Así, por ejemplo, en la tabla 13, se manifiesta la participación de los niños, dirigiéndose ante este juego con ansiedad y de manera alegre, sin embargo ante ellos crecía la incertidumbre de no saber que responder y miedo a expresar sus criterios.

En ese sentido, cabe reconocer, que los niños y niñas se encuentran en ambientes donde se incita muy poco la elaboración creativa, por ende es fundamental la utilización constante de métodos y técnicas de elaboración, ejercicios de concentración y manualidad: modelo de figuras y dibujos utilizando

⁴⁹ Op.cit., PAVÍA.

⁵⁰ Op.cit., UGALDE, Mikel y ZURBANO, Valentín.

diversidad de técnicas, elaboración de proyectos o ideas, que bien puede usarse en el contexto educativo.

Por otra parte, los datos obtenidos en el juego "**Palitos**", se puede analizar que los participantes ejecutaron varios intentos para encontrar el resultado verdadero de la operación, en una variable de tiempo de 1 minuto, en este sentido, los niños y niñas en la edad de siete años ostentan el factor de elaboración creativa, de este modo permite comprender que la realización de la actividad tuvo como promedio de 2,8; así mismo, el promedio de los niños y niñas de ocho años es de 4,6.

En consecuencia cabe destacar, que el juego promueve la solución creativa de problemas, el razonamiento, la creación y el análisis; La hipótesis que se encontró con este juego, es que permite que los niños expresen de forma más plena sus habilidades realizando actividades que les producen placer, estimula su curiosidad y lo motivan a pensar.⁵¹

Al parecer los partícipes de dicho juego necesitan ser más estimulados para potenciar su comprensión a la hora de resolver operaciones, sin embargo el factor de elaboración se evidencia denotando decisión, búsqueda y capacidad de empeño en los niños y niñas, puesto que al momento de ejecutar la actividad, siempre estuvieron dispuestos a solucionar el juego, observando, analizando y lo más importante, se mantuvieron persistentes ante la situación.

Pedagógicamente hablando, es importante incitar a los niños y niñas a resolver problemas insertos en crucigramas, problemas lógicos como: tangram, juegos de damas y ajedrez, armar y desarmar rompecabezas, practicar ejercicios físicos, espontáneos teniendo en cuenta distancias, relaciones direcciones, redactar adivinanzas, poesías, leer cuentos, entre otros.

Cabe destacar que las posibilidades didácticas para un progreso de la creatividad no solo guarda relación entre los planteamientos teóricos del MEN y otros, sino potenciando la creatividad haciendo uso del juego ya que por medio de este, el niño aprende, y les permite adquirir una mejor comprensión.

⁵¹ Op.cit., LEYVA DÉCIGA.

10. CONCLUSIONES

Las conclusiones presentadas en este apartado dan respuesta a los objetivos planteados al iniciar el proyecto investigativo, encuentran su fundamento en la información recopilada y analizada con anterioridad y pretenden exponer los resultados generales y específicos obtenidos.

- Se pudo observar qué, en cuanto a situaciones de juego, los niños y niñas expresan su creatividad sobre los indicadores de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración de manera superficial en el momento de realizar los juegos propuestos, donde no demostraron toda su creatividad limitándose en ella; y en este sentido, el ambiente familiar, social e instituciones educativas deben estimular su creatividad siguiendo ciertas orientaciones que la hagan posible.
- Es importante saber en qué momento o etapa del proceso creativo se encuentra cada uno de los niños y niñas, y así, poder reconocer algunas ideas que pueden ser creativas o por el contrario identificar las necesidades de ayuda que requiere el proceso y alcanzar un pensamiento creativo, para ello se debe generar un ambiente propicio, planificando ciertas actividades de juego, donde se ejercite la creatividad para lograr el desarrollo de esta.
- Es necesario promover el juego, pues por medio de este los niños y niñas desarrollan todo su potencial creativo. El uso de los indicadores de creatividad permite a los estudiantes el desarrollo de habilidades y aptitudes para dar respuestas a situaciones inesperadas, por tal razón, hay que educar en creatividad y formar personas ricas en fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.
- Como profesores, es importante generar espacios que inviten a jugar a los niños, pues la lúdica en el desarrollo humano, rescata las costumbres, juegos y crea las oportunidades para solucionar problemas. Los niños a partir de su creatividad, hacen las cosas con gusto y así logran desarrollar sus tareas. Se debe proponer interiorizar la lúdica para favorecer el desarrollo del individuo a través del juego, pero dentro del proceso educativo.
- Es trascendente tener conocimiento sobre el área de creatividad, en este caso sobre los indicadores de pensamiento creativo de fluidez, flexibilidad,

originalidad y elaboración, propuestos por Guilford. Al interpretar los indicadores de la creatividad desde los planteamientos teóricos, se puede concluir que los niños y niñas entre 7 y 8 años, en contexto escolar en Pereira no demuestran toda su creatividad limitándose en ella, pues los niños y niñas se encuentran en ambientes donde se incita poco la elaboración creativa. Es relevante proponer entonces, la utilización constante de métodos y técnicas de elaboración, ejercicios de concentración y manualidad, elaboración de proyectos o ideas, que bien puede usarse en el contexto educativo, entre otras alternativas, que permitan llevar al pensamiento creativo al uso de diferentes posibilidades de respuestas o soluciones.

- Al Comparar las perspectivas de juego que se plantean entre los docentes y los niños y niñas, se logra evidenciar que llevan a los niños a ser aburridamente repetitivos y no les permiten ser intelectualmente imaginativos, en su afán por obtener resultados acordes al plan de estudios. Los docentes pocas veces conciben el juego como una estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al contrario lo relacionan con el momento del descanso, ubicándose pocas veces en la posición de los niños para entender en qué consiste el acto real del juego que ellos representan. Para el niño aprender jugando tiene como resultado un aprendizaje más significativo, ya que no se sienten regidos a un aprendizaje memorístico y repetitivo.
- Sobre los criterios de la flexibilidad desde la teoría, se concluye que los individuos que reciben conocimientos desde esta, son capaces de solucionar problemas como respuesta adaptativa a cambios producidos en una situación. La incorporación de esta, destaca la potencialidad e innovación por parte de los niños y niñas a la hora de adquirir nuevos conocimientos. La flexibilidad provee entonces distintas perspectivas y caminos, es una fuente de recursos y pilar creativo.
- Es por esta razón que después de esta investigación se puede concluir sobre la aplicación de la metodología que: al momento de evaluar a los niños y niñas, se debe tener en cuenta que no se está midiendo su nivel de creatividad, sino que se quiere identificar en ellos que tan creativos son, siendo entonces valorados en la forma como ejecutan su trabajo, de esta manera se proponen juegos en los cuales estos se puedan involucrar activamente, y que tienen como objetivo conocer la creatividad de los niños y niñas e identificar las fases de la capacidad creadora, y los indicadores tales como la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

- Durante la ejecución de la práctica educativa, como docentes debemos conocer y debemos saber implementar la creatividad en nuestros estudiantes, para que ellos las desarrollen. Partiendo desde una reflexión del actuar como docentes, con el fin de proponer e innovar en estrategias para el buen proceso de enseñanza y aprendizaje.

11.RECOMENDACIONES

A partir del presente proyecto se hace necesario dirigir las siguientes recomendaciones a docentes, directivos y comunidad en general.

Los tipos de juegos que fueron aplicados a los niños y niñas de 7 y 8 años para llevar a cabo este proceso de investigación, están enfocados a estimular la creatividad en aspectos como flexibilidad, fluidez, elaboración y originalidad, es importante tener en cuenta que a la hora de aplicar estos, no deben ser estandarizados, puesto que se estaría enmarcando y limitando a los niños y niñas en sus respuestas, perdiendo el objetivo de estos.

Es importante tener en cuenta que este estudio está diseñado para todas las edades, es decir que se puede realizar la comparación con diferentes niños y niñas o en contextos no escolares, llevando así un proceso investigativo más profundo.

Igualmente, se pueden realizar estudios más largos y profundos, con grupo control y experimental, de esta forma poder comparar los cambios que se den después de una intervención pedagógica.

Se recomienda a los docentes seguir ahondando este tema de investigación, con el fin de proporcionar estrategias que mejoren la creatividad de los niños mediante el juego y que orienten para formar seres humanos críticos y reflexivos frente a las actuales problemáticas sociales.

12. 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

CAILLOIS, Roger. Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo. Fondo de cultura económica. Santa FE de Bogotá, D.C. 1997.

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

COMAHUE, Neuquén. Revista digital Efdportes.com. Disponible en internet: <http://www.efdeportes.com/efd18a/pavia.htm> consultado septiembre 15 2014.

GUTIERREZ, Hugo. La creatividad en la ciencia y en la educación. [en línea]. Bogotá (Colombia). Disponible desde: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=jj5HRdmUE48C&oi=fnd&pg=PA4&dq=educacion+orientada+a+la+creatividad+&ots=bmrn8XRcTj&sig=Vj4UyoTOuW-xg7k6_rmjfGjf9gE#v=onepage&q=educacion%20orientada%20a%20la%20creatividad&f=false

IGLESIAS, Isabel. La creatividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje: caracterización y aplicaciones. [en línea]. Universidad de Oviedo. Disponible desde: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0937.pdf

JIMENEZ, Carlos. Cerebro creativo y lúdico. [En línea]. Pereira (Colombia): Universidad Libre de Pereira. Disponible desde: www.ludicacolombia.com

KLIMENKO, Olena. La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI: educación y educadores [en línea]. Cundinamarca (Colombia): Universidad de La Sabana, 2008. Disponible desde: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83411213>

LEYVA DÉCIGA, Román. El juego es cosa de niños. Disponible en línea. http://www.zona-bajio.com/el_juego.pdf consultado septiembre 24 de 2014

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.

Maritazgs blog. Primeros pasos, tics en el preescolar. Disponible en línea. <http://maritazg.wordpress.com/dimension-cognitiva/> consultado noviembre 24 de 2014

MURILLO ROJAS, Marielo. La metodología lúdica creativa: una alternativa de educación no formal. Disponible en línea. Cartagena (Colombia). 1996. Disponible en <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d098.pdf> consultado septiembre 24 de 2014

PALOMERO, José. El valor del juego en el desarrollo infantil. Blog Aufop. Disponible en internet: <http://aufop.blogspot.com/2012/03/el-valor-del-juego-en-el-desarrollo.html> consultado septiembre 25 de 2014.

PAVÌA, Víctor, El proyecto sobre las formas cotidianas de juego infantil. Revista digital Efdeportes.com. Disponible en internet: <http://www.efdeportes.com/efd5/vp5.htm> consultado septiembre 25 2014.

PEREZ, Cecilia. Teoría Triarquica de Sternberg. Universidad de concepción. Facultad de educación. 2008.

PUNSET, Elsa. Entrevista Robert Dilt sobre creatividad. Redes. España. Consultado marzo 7 2014.
Disponible en internet: <http://www.youtube.com/watch?v=CHMnWU37WuA>

Puleva Salud. Desarrollo de la creatividad en la infancia. [en línea]. Disponible desde:
http://www.pulevasalud.com/ps/subcategoria.jsp?ID_CATEGORIA=101869&RUTA=1-5-8-2639-101869

Red lúdica. El juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. Disponible en línea. <http://educarparalohumano.blogspot.com/2011/07/el-juego-es-ludico-pero-no-todo-lo.html> consultado septiembre 24 de 2014

REYES, San Adrián. Enseñanza – aprendizaje de lenguas: el juego, ¿un método nuevo?. Revista de psicodidáctica. Vol 12. P.0. 2001. Disponible en internet: <http://redalyc.org/pdf/175/17501204.pdf>. Consultado septiembre 15 de 2014.

REYES, San Adrián. Enseñanza – aprendizaje de lenguas: el juego, ¿un método nuevo?. Revista de psicodidáctica. Vol 12. P.O. 2001. Disponible en internet: <http://redalyc.org/pdf/175/17501204.pdf>. Consultado septiembre 25 de 2014.

ROBINSON, Ken. ARONICA, Lou. El elemento, descubrir tu pasión lo cambia todo. Random House Modadori. S.A. Barcelona. 2009.

ROBINSON, Ken. “Secretos de la creatividad” Redes nº 89 Disponible en internet: <http://www.youtube.com/watch?v=TOHaSdZfwP4>. Fecha de consulta junio 25 del 2014.

ROBINSON, Ken. Humanismo y creatividad. Disponible en internet: <http://humanismoyconectividad.wordpress.com/tag/cambiando-paradigmas/>
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.

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

RODRÍGUEZ, Francisco. Contribuciones de la neurociencia al entendimiento de la creatividad humana. [en línea]. Universidad de Almería, 2011. Disponible desde: http://www.google.com.co/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CBsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.arteindividuoy sociedad.es%2Farticles%2FN23.2%2FFrancisco_Rodriguez.pdf&ei=NIQLVYKULovRggSH94GwAg&usq=AFQjCNHLe-BrXQrvpJy4POEH5_P28lq4Xw&bvm=bv.88528373,d.eXY

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.

RUIZ, Carlos. Creatividad y estilos de aprendizaje. Universidad de Málaga. España. Disponible en internet: <http://www.biblioteca.uma.es/bbldoc/tesisuma/16703947.pdf> consultado Octubre 10 2014.

SAUSSURE, Ferdinand. Adquisición del Lenguaje: las dos caras del lenguaje [en línea]. [Citado el 29 de Agosto de 2014]. Disponible desde: <http://goo.gl/FkhohB>

STERNBERG, Robert. El aprendizaje de la creatividad, citado por programa de formación en pediatría.

Tesis. El juego para fortalecer la dimensión socio-afectiva de los niños de transición B de la escuela normal superior del distrito de Barranquilla. Disponible en línea. <http://es.slideshare.net/farandulera/tesis-investigacion-12275472> consultado noviembre 24 de 2014

VALENCIA, Alejandra. Cognición: flexibilidad del pensamiento, una puerta a la creatividad.[en línea]. Disponible desde: <http://sieteolmedo.com.mx/index.php/articulos/para-maestros14/cognicion8/248-flexibilidad-del-pensamiento-una-puerta-a-la-creatividad>

VYGOTSKY, citado por MONTAÑÉS, J. (et el). El juego en el medio escolar. Disponible en internet: (http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15_17.pdf) .Pág. 237. 09 de Septiembre del 2014. 19:45.

UGALDE, Mikel y ZURBANO, Valentín. Creatividad e innovación: nuevas ideas, viejos principios. [en línea]. Disponible desde: <http://www.euskalit.net/nueva/images/stories/documentos/innovacion/creat09.pdf>

ZÚÑIGA, Guillermo. La pedagogía lúdica: una opción para comprender. Coldeportes Caldas. Manizales. 1998.