

IDENTIFICACIÓN DE LA EXPRESIÓN CREATIVA A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS  
DE JUEGO INTENCIONADO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 9 Y 10 AÑOS EN UNA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PEREIRA

DANIELA CASTAÑO LÓPEZ

JESSICA LORIANY CUASPUD HURTADO

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

2015

IDENTIFICACIÓN DE LA EXPRESIÓN CREATIVA A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS  
DE JUEGO INTENCIONADO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 9 Y 10 AÑOS EN UNA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PEREIRA

DANIELA CASTAÑO LÓPEZ  
JESSICA LORIANY CUASPUD HURTADO

DIRECTOR  
MG GERARDO TAMAYO BUITRAGO

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

2015

## DEDICATORIA

Este proyecto de grado va dedicado a Dios por darme la confianza en mí misma, paciencia y sabiduría que necesité durante todo este proceso, a mis padres por el apoyo incondicional en todas mis decisiones en cuanto a mi carrera profesional, por siempre confiar en mí y alentarme en cada uno de los tropiezos que se me presentaron en esta larga trayectoria, a mis hermanos por siempre estar ahí colaborándome en lo que pudiese necesitar, a mis demás familiares que creyeron en las capacidades que tengo para ejercer esta ardua labor de ser docente y por último a aquellas personas que de una u otra forma aportaron un granito de arena para obtener mi título como profesional.

Daniela Castaño López

Antes que nada, quiero darle gracias a Dios por darme la fortaleza y tenacidad para cumplir este sueño, a mi madre por ser la razón de mi vida, de todas y cada una de las ganas para cumplir los retos que se presentan en mi día a día , a mi padre, hermanas y sobrinos por el apoyo tan incondicional, por crecer conmigo en este proceso y dedicar sus tiempos libres a ayudarme cuando más lo necesitaba y por último pero no menos importante a mi cuñado, quien en cada una de sus palabras siempre encontró un consejo para alentar este proceso y llevarlo por el camino correcto.

Jessica Cuaspud Hurtado

## AGRADECIMIENTOS

Como compañeras y equipo de trabajo de proyecto de grado queremos darle el más sincero de los agradecimientos al Magister Gerardo Tamayo Buitrago por la paciencia en la ejecución de este proyecto, por su dedicación, compromiso y tiempo utilizado en cada una de las asesorías y así lograr una satisfactoria culminación del mismo.

También a la Institución Educativa Compartir Las Brisas, tanto a sus administrativos como docentes, por abrirnos los espacios, tiempo y brindarnos el apoyo pertinente para la aplicación de los juegos que requería la presente investigación.

## TABLA DE CONTENIDO

### RESUMEN

INTRODUCCIÓN.....	9
1. PROBLEMA.....	10
1.1. JUSTIFICACIÓN.....	13
2. OBJETIVOS.....	14
2.1. GENERAL.....	14
2.2. ESPECÍFICOS.....	14
3. MARCO REFERENCIAL.....	15
3.1. MARCO TEÓRICO.....	15
3.1.1. Aportes conceptuales de creatividad.....	15
3.1.2. Diferencia entre inteligencia y creatividad.....	18
3.1.3. Creatividad en la escuela.....	19
3.1.4. Acerca de la creatividad.....	20
3.1.5. Psicología cognitiva y creatividad.....	21
3.2. MARCO CONCEPTUAL.....	22
3.2.1. Creatividad.....	22
3.2.2. Indicadores de la creatividad.....	23
3.2.3. Juego Intencionado.....	25
3.2.4. Las ideas.....	25
3.2.5. Soluciones o alternativas.....	26
3.3. MARCO ANTECEDENTES.....	26
3.4. MARCO CONTEXTUAL.....	27
4. METODOLOGÍA.....	29
4.1. DISEÑO.....	29
4.2. POBLACIÓN.....	29
4.3. MUESTRA.....	29
4.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	29
4.4.1. Estrategias de juego intencionado.....	29
5. RESULTADOS.....	37
5.1. RANGO DE EDAD DE 9 AÑOS.....	37

5.2. RANGO DE EDAD DE 10 AÑOS .....	45
6. ANÁLISIS.....	53
7. CONCLUSIONES .....	57
8. RECOMENDACIONES.....	58
9. BIBLIOGRAFÍA.....	59

## RESUMEN

El presente estudio trata el campo de la creatividad en la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y elaboración, para tal efecto se aplicaron 11 juegos intencionados basados en estudios de Torrance, Punset y Artola, así como estrategias de activación de la creatividad todas aplicables en contexto educativo.

El objetivo que busca identificar la expresión creativa a través de estrategias de juego intencionado en niños y niñas de 9 y 10 años en una institución educativa de Pereira identificando las prácticas de juego y la forma lúdica como estrategia pedagógica, se logra a partir de la metodología cuantitativa descriptiva en la cual se evalúa un solo grupo de personas.

La población en la cual se realizó el estudio corresponde a una institución educativa ubicada en la comuna de Villa Santana al oriente de la ciudad de Pereira.

Para hacer referencia al campo que nos convoca se parte de enfoques problémicos en los cuales se busca en primera instancia determinar el nivel de creatividad que se demuestra jugando; en un segundo momento se busca conocer por qué el actuar de nuestros pensamientos, estados anímicos, toma de decisiones, actitudes y acciones son elementos ligados a la cognición; y finalmente entender por qué la creatividad infantil se logra evidenciar mediante el lenguaje.

En algunos de los juegos que realizaron los niños y niñas, se encontraron resultados inesperados o totalmente diferentes a lo que se pretendía, inicialmente nuestra intuición suponía que ante la práctica de dichos juegos los niños y niñas entre más edad y nivel de escolaridad aportarían más ideas o soluciones a las diferentes propuestas, sin embargo para sorpresa de este estudio los niños y niñas de niveles inferiores y edades menores ante la presentación de una situación o juego explotaban e ideas y respuestas mostrando de esta manera la fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración que se buscaban.

En este mismo sentido, se llega a la conclusión que los niños y niñas a medida que van creciendo se inhiben a dar respuestas o ideas de sus pensamientos por vergüenza a no ser tomada en cuenta su palabra, sin embargo esto no nos dice que los niños no sean creativos, puesto que en juegos de poca oralidad se evidenciaba la riqueza de sus respuestas y caminos para llegar a ellas.

## PALABRAS CLAVES

Criterios Creatividad, juego intencionado, pedagogía infantil

## SUMMARY

This study addresses the field of creativity in fluency, flexibility, originality and elaboration. For that purpose 11-intentioned game based on studies carried out by authors such as Torrance, Punset and Artola and activation strategies of creativity all applicable in an educational context.

The objective is to identify the uses of creativity through game strategies intended for children aged 9 to 10 years in an educational institution in Pereira, it is achieved from the descriptive quantitative methodology in which one group was assessed.

The population in which the study was conducted corresponds to an educational institution located in the area or "comuna" of Villa Santana east of the city of Pereira. We started from problematic issues which we could decide first the level of creativity that the group shows at the moment of playing; in a second phase, we will intend to know the reasons why our thoughts, moods, decisions, attitudes and actions are linked to cognitive elements; and finally we understand why the child is able to demonstrate creativity through language.

In some of the games that children played, unexpected or completely different results were found. Initially our intuition supposed that with these games children from lower levels of education and ages would provide more ideas and solutions to different proposals, but to the surprise of this study, children of younger ages and lower levels before starting a game or situation they suddenly contributed with ideas and answers, exposing fluency, originality, flexibility and preparation that we wanted to get throughout this study.

In this sense, it is concluded that children as they grow are inhibited to give answers or ideas of their thoughts for shame of being taken into account their words or points of views. However this also tells us that children are not creative, because games of little wealth of oral answers and paths to solve them are evident.

### **KEYWORDS**

Criteria Creativity, deliberate game, children education



## INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere a la creatividad respecto al juego intencionado, teniendo la fluidez, elaboración, originalidad y flexibilidad como indicadores que la caracterizan. A través de este se busca identificar la expresión de la creatividad por medio de estrategias de juego intencionado con el fin de hallar métodos que permitan enriquecer de forma significativa el aprendizaje en los niños y niñas para que encuentren sentido a su quehacer académico a partir de los indicadores mencionados.

El método empleado es cuantitativo descriptivo ya que responde a las caracterizaciones de una investigación que busca la identificación de ideas, sentimientos y emociones de los niños y niñas frente a la solución de situaciones de juego intencionado, dicha descripción se refleja en la tabulación de la información obtenida y el análisis de la misma.

Este trabajo permite realizar diferentes identificaciones, como docentes en formación, ante los procesos de aprendizaje y enseñanza aplicados en las aulas y sus limitaciones en las diferentes áreas, la identificación de estos permite enriquecer el quehacer pedagógico propio y ajeno que caracteriza las prácticas docentes, mejorando la calidad de la educación integral que se busca en nuestro país.

## 1. PROBLEMA

El uso de los criterios de la creatividad se constituye en una de las categorías de interés del campo pedagógico, una vez que los docentes desde una observación empírica se percatan de las deficiencias que los niños tienen en cuanto a fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

En este caso, surge casi de inmediato la pregunta sobre por qué sus alumnos no demuestran la creatividad, tal es el caso de las prácticas docentes que llevan a cabo estudiantes del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad Tecnológica de Pereira, quienes evidencian este fenómeno en las aulas de clase.

El presente estudio pretende evaluar la creatividad en niños y niñas de 9 y 10 años, identificando a través de estrategias de juego intencionado la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración; para tal efecto se han abordado las teorías propuestas por Bertha Velázquez, Gardner, Piaget, Chomsky y Brunner quienes aportan a estos campos.

A su vez este estudio se formula desde el seno del semillero de investigación actividad física y recreación de la infancia (AFRI) y el macroproyecto de juego y creatividad con el cual se pretende aportar en estos campos de estudio propios de la infancia, especialmente desde la pedagogía infantil.

Uno de los aspectos problemáticos que se perciben de la población infantil a partir de las prácticas pedagógicas es que los niños y niñas se muestran cada vez más quietos, sin motivación de moverse, de estar inquietos por descubrir o acercarse a algo que les interese.

Esta relación perceptible y no entendible, se manifiesta cuando se espera que la creatividad en las tareas sea una constante, sin embargo terminan haciendo ejercicios básicos que se quedan en los objetivos mínimos, mientras que los usos creativos como hacer preguntas, buscar más información, proponer ideas acerca de los temas, entre otras funciones se quedan en la ilusión docente<sup>1</sup>.

El panorama de inquietud para atender este fenómeno apunta desde la misma formulación teórica al uso del juego, pues al parecer en su práctica se puede evidenciar qué tanta creatividad tiene una persona, pues por medio de éste un sujeto se muestra tal y como es sin necesidad de inhibir tanto su comportamiento como sus ideas, ya que el individuo no se siente presionado a dar una respuesta a

---

<sup>1</sup> Camacho, Hipólito. El imaginario del adolescente ante la clase de educación física. Grupo acción motriz. Neiva. 2004.

un estímulo o pregunta, a su vez aún no se vislumbra como la práctica del juego interviene en la interacción de la persona con el medio social .<sup>2</sup>

En este sentido, la creatividad, al mismo tiempo que las emociones, el pensamiento, la intuición, la imaginación, la lúdica, entre otras, están gobernadas por el cerebro, puesto que éste es un órgano biológico y social que se encarga de todas las funciones y procesos mencionados anteriormente<sup>3</sup>.

Por consiguiente, Vahos hace alusión a que el cerebro responde con su plasticidad en las relaciones con otras personas y va asimilando aquello que está expuesto en acciones de juego; esto permite que dicho órgano sea un sistema creativo y renovador, capaz de elaborar y reelaborar cosas nuevas partiendo de las experiencias de los sujetos con el entorno físico-social y cultural.<sup>4</sup>

Es importante que el sujeto interactúe con la sociedad debido a que las emociones, sentimientos, pensamientos, etc., estimulan el sistema creativo, ya que es la sociedad quien con sus actitudes o acciones hacen que el cerebro humano ponga en juego diferentes funciones y procesos cognitivos del órgano biológico anteriormente nombrado, que además es considerado también social, a su vez, éste necesita estar en constante funcionamiento para ser un sistema creativo y renovador, que tenga la capacidad constante de argumentar ideas desde la lógica y la razón<sup>5</sup>.

Así mismo, Bertha Marlen Velásquez, Nahyr Remolina y María Graciela Calle; definen la cognición como la capacidad que tienen el cerebro y el sistema nervioso para recibir estímulos complejos, identificarlos y actuar en conformidad con ellos; es decir, describe todo lo que ocurre en este órgano y ayuda a conocer lo que nos rodea; este proceso involucra actividades mentales como: estado de alerta, concentración, memoria, raciocinio, capacidad creativa y experiencia emocional.<sup>6</sup>

Para la población infantil las decisiones, los pensamientos, estados anímicos, las actitudes así como las acciones tienen que ver con sus procesos cognitivos en cuanto trascienden por un proceso de razonamiento, de identificación de sus propias emociones, de las conductas, de cómo actúan con ellos mismos y con los demás.

---

<sup>2</sup> Pavía, Víctor. Jugar de un modo lúdico. Edit. Nuveluz. Neuquen. 2009. P.34.

<sup>3</sup> JENSEN, Eric. Cerebro y aprendizaje competencias e implicación educativas. Narcea s.a. Ediciones. Madrid 2004. P 181. Disponible en internet: <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17254/2/resena.pdf>

<sup>4</sup> Vahos, Oscar. Juguemos dos. Realgráficas. Medellín. 2000.

<sup>5</sup> Op. Cit., Jensen. P 155.

<sup>6</sup> Velásquez, Bertha. Remolina, Nahyr. Calle, María. El cerebro que aprende. Tabula rasa. Vol. 11. Pág. 329 – 347. Bogotá. 2009. P. 333, 334.

Un niño en la medida que va creciendo va adoptando el lenguaje dependiendo el contexto en el que se encuentre, pero en ocasiones los niños sorprenden con palabras que no están o no son muy comunes en su léxico, esto permite reconocer la creatividad que tiene el niño.

De modo similar, Chomsky explica el uso del lenguaje a través de su gramática generativa, tomada en su sentido más amplio, es decir, incluyendo todos los niveles de análisis de una lengua, un componente generativo. El término generativo comprende dos sentidos distintos que es necesario diferenciar, puesto que en ocasiones uno predomina sobre el otro. El primer sentido corresponde a su aspecto “productivo” o “creativo”: cualquier conjunto de reglas o frases con base en el cual se pueda describir la estructura de un conjunto ilimitado de oraciones constituyen una gramática “generativa”. El segundo sentido implica un nivel de formalización que se traduce en términos de una “gramática explícita”, la cual es entendida como un sistema de reglas que define con precisión las combinaciones permisibles de elementos básicos [fonemas, morfemas, lexemas, etc.] que resultan en oraciones bien formadas.

El lenguaje de toda persona empieza desde sus primeros días de vida, permitiendo el desarrollo del mismo a través de su lengua materna, dando preferencia a la comunicación constante de dicha persona con el contexto en el que se encuentra inmerso.

Por lo anterior, los planteamientos problemáticos que surgen de las prácticas pedagógicas en razón de los usos de la creatividad, conllevan a formular como pregunta de investigación ¿Cómo se identifica la expresión creativa a través de estrategias de juego intencionado en niños y niñas de 9 y 10 años en una institución educativa de Pereira?

## 1.1. JUSTIFICACIÓN

La importancia a este proyecto se evidencia en el estudio del niño a través de su nivel de creatividad por diferentes medios como evaluación, comparaciones, observaciones, registros de diarios de campo, entre otros.

El juego es quizá la actividad en la cual el niño puede reflejar emociones, ideas y sentimientos, por ello la interacción con el medio social no es solo cuestión de cultura, sino también de poder enfrentarse a la realidad y lograr así tener una visión amplia de las posibles soluciones a diversas situaciones que se puedan presentar, dando parte importante a la creatividad en la manera como se resuelven dichas situaciones.

Además, dicha interacción permite una mejor interpretación de los procesos cognitivos, logrando de esta manera que una persona logre poner en juego la regulación de los estados de ánimo y así pueda expresar sus ideas, sentimientos, pensamientos y demás conceptos que intervengan en una situación comunicativa.

Asimismo, a través del lenguaje se puede notar en el niño su nivel de creatividad, puesto que el uso de su léxico es de manera espontánea y sin inhibiciones, permitiendo que las personas que lo rodean puedan tener una mirada holística de la totalidad de su ser, lo que quiere expresar y de qué manera lo hace.

La manera como una persona actúa, piensa y habla influye mucho con el estado de ánimo en que ésta se encuentre, es decir, una persona que tiene desarrollado su aspecto emocional, ético y social está en la capacidad de tomar decisiones asertivamente sin importar la situación que se le presenten, pero para esto también se necesita de la creatividad puesto que se pueden presentar situaciones en las cuales no basta con sentirse bien con uno mismo, sino también de buscar nuevas alternativas para aquella situación a la cual se esté enfrentando.

## 2. OBJETIVOS

### 2.1. GENERAL

Identificar la expresión creativa a través de estrategias de juego intencionado en niños y niñas de 9 y 10 años en una institución educativa de Pereira, identificando las prácticas de juego y la forma lúdica como estrategia pedagógica.

### 2.2. ESPECÍFICOS

- Aplicar estrategias basadas en juego que requieran el uso de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración como variables de la creatividad.
- Identificar las prácticas de juego en situaciones creativas por parte de los niños y niñas en unidades de tiempo y repetición
- Identificar la forma lúdica de resolver los juegos intencionados que propongan la aplicación de los criterios de la creatividad, como estrategia pedagógica.

### 3. MARCO REFERENCIAL

#### 3.1. 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.

Carlos Ruiz en su búsqueda y aplicación en los estilos de aprendizaje, en los que encuentra los siguientes aportes.

##### 3.1.1. 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.<sup>7</sup>

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.

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.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> RUIZ, Carlos. Creatividad y estilos de aprendizaje. Universidad de Málaga. España. Disponible en internet: <http://www.biblioteca.uma.es/bbl/doc/tesisuma/16703947.pdf> consultado Octubre 10 2014.

<sup>8</sup> Ibid.

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 1962, 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 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.<sup>9</sup>

“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”<sup>10</sup>.

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 9 a 10 años permite tomar como referente a Ken Robinson, quien nos muestra el panorama de la realidad de los seres humanos, en especial de los niños donde se forman con sistemas educativos para el mundo, la producción, la mano de obra debido a la falta de conocimiento porque no se le da la importancia a la creatividad que debería darse, Ken Robinson plantea “La creatividad se aprende igual como se aprende a leer.”<sup>11</sup>

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

---

<sup>9</sup> ROBINSON, Ken. ARONICA, Lou. El elemento, descubrir tu pasión lo cambia todo. Random House Modadori. S.A. Barcelona. 2009. Pg. 99.

<sup>10</sup> 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](file:///D:/Usuario/Downloads/creatividad_y_pensamiento_divergente.pdf). Fecha de consulta Agosto 31 del 2014.

<sup>11</sup> 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.

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.

### 3.1.2. Diferencia entre inteligencia y creatividad.

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

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

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

La mayoría de investigadores están de acuerdo en afirmar que la inteligencia y la creatividad son diferentes; pero que se relacionan. También Corbalán y otros consideran que aunque hay afirmaciones de uniformidad entre la creatividad y la inteligencia, ya que expresan planteamientos de que son dos entidades que están muy relacionadas, estas tienen su propia autonomía.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Ibíd.

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, citado por Ruiz, hace referencia a su teoría sobre las inteligencias múltiples, basado en el estudio de siete individuos, en donde cada uno sobresalía con una inteligencia humana diferente y su avance creativo suponía el uso de símbolos, imágenes y operaciones asociadas con una inteligencia concreta que actuaba en una disciplina o campo concreto.

Clasifica estas inteligencias como la lógico matemática, la espacial, la artística, la social, la intra e interpersonal, la lingüística y la kinestésico corporal<sup>13</sup>.

### 3.1.3. 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."<sup>14</sup>

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.<sup>15</sup>

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

---

<sup>13</sup> 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

<sup>14</sup> ROBINSON, Ken. Humanismo y creatividad. Disponible en internet: <http://humanismoyconectividad.wordpress.com/tag/cambiando-paradigmas/>

<sup>15</sup> 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.

viendo a nuestros niños como la esperanza que son. Y nuestra tarea es educar a la totalidad de su ser, para que puedan enfrentar este futuro - por cierto, tal vez nosotros no veremos este futuro, pero ellos lo harán. Y nuestro trabajo consiste en ayudarles a hacer algo con él”<sup>16</sup>

#### 3.1.4. 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.<sup>17</sup>

En la aproximación psicométrica al estudio de la creatividad, 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.

Allí se desarrollaron los principales instrumentos para la evaluación y medida de la Creatividad, sobre el constructo del Pensamiento Divergente, y que contaban con subescalas para puntuar las que se consideraban las principales dimensiones del pensamiento creativo: fluidez (nº de respuestas diferentes), flexibilidad (nº de categorías de respuestas relevantes), originalidad (infrecuencia estadística de la respuesta), y elaboración (riqueza de detalles de la respuesta).

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

Es así como se sigue criticando por la idea de que las tradicionales dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración son suficiente para abordar la totalidad del concepto de Creatividad y, por tanto, las puntuaciones obtenidas en las medidas de estas dimensiones no pueden ser interpretadas como medidas operativas de la Creatividad del sujeto. Estas críticas marcan una duda de método

---

<sup>16</sup> *Ibíd.*

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

y del concepto 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.

### 3.1.5. Psicología cognitiva y creatividad.

Esta perspectiva o corriente psicológica se aproxima al estudio de la Creatividad con un objetivo básico y claro: la comprensión de las representaciones mentales y procesos cognitivos sobre el que se construye el pensamiento creativo. Los principales representantes de esta corriente son FINKE, WARD y SMITH (1992) quienes exponen su teoría bajo el modelo Geneplore, 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”<sup>18</sup>

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.<sup>19</sup>

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?

---

<sup>18</sup> Ibíd. P.35.

1. <sup>19</sup> PUNSET, Elsa. Entrevista Robert Dilt sobre creatividad. Redes. España. Consultado marzo 7 2014. Disponible en internet: <http://www.youtube.com/watch?v=CHMnWU37WuA>

- Fase realista: ¿cómo podemos llegar allí?, ¿cuáles son los pasos concretos para ello?, ¿cómo pasamos ahora de dónde estamos ahora al sueño? Lo llamó Imaginering, combina dos palabras, imaginación que implica el conocimiento divergente e ingeniería que es este análisis racional paso a paso.
- Fase crítica: quien llega a analizar si ¿falta algo?, ¿la idea es suficientemente buena?, ¿se están cumpliendo los requisitos?, ¿se puede hacer a tiempo?, cabe decir que el crítico no debe ser destructivo.
- Los tres deben actuar juntos, el soñador sin el realista o el crítico no es más que un soñador. Todos podemos llegar a cumplir con las tres fases.

Y en este mismo contexto Ken Robinson, afirma que la creatividad funciona cuando en primer lugar hay que producir nuevas ideas, imaginar diferentes posibilidades, considerar opciones y alternativas. Es decir, **actividades de búsqueda**. Después hay que desarrollar estas ideas juzgando -es decir, **evaluando**-cuáles son más efectivas o parecen tener más calidad. El momento de la evaluación requiere juicio, reflexión y razonamiento crítico. La evaluación puede ser individual o compartida, de manera inmediata o a largo plazo. Estos procesos no implican una secuencia predecible, sino que interactúan los unos con los otros. Aunque, en conjunto, el trabajo creativo consiste en un delicado equilibrio entre producir ideas, evaluarlas y perfeccionarlas<sup>20</sup>

### 3.2. 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 Torrance, Sternberg y Robinson.

#### 3.2.1. Creatividad.

---

<sup>20</sup> 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.

A partir de la revisión de las diferentes conceptualizaciones acerca de la creatividad, para este estudio se ha tenido en cuenta la siguiente:

Es un proceso de marcado carácter lógico que manifiesta importantes paralelismo con cualquier proceso de investigación experimental., es el proceso de ser sensibles a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a la falta de armonía, etc.<sup>21</sup>

Es la capacidad de utilizar la información y los conocimientos de forma nueva, y de encontrar soluciones divergentes para los problemas, inventar novedades eficientes y generar ideas nuevas, apropiadas y de alta calidad.<sup>22</sup>

En el proceso de aplicación de estrategias de juego que intencionen procesos que estén más relacionados con la cotidianidad y que a su vez tengan que estar implícitos en el contexto educativo, se asume para este estudio la propuesta de definición de creatividad tomada por Robinson, el cual entiende esta como “el proceso de tener ideas originales que tengan valor”<sup>23</sup>, entendiéndolo a su vez que no se trata solo de una capacidad, sino de un proceso, que conlleva fenómenos relevantes de tiempo y de construcción y por lo tanto que obedecen a una transformación.

### 3.2.2. Indicadores de la creatividad.

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

#### 3.2.2.1. 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

---

<sup>21</sup> Torrance. Creatividad y estilos de aprendizaje. Pág. 1 - 1344. Dpto. Métodos de investigación e innovación educativa. Documento en formato pdf. 2004. P. 13.

<sup>22</sup> Sternberg. Creatividad para todos. Consideraciones sobre un grupo particular. Pág. 147-151. Copyright. España. 2007. P. 148

<sup>23</sup> ROBINSON, Ken. ARONICA, Lou. El elemento. Barcelona. Edit. Grijalbo. 2009. P. 99.

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.

#### 3.2.2.2. 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.

#### 3.2.2.3. 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.

#### 3.2.2.4. 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”<sup>24</sup>.

#### 3.2.3. Juego Intencionado.

Por tratarse de una estrategia basada en el uso del juego como eje de intención pedagógica, se asume este como el componente humano de transformación y motivador de práctica individual y social, y que cuando se propone con una intención conlleva a la aplicación o exigencia de procesos creativos.

Para la práctica del juego intencionado, se recopilan los aportes de autores que atienden no solo el juego, sino también las funciones del cerebro en contextos educativos, sociales y psicológicos con las siguientes categorías:

#### 3.2.4. Las ideas.

Según Bertha Velásquez en “el cerebro que aprende” menciona la plasticidad como un proceso que permite al cerebro ser un sistema creativo y renovador, capaz de elaborar y reelaborar cosas nuevas partiendo de las experiencias de los sujetos con el entorno físico-social y cultural. Son experiencias intelectivas, emotivas y sociales, que posibilitan el enriquecimiento del cerebro humano en su dimensionalidad, mediante intervenciones pedagógicas pertinentes; además, está dotado de habilidades para pensar, percibir, actuar, aprender, conocer, amar y básicamente solucionar problemas.<sup>25</sup>

En este mismo sentido se habla de idea como un resultado de la plasticidad ya que está dotado de habilidades para pensar, actuar, aprender, conocer y entre otras acciones que permiten al igual que la plasticidad, solucionar problemas.

---

<sup>24</sup> 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.

<sup>25</sup> VELASQUEZ, Bertha. El cerebro que aprende. Documento en formato pdf. Diciembre 2009. P. 334

### 3.2.5. Soluciones o alternativas.

Michel Fustier propone que *“Vivir es ser capaz de responder a los múltiples desafíos de la existencia, no para ostentar saber, sino para resolver los problemas y tomar las mejores decisiones”*

En este mismo sentido, Graham Wells plantea las soluciones o alternativas del pensamiento creativo como conceptos fundamentados por 4 fases determinadas en: fase de preparación, periodo intenso de trabajo consciente, aunque sin éxito; fase de incubación, recientemente, tras el periodo de preparación el problema es dejado de lado y no se reflexiona conscientemente en él. El trabajo continua de forma inconsciente; fase de repentina iluminación fenómeno ¡AJÁ!, si tiene éxito la fase anterior súbita visión de la solución del problema; fase de verificación, para que realmente se dé creación científica es necesaria la verificación, trabajo consciente. Como consecuencia de lo anterior la ejecución a estas 4 fases es el paso creativo a llegar a trabajos conscientes por medio de la creatividad.<sup>26</sup>

## 3.3. MARCO ANTECEDENTES

Los artículos que se han realizado para identificar los avances que en el campo de la creatividad y la pedagogía se han tenido se encuentran los siguientes

Creatividad para todos. Consideraciones sobre un grupo particular.<sup>27</sup>

Los autores plantearon como objetivo estudiar las capacidades creativas de un grupo específico de niños de entre 9 y 11 años; aplicaron un Test de Estructura de la Inteligencia de Guilford, a partir de las pruebas de Pensamiento Creativo de Torrance

El objetivo planteado por los autores es apreciar la inteligencia creativa a través de la evaluación cognitiva de la creatividad individual según el indicador de generación de cuestiones, en el contexto teórico de búsqueda y solución de problemas;

De la inteligencia evaluar las capacidades creativas de los sujetos a través del Test de Inteligencia Creativa CREA.

---

<sup>26</sup> MARTINEZ, Enrique. El aprendizaje de la creatividad. Disponible en internet: <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0082creatividad.htm>. Octubre 14 del 2014. 20:28 Hrs

<sup>27</sup> SILVIO, Danilo. ELISONDO Romina. Creatividad para todos. Consideraciones sobre un grupo particular. anales de psicología. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia. Murcia. 2007. P148.

En este estudio se demuestra que la prueba CREA los desempeños de los participantes son diferentes a otros estudios que aplican la misma prueba. También se concluye que existen elevadas capacidades creativas de los alumnos evaluados, continuar investigando la creatividad en otros contextos académicos, así como estudiar las capacidades y posibilidades de los sujetos teniendo en cuenta los múltiples factores relacionados.

En el documento denominado el cerebro que aprende, la autora de este libro, tiene como propósito descubrir el proceso de aprendizaje del órgano pensante “El cerebro” la manera que se posibilita su desarrollo durante toda la vida a través de las numerosas conexiones sinápticas que se establecen entre las neuronas, todo lo cual facilita la estimulación, en lo que concierne a destrezas, habilidades y competencias que propician la construcción de nuevos aprendizajes.<sup>28</sup>

### 3.4. MARCO CONTEXTUAL

El presente estudio se realiza con niños y niñas de 9 y 10 años de edad en una Institución Educativa en la ciudad de Pereira.

La Institución Educativa, está ubicada en el departamento de Risaralda. municipio de Pereira, en la comuna Villasantana, dicha institución inició el 25 de febrero de 1995, principalmente recibía el nombre de Colegio Básico ya que su nivel académico era hasta el grado noveno (9°), la institución no tuvo inauguración, lo que se hizo fue un festival a cargo del fondo de vivienda popular para recoger fondos para iniciar un comité cívico ya que se veía la necesidad de tener junta de acción comunal pero no era posible porque para ello necesitaban como mínimo 60 personas y solo contaban con 45 integrantes, las obras que se dieron después en el transcurso del tiempo en el barrio fueron: la pavimentación del anillo vial, las zonas peatonales y los materiales para los andenes que fueron por auto construcción de los habitantes del barrio que se consiguió con el alcalde Luis Alberto Duque, el diputado Néstor Arango y el concejal Oscar del Rio Aranda, Enrique Soto también colaboró para la construcción de las vías peatonales.

Los parqueaderos estuvieron sin pavimentar hasta el año 2010 y solo con el plan de choque del gobierno nacional y el apoyo de acción social se dio esta pavimentación brindando trabajo a más de 80 personas del mismo sector.

El barrio actualmente está dividido en tres sectores son: A, B, C

**A comprende las manzanas 7-8-9-10-11-12-13-16-17-20-21**

**B comprende las manzanas 26a-18-26-25-24-23-22-18-19-19a-14-15-6-3-1**

---

<sup>28</sup> Op.cit., Velásquez. P. 336.

**C comprende las manzanas 4-5-27-28-29-30-31-32**

Vista de la institución educativa desde la calle principal



Vista frontal de la institución educativa



## 4. METODOLOGÍA

El estudio realizado es de tipo cuantitativo de carácter descriptivo puesto que se pretende Intencionar estrategias pedagógicas, basadas en juego que requieran el uso de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración como criterios de la creatividad, identificando las prácticas de juego en situaciones creativas por parte de los niños y niñas, para lo cual se valoran en unidades de tiempo y repetición.

### 4.1. DISEÑO

El presente estudio se realiza siguiendo un diseño descriptivo, con el cual se pretende identificar la expresión creativa que demuestran en la ejecución de juegos intencionados, en niños y niñas de 9 y 10 años de una Institución educativa en Pereira. Se aplica a un solo grupo que realiza las actividades propuestas sin compararlo con otro grupo ni hacer pruebas antes ni después de una intervención.

### 4.2. POBLACIÓN

Teniendo en cuenta que la población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones, la institución educativa cuenta con dos grupos de niños y niñas de 9 y 10 años, el primer grupo cuenta con 37 estudiantes conformado por 15 niñas y 22 niños y el segundo grupo de 41 estudiantes en el cual habían 22 niñas y 19 niños.

### 4.3. MUESTRA

Se toma un grupo de 40 estudiantes de 9 y 10 años, pertenecientes a una Institución Educativa de la ciudad de Pereira los cuales se caracterizan por tener relaciones y comportamientos similares, el otro grupo no participa del estudio.

### 4.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

#### 4.4.1. Estrategias de juego intencionado.

Para este estudio, se aplican a manera de test de valoración individual 11 juegos que tienen como unidad de medida el número de intentos realizados por el participante y en otros el tiempo utilizado para jugar o resolver el juego según el criterio de creatividad.

Las pruebas realizadas a los niños y niñas entre las edades comprendidas de los 9 y 10 años en contextos escolarizados 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.

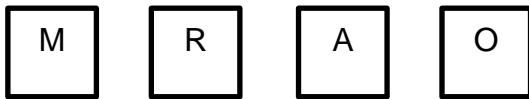
Los juegos o estrategias intencionadas de evaluación son las siguientes:

**Criterio FLUIDEZ**

**ACTIVIDAD 1:**

**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

---

---

---

---

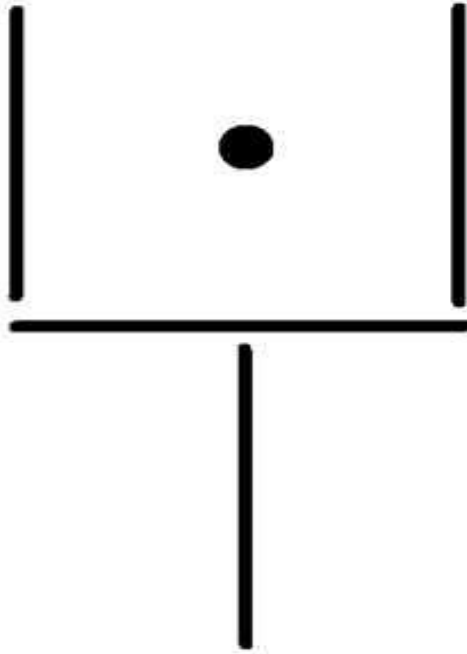
Este juego permite ver en sujeto la fluidez e imaginación y ha sido incluido para explorar la capacidad de los sujetos para explorar.

**ACTIVIDAD 2:**

<b>TOTAL PALABRAS:</b> _____
------------------------------

## SACA EL OBJETO DE LA Y

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



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

Tiempo ejecutado: \_\_\_\_\_

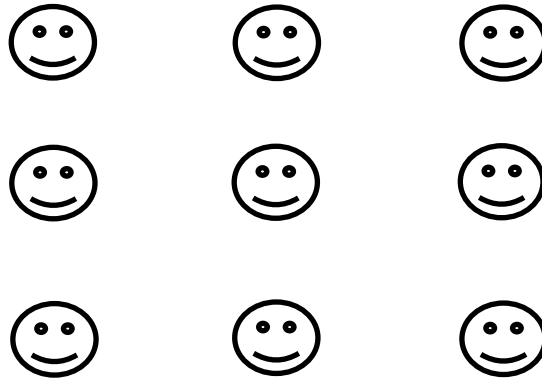
Intentos: \_\_\_\_\_

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

## CRITERIO FLEXIBILIDAD

### ACTIVIDAD LÍNEA CARITAS

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

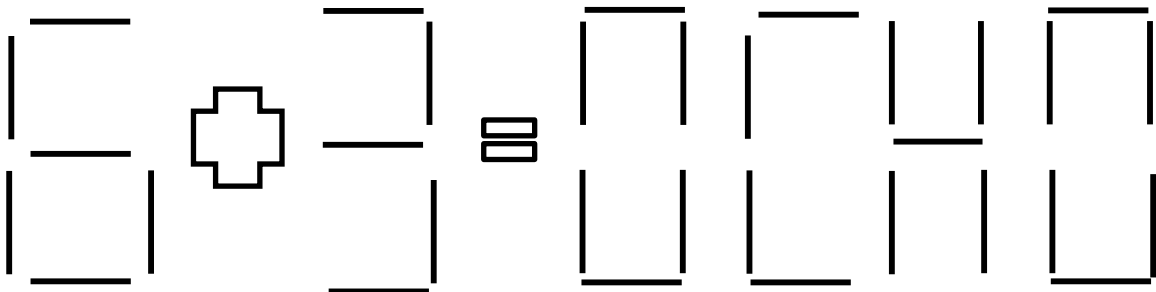


Evaluación: tiempo que toma el sujeto en realizar la prueba menor a 4 minutos

\_\_\_\_\_

## PALITOS

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



EVALUACIÓN: Tiempo que toma en realizar el juego \_\_\_\_\_

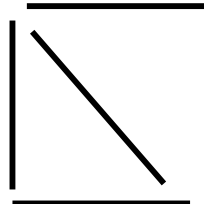
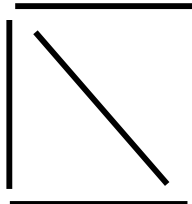
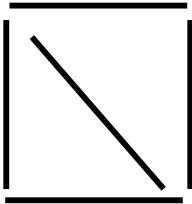
No mayor a 4 minutos



## DE QUINCE A UNO

### JUEGO

Sacar 5 palitos para dejar UNO



EVALUACIÓN: tiempo que tarda en resolver el juego \_\_\_\_\_

Máximo 4 minutos

## 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.

## DE ARDILLAS A DINOSAURIOS

¿QUÉ PASARÍA SI DE REPENTE LAS ARDILLAS SE CONVIRTIERAN EN  
DINOSAURIOS?

Número de posibilidades en un minuto: \_\_\_\_\_

---

---

---

## CRITERIO ELABORACIÓN

### OBJETALABRAS

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

**PALABRA**

**SIGNIFICADO**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

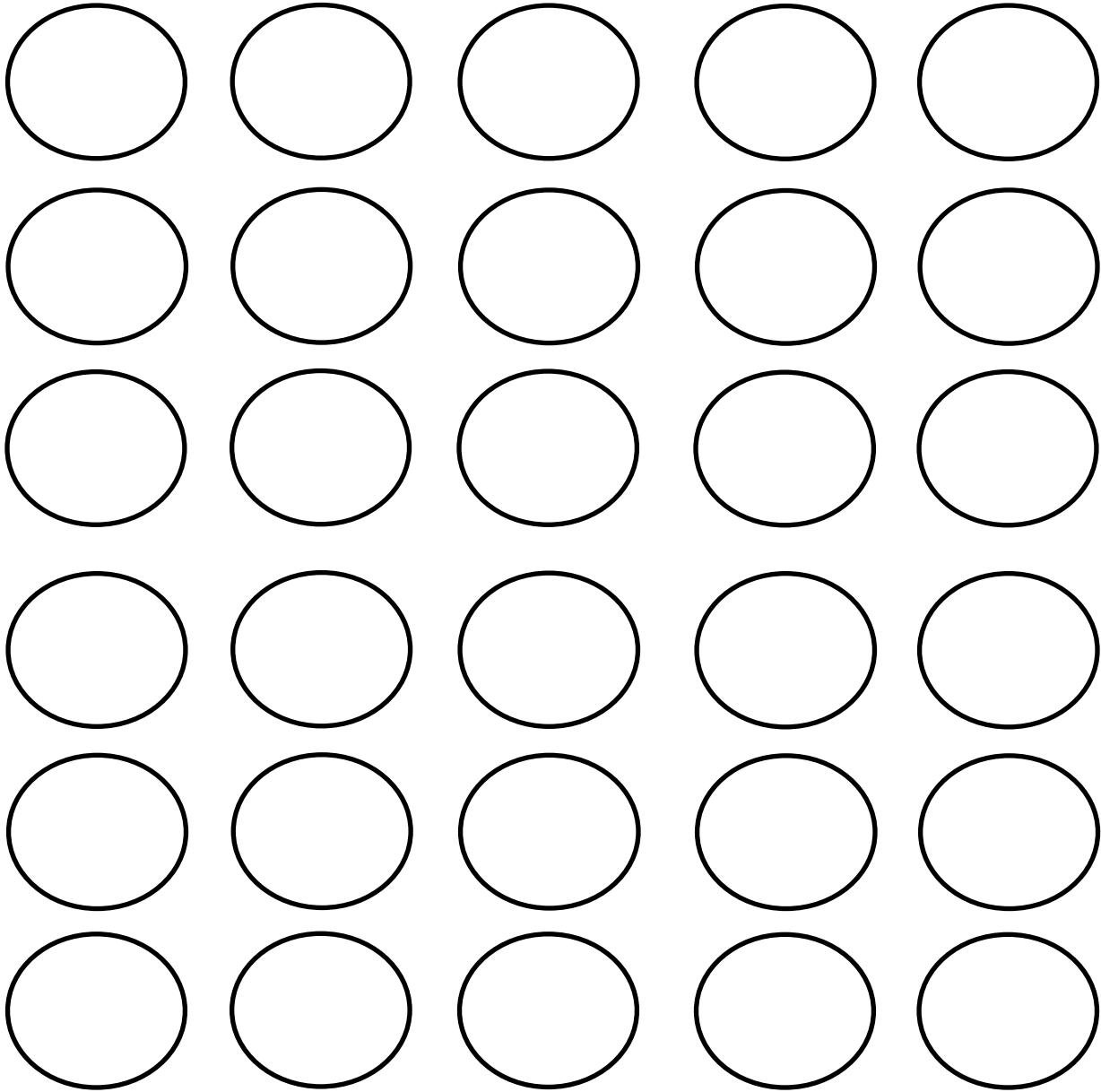
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Numero de palabras construidas en 1 minuto: \_\_\_\_\_

## CIRCULITOS

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

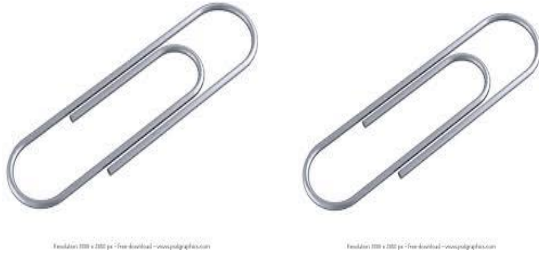


**EVALUACIÓN:** Numero de figuras realizadas en 1 minuto. \_\_\_\_\_

## CRITERIO ORIGINALIDAD

### LOS SÚPER CLIPS

#### ACTIVIDAD 1



TOTAL USOS: \_\_\_\_\_

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

---

---

---

---

---

#### ACTIVIDAD 2

¿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

---

---

---

---

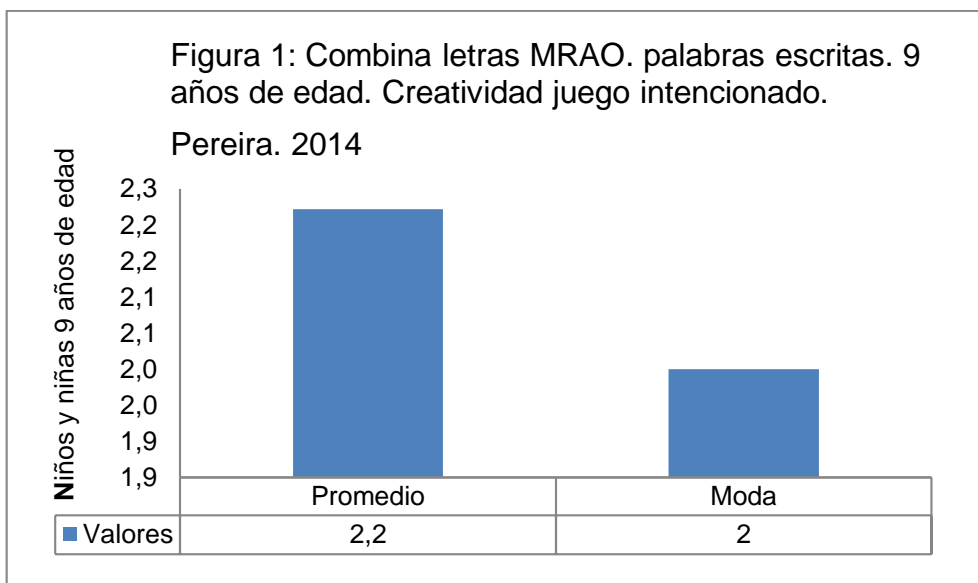
---

## 5. RESULTADOS

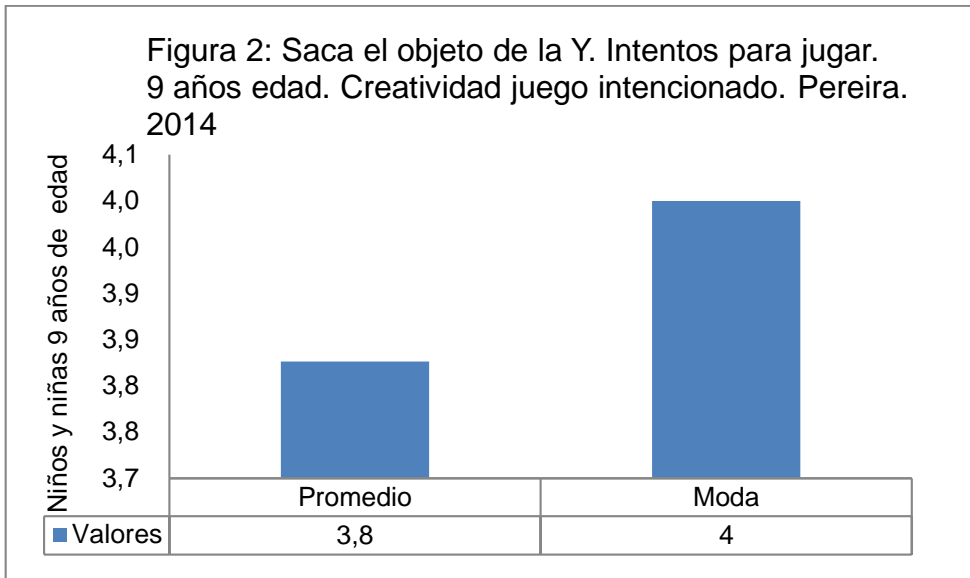
Los resultados que se exponen a continuación, representan la expresión creativa que los niños y niñas de 9 y 10 años demostraron en los juegos intencionados y que a su vez se identifican la forma lúdica como estrategia pedagógica.

A continuación se exponen inicialmente los resultados de los niños y niñas de 9 años y luego los de 10.

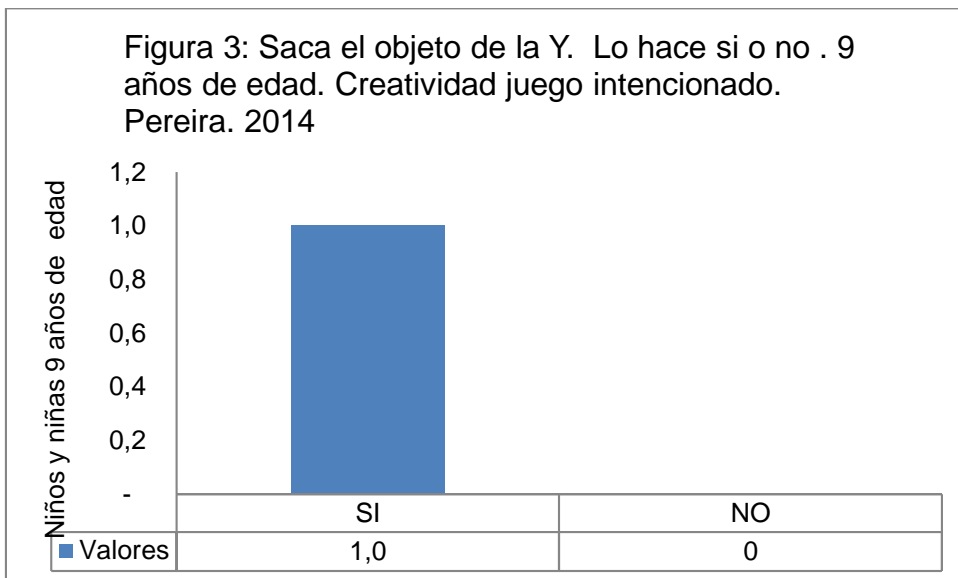
### 5.1. RANGO DE EDAD DE 9 AÑOS



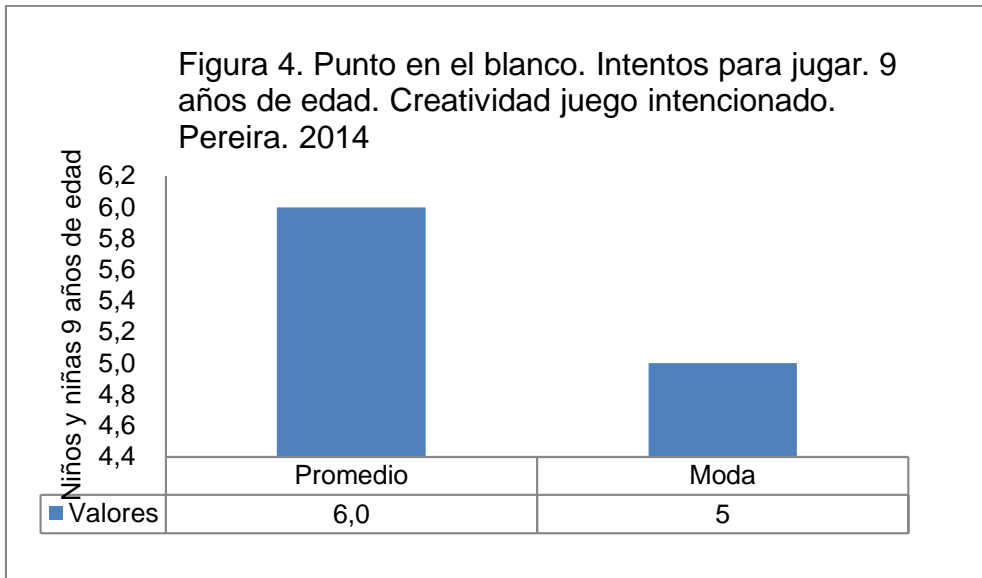
Para el juego “Combina las letras MRAO” se puede observar que el promedio es de 2.2 lo que indica que los niños y niñas participantes tienen una forma de resolver el juego optando por realizar intentos. En la figura 1, se denota que el mayor número de palabras formadas es de 2 por cada participante.



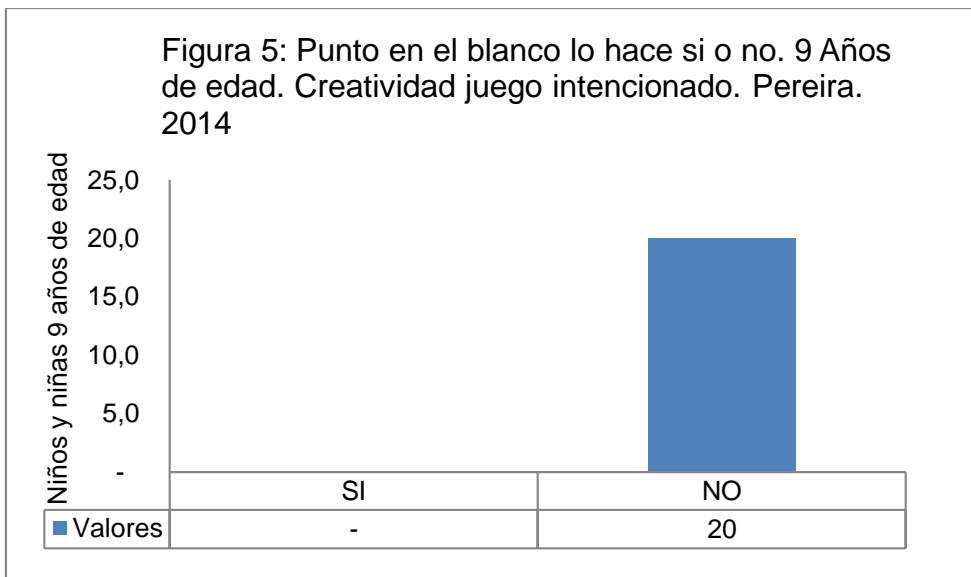
La figura 2, denota que el promedio de intentos para “Sacar el objeto de la Y” es de 3.8, esto indica que los niños y niñas que lo realizaron, tienen diferentes formas de hallar como sacar el objeto. En este mismo sentido se puede decir que el mayor número de intentos realizados por los niños y niñas fue de 4 movimientos.



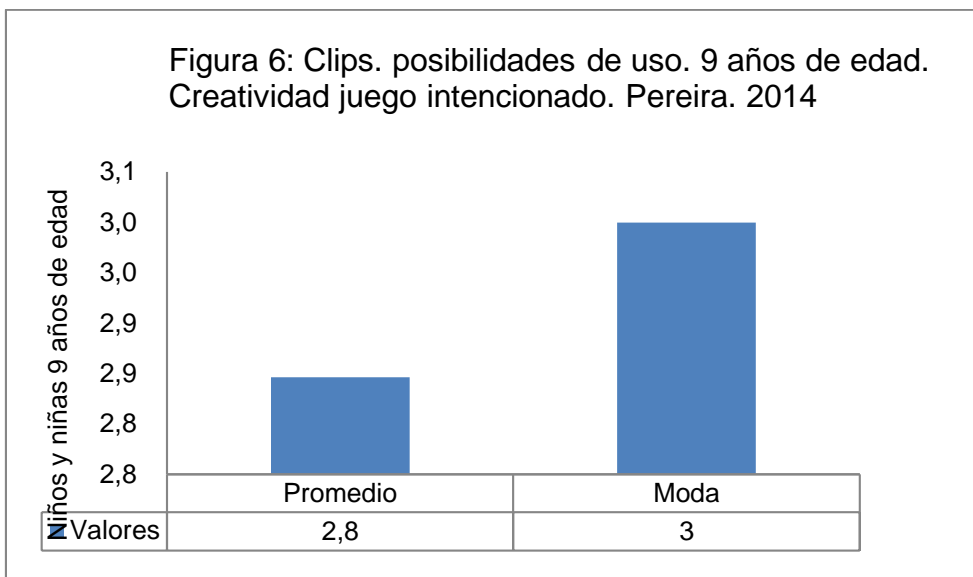
En el mismo sentido de la figura 2, en la figura 3 se puede evidenciar que los participantes de este juego si realizaron



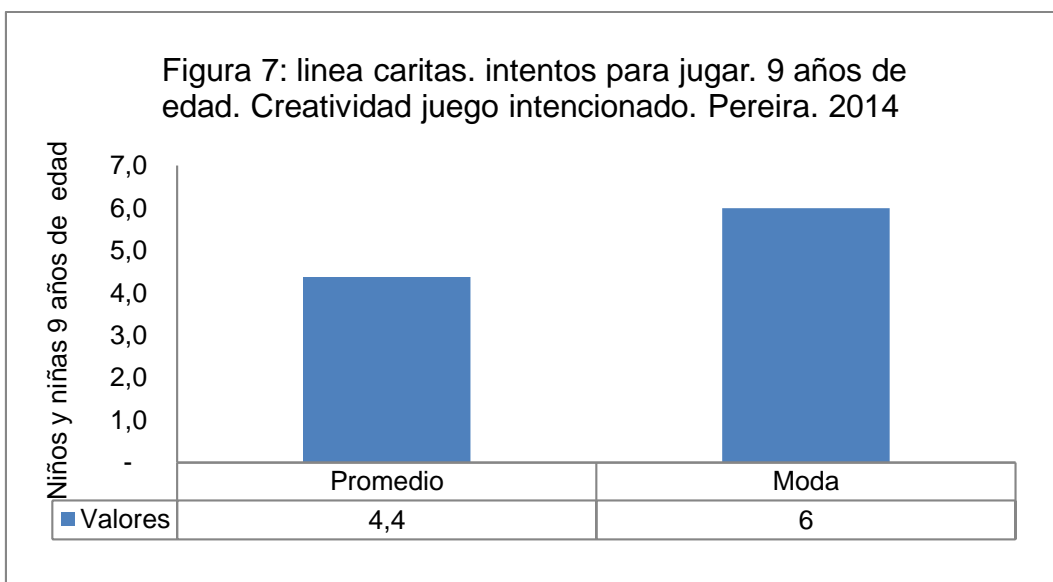
Según el promedio del juego “Punto en el blanco”, indica que los niños y niñas participantes de éste realizan 6.0 intentos para solucionar el juego. Además que el dato que prevalece es de 5, lo cual indica que éste es el número que más se repite.



Por lo anterior, se puede decir que los valores que indican la no realización del juego son respectivos a 20 integrantes correspondientes al total.

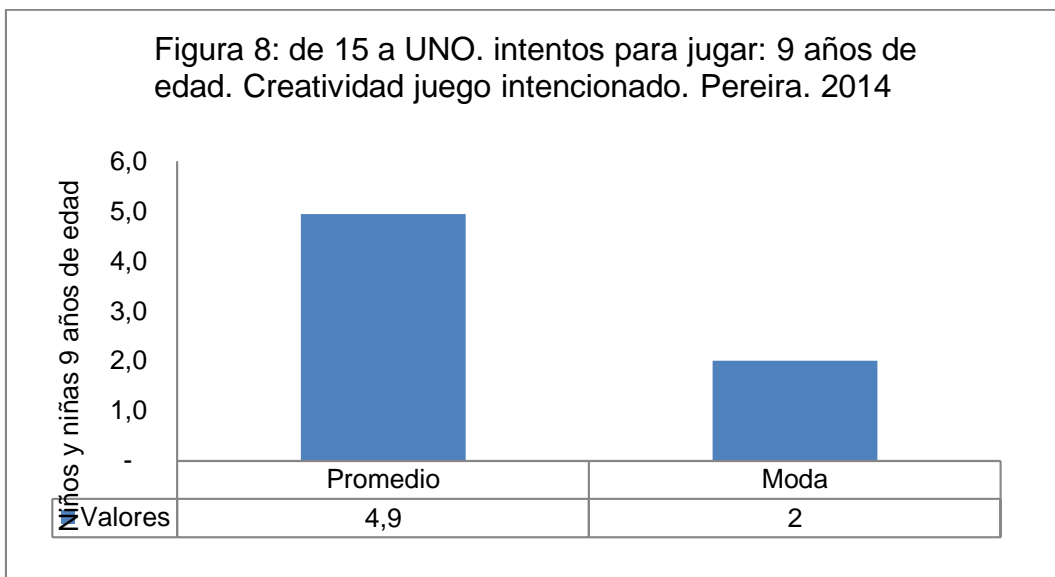


En el juego “Clips” se observa en la figura 6 un promedio de 2.8 lo que indica que los integrantes que participaron en éste, que sus intentos son pocos por lo que su posibilidades son 3.

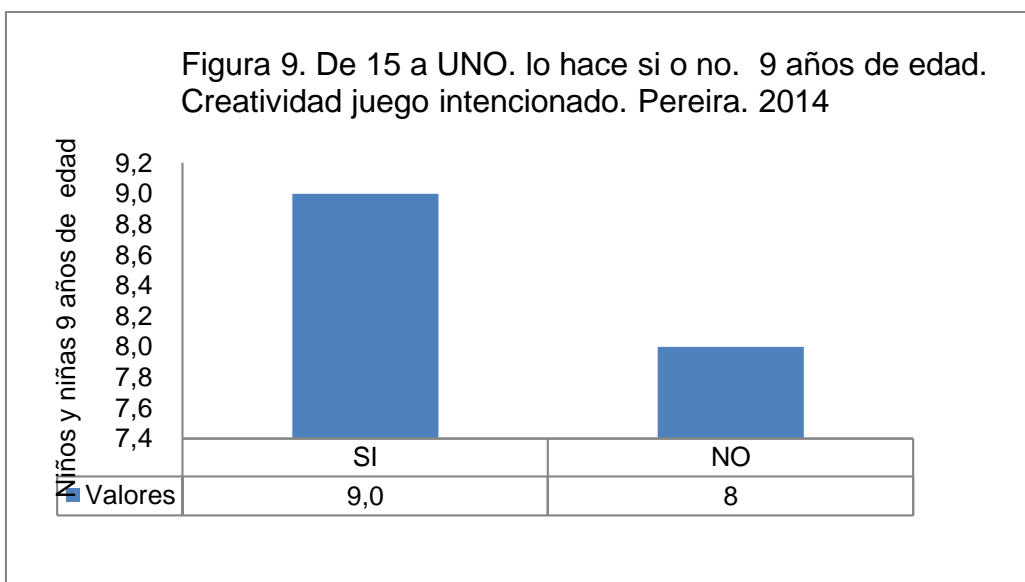


La figura 7, muestra que el juego “Línea caritas” tiene un promedio de 4,4, lo cual demuestra que los niños y niñas optan por realizar diversos intentos para la solución del mismo, en este mismo sentido el dato que más se resalta es de 6 intentos.

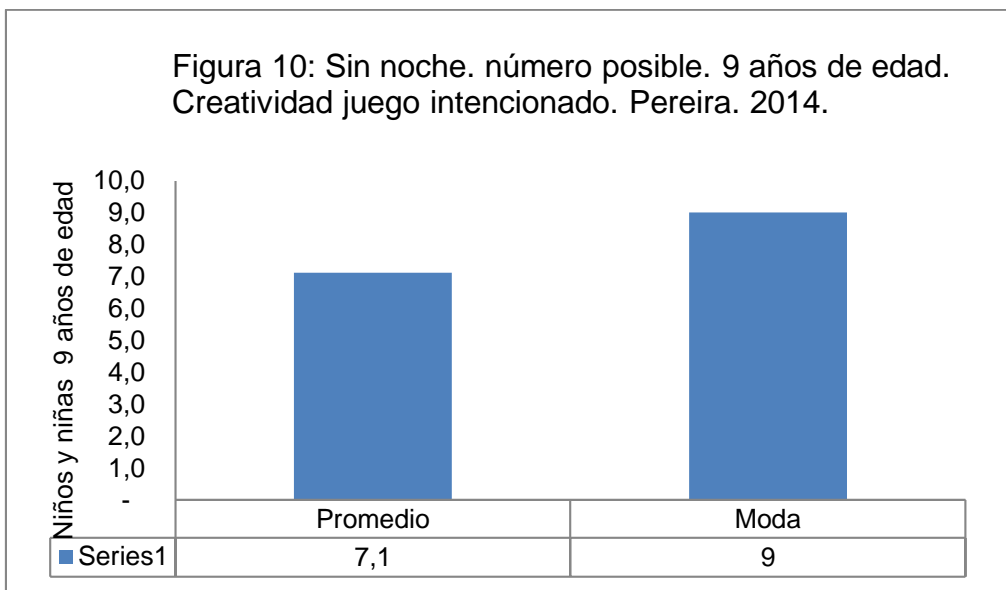




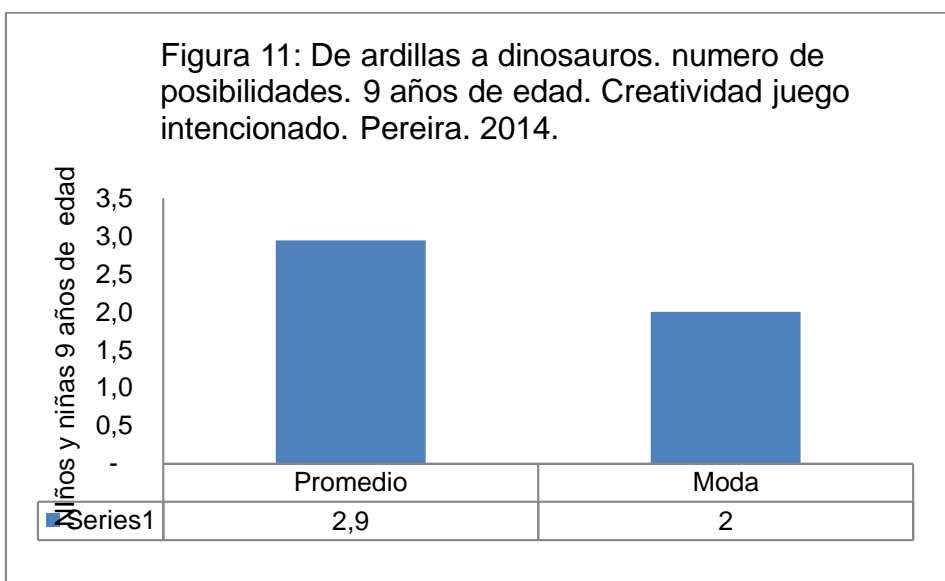
Para el juego “De 15 a UNO” se obtiene un promedio de 4,9, esto indica que los participantes del juego utilizan diversas formas de resolver dicho juego, sin embargo el número de intentos que más prevalece es el 2.



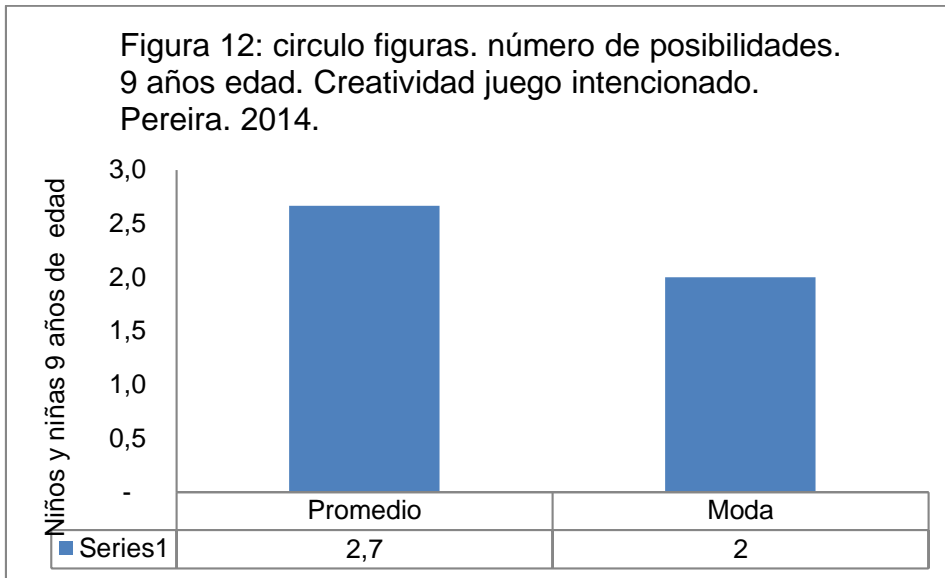
Por lo anterior se puede decir que la mayor parte realiza la actividad satisfactoriamente.



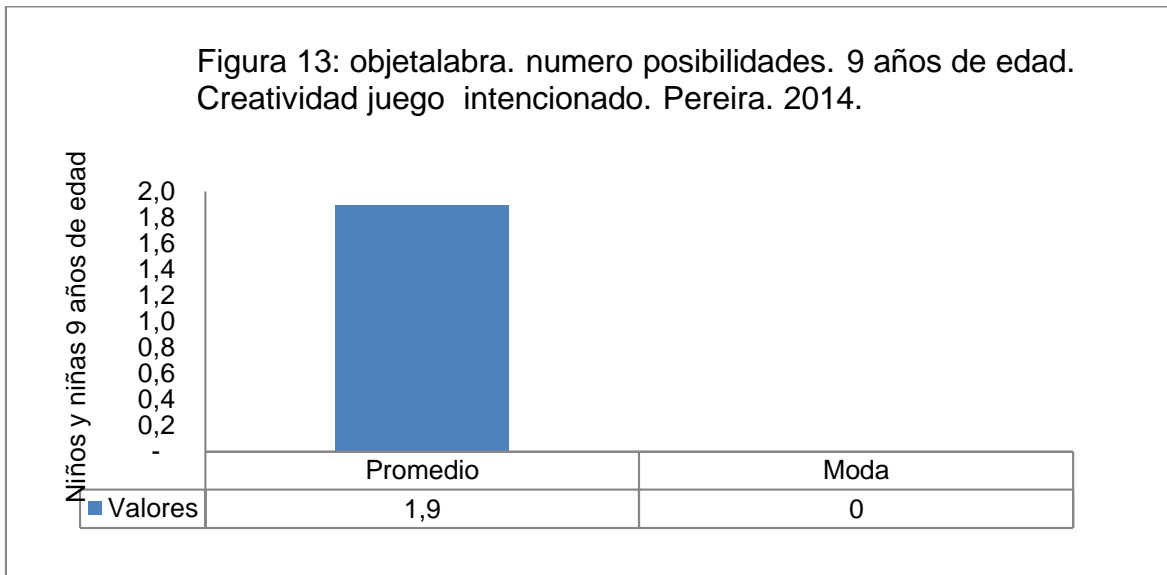
El juego “Sin noche” evidencia que el promedio es de 7,1 en relación a la cantidad de participantes que la realizaron, a su vez el número de ideas que tiene más constancia es de 9.



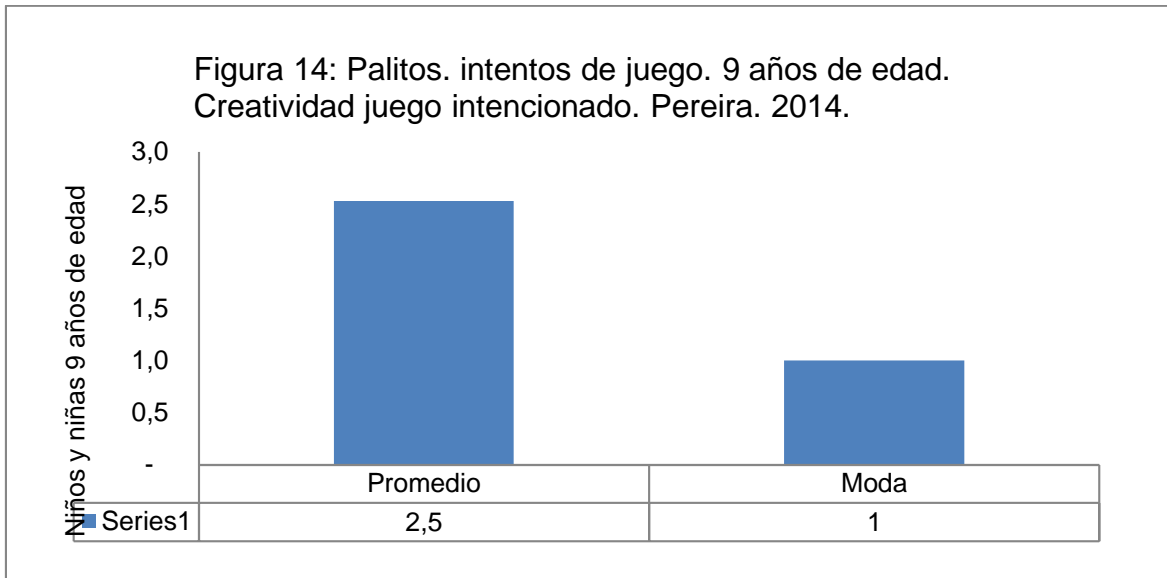
El promedio correspondiente a 2.9, en la figura 11 del juego “De ardillas a Dinosaurios” puede demostrar que la mayor parte de niños y niñas que encuentran respuestas para éste. Así mismo el mayor dato repetido es 2.



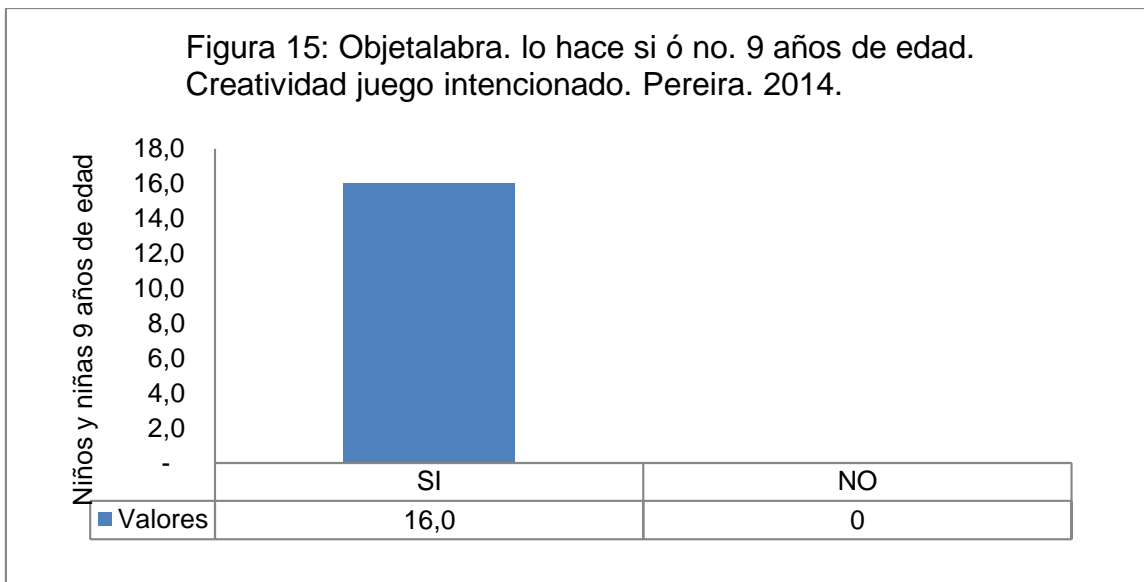
Según la figura 12, la cual contiene los datos del juego “Circulo figuras” se puede decir que el 2,7 de los participantes que realizaron este juego hallaron ese número de posibilidades para dar respuesta, también se puede observar claramente que el dato más relevante es 2.



Se puede observar que la figura 13 nos muestra un promedio de 1.9 posibilidades halladas para el juego “Objetalabra” por parte de los niños y niñas que fueron parte de él, de igual forma se puede deducir una prevalencia de 0.

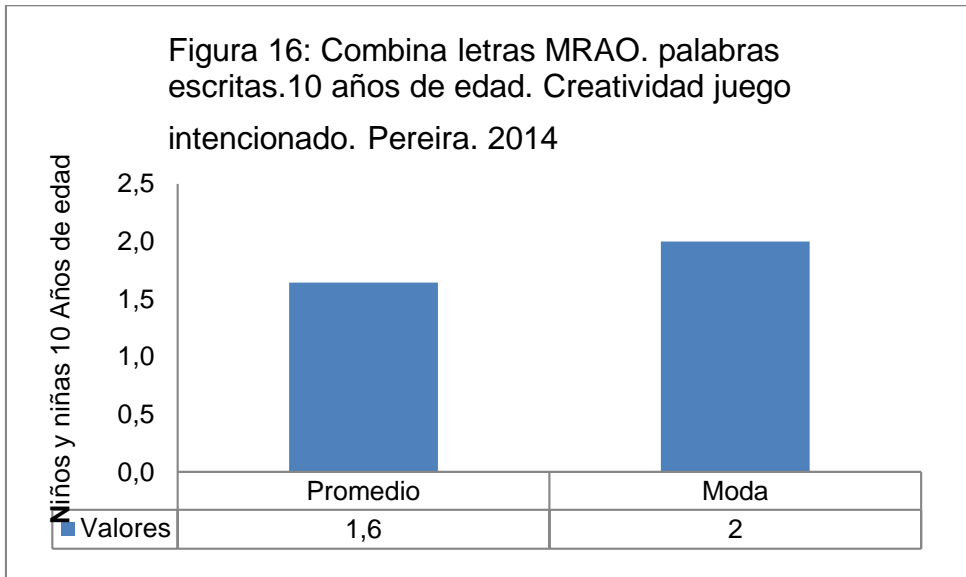


La figura 14 corresponde al juego “palitos” y muestra un promedio de 2,5 indicando de esta manera que los participantes éste, realizan un numero de intentos correspondiente al mismo. Como consecuencia de lo anterior, se evidencia que el número de respuestas acertadas fue correspondiente a 1.

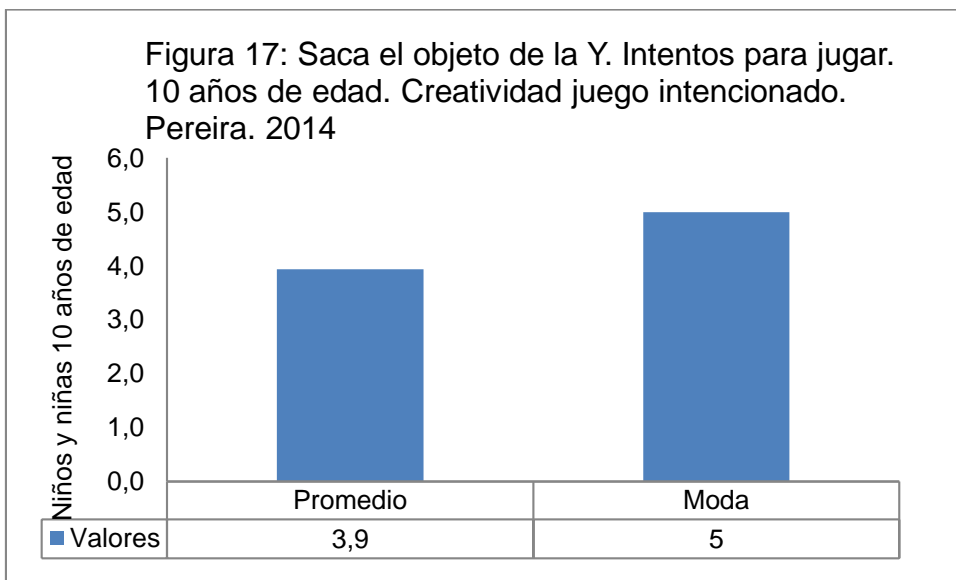


Los datos correspondientes a la figura 15 indican que para el juego “Objetalabra” prevalece la respuesta “si” lo que indica que todos los participantes del juego realiza asertivamente el juego.

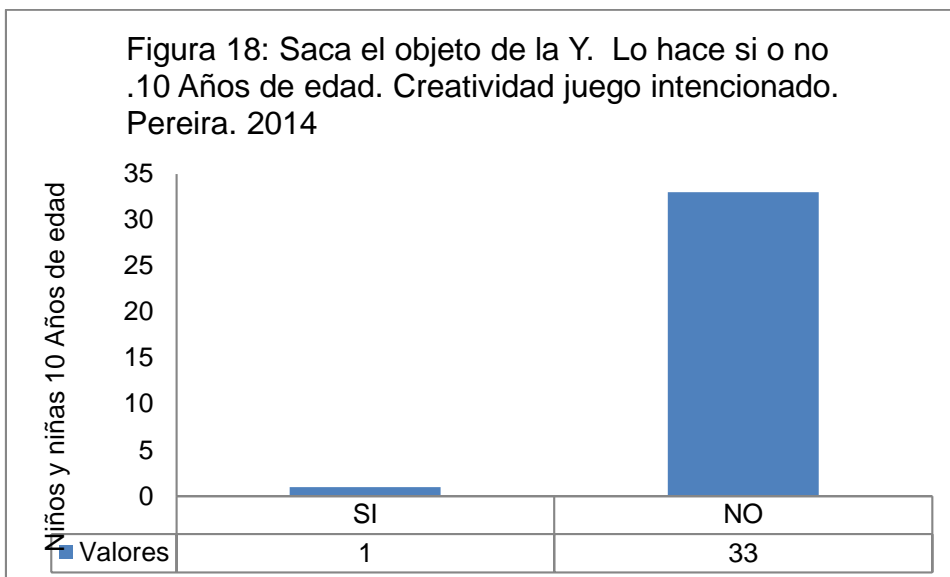
## 5.2. RANGO DE EDAD DE 10 AÑOS



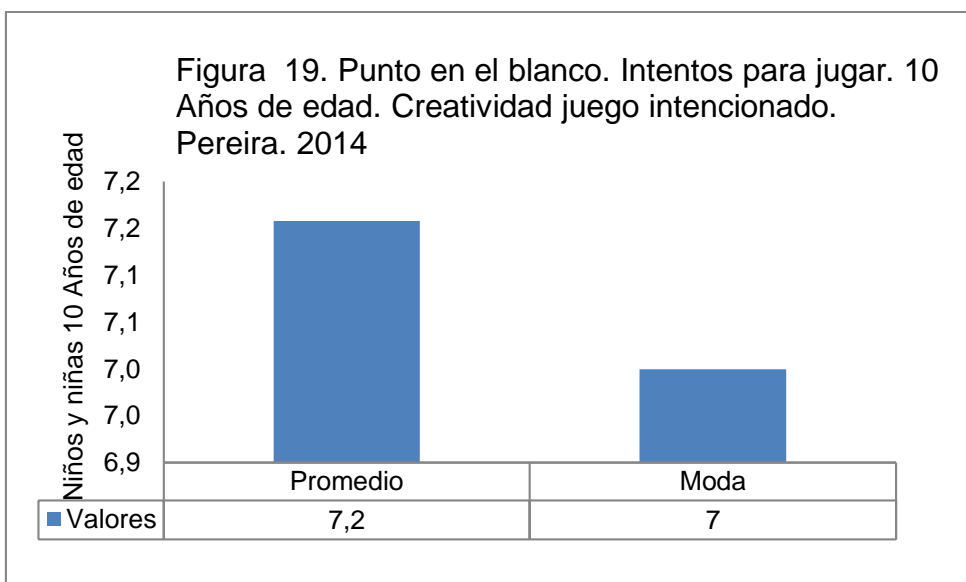
La figura número 16, demuestra claramente que el promedio para el juego “combina las letras MRAO” es de 1,6 de posibilidades de respuestas para los niños y niñas que realizaron éste y de igual forma se puede observar que la mayor cantidad para dar respuesta es de 2 combinaciones.



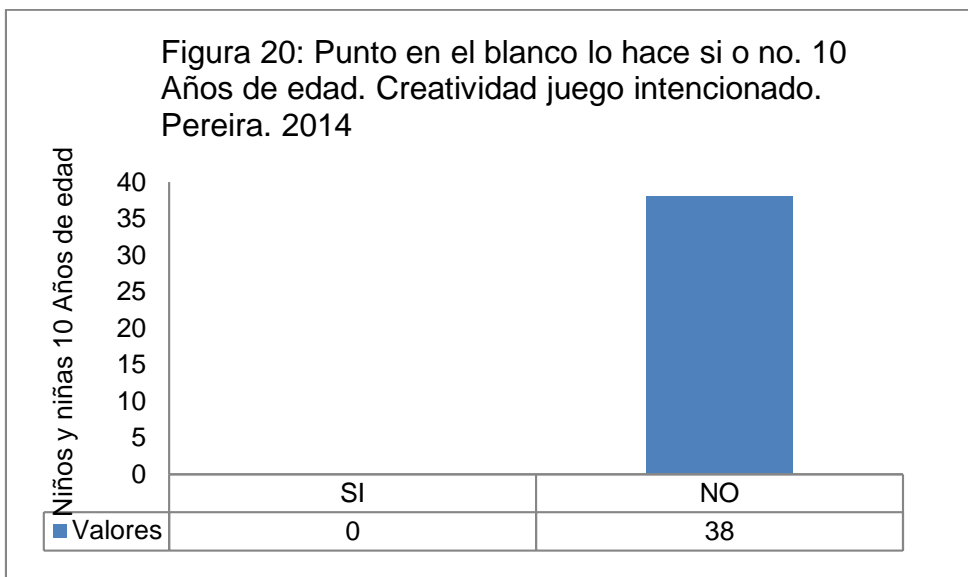
Según el promedio del juego “saca el objeto de la Y” indica que 3,9 fueron los intentos realizados por los participantes en promedio, sin embargo es 5 los intentos más realizados en éste tal y como lo indica la figura 12.



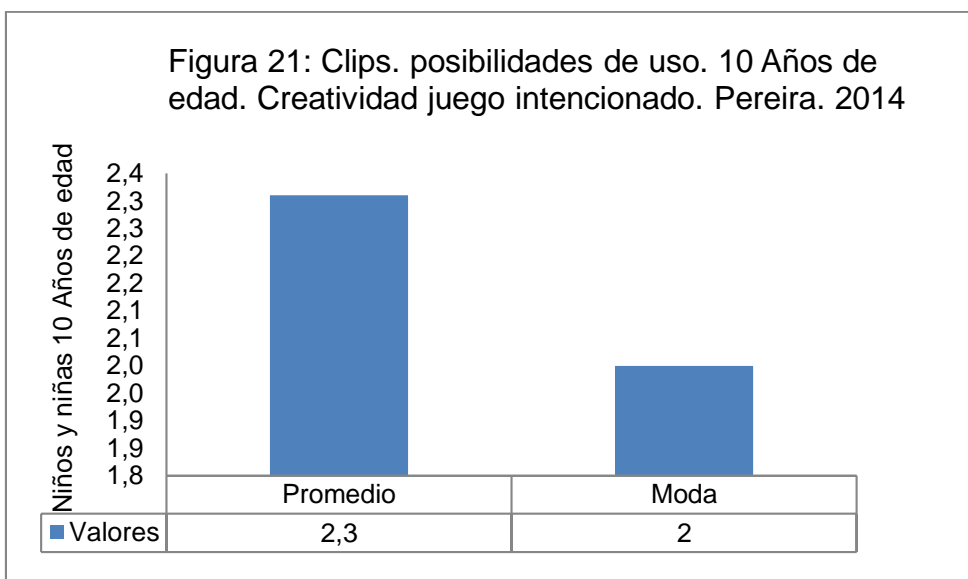
Teniendo en cuenta la figura número 3 del juego “saca el objeto de la Y” es mayor el número de integrantes que no realizaron la prueba satisfactoriamente indicando para el NO una cantidad de 33.



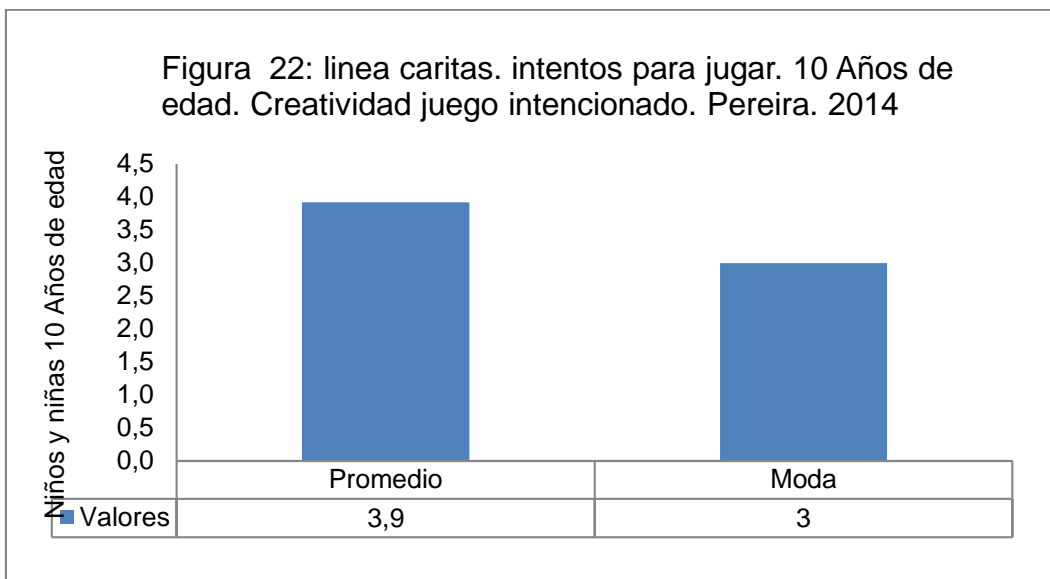
El promedio de 7,2 indica en la figura 4 que en el juego “punto en el blanco”, los participantes realizan esa cantidad de intentos y que el dato que más prevalece es de 7.



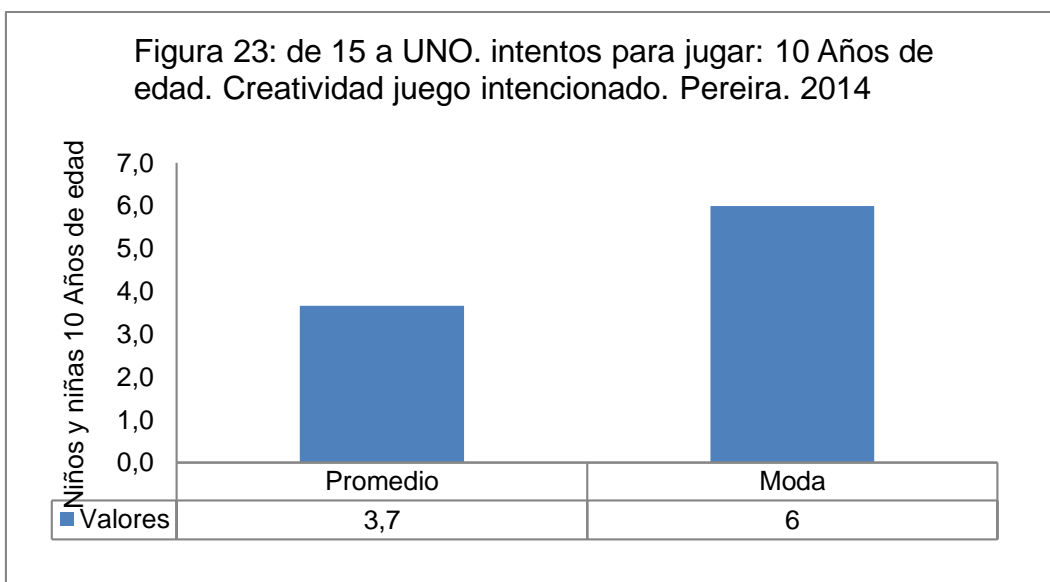
La figura 5 reafirma la figura anterior indicando que la totalidad de los estudiantes al realizar el juego del “punto en el blanco” no lo realiza como se espera.



Para el juego “Clips” se evidencia que el promedio es de 2.3, lo que indica que las posibles soluciones que los niños y niñas participantes le dan a éste son pocas teniendo a su vez 2 como número de mayor repetición en intentos realizados.

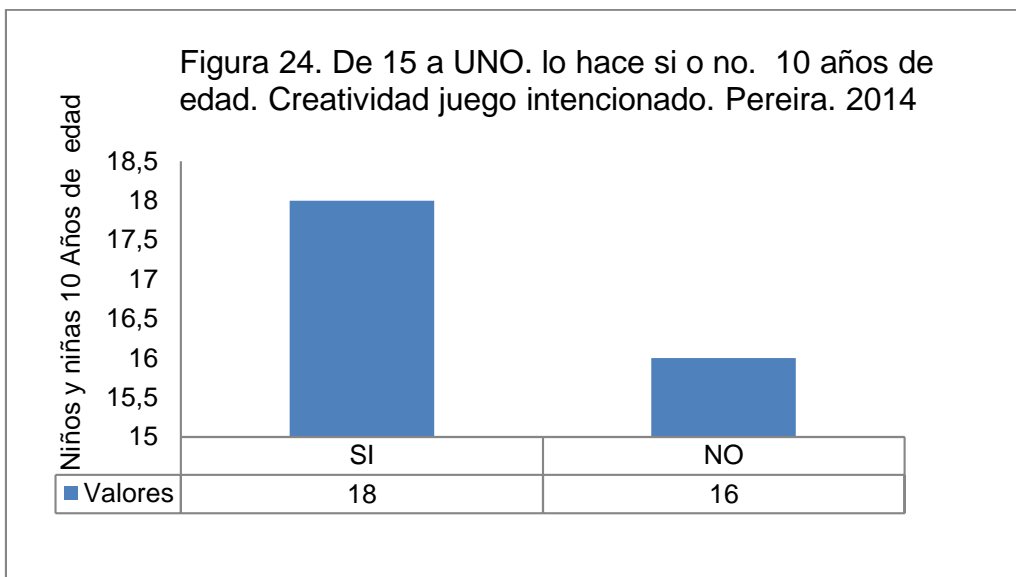


La figura 7, detona que el promedio de los niños y niñas que realizaron el juego “Línea caritas” es de 3.9, de esta forma el número de repeticiones que más sobresale es el 3.

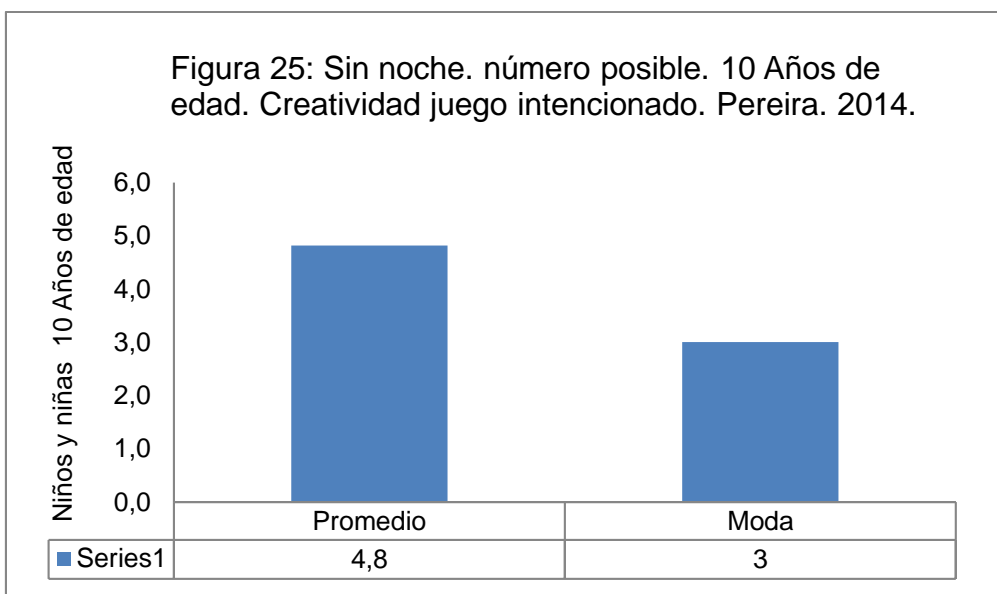


En el juego “De 15 a UNO”, se observa que el promedio es de 3.7 lo que indica que un poco más de la mitad lograron cumplir el objetivo del juego, así mismo, el dato que más se repite es 6, demostrando que éste es el mayor número de intentos que los participantes realizaron para darle solución al juego.



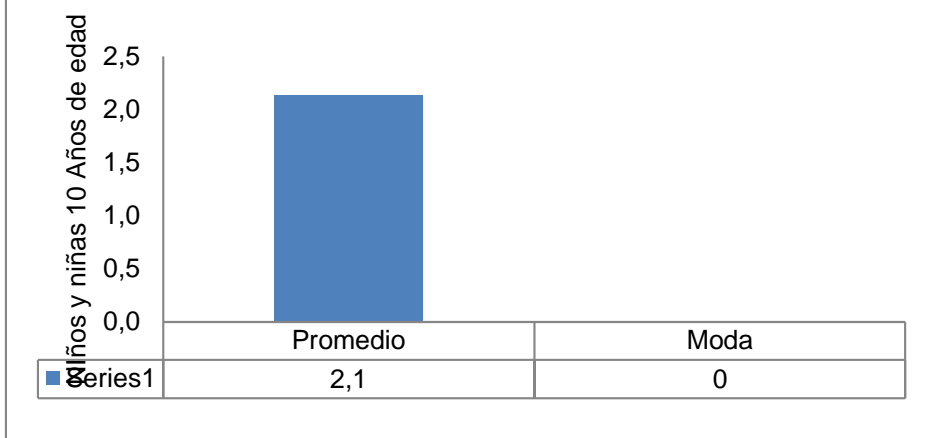


En la figura 9, se puede observar que 18 de los participantes que realizaron la actividad lograron resolver la operación y que otro grupo de 16 no cumplieron con el objetivo.



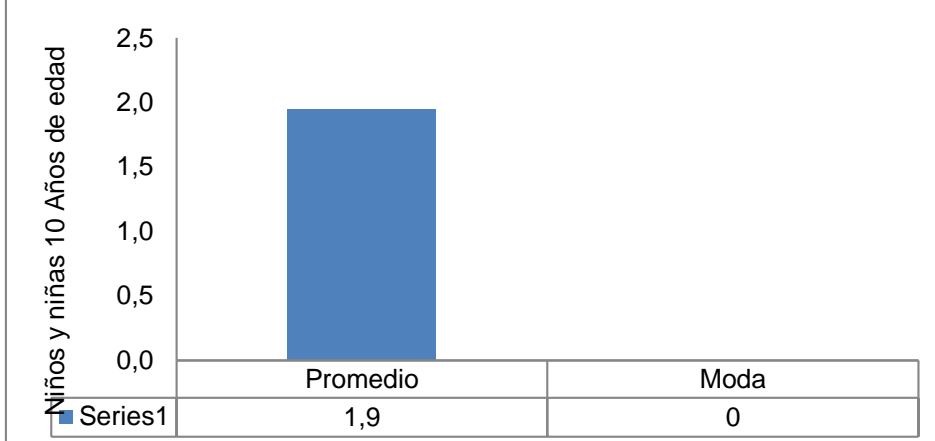
Según el promedio del juego “Sin noche”, el cual es de 4.8, indica que los niños y niñas que participaron en este juego dieron a conocer varias soluciones como posibilidades de respuestas, además el dato que más prevalece es de 3.

Figura 26: De ardillas a dinosaurios. numero de posibilidades. 10 Años de edad. Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014.



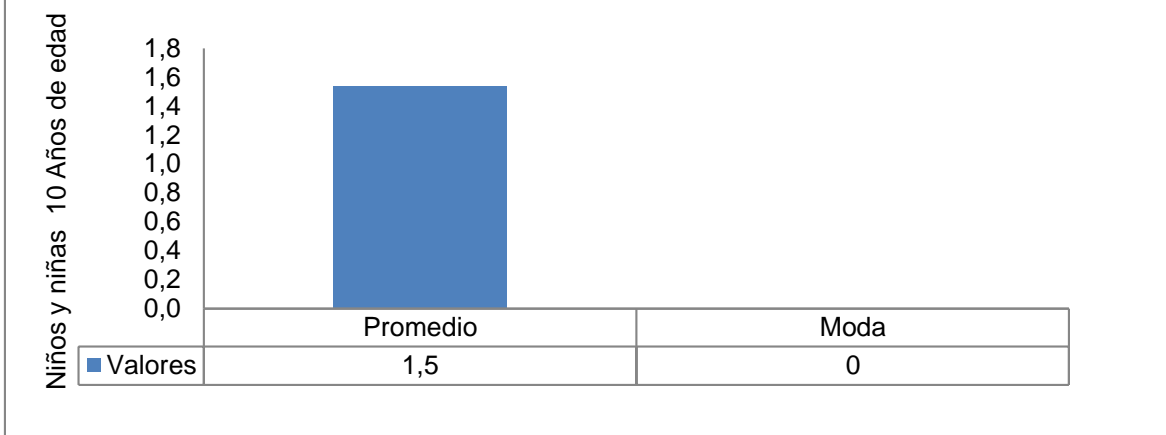
En el juego “De ardilla a dinosaurios”, se observa que el promedio es de 2.1, lo que indica que todos los participantes que realizaron la actividad dieron satisfactoriamente sus respuestas, es por esto que el dato que más sobresale es de 0.

Figura 27: circulo figuras. numero de posibilidades. 10 Años de edad. Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014.



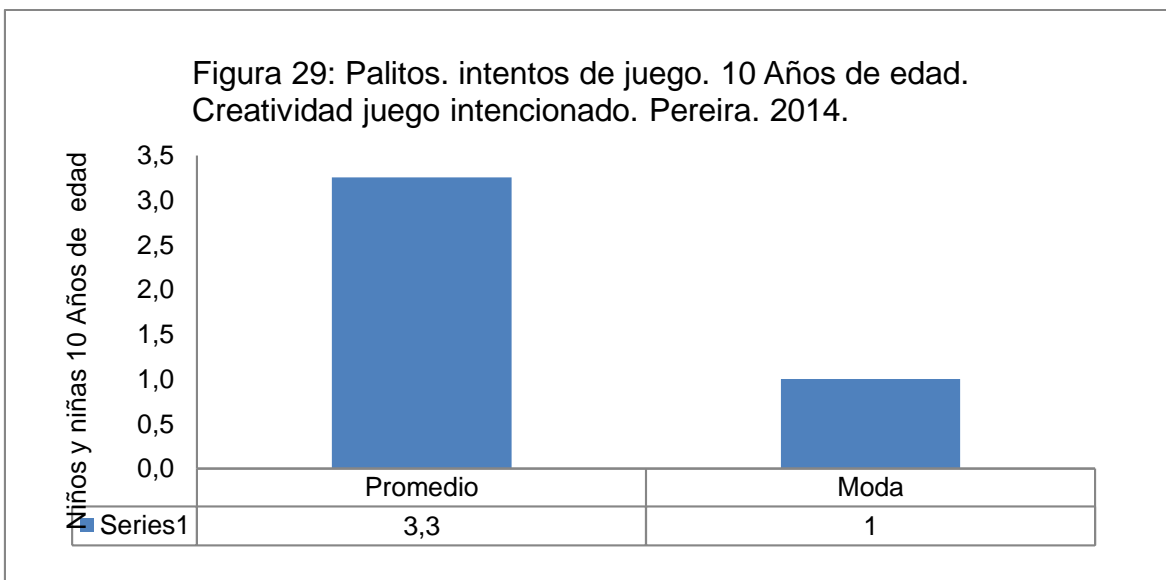
Para el juego “Círculo figuras” se logra evidenciar un promedio de 1.9, teniendo en cuenta que todos los participantes dieron respuesta a la actividad, pero con un porcentaje bajo para la solución del mismo, es así como el número que prevalece es 0.

Figura 28: objetalabra. numero posibilidades. 10 años de edad. Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014.



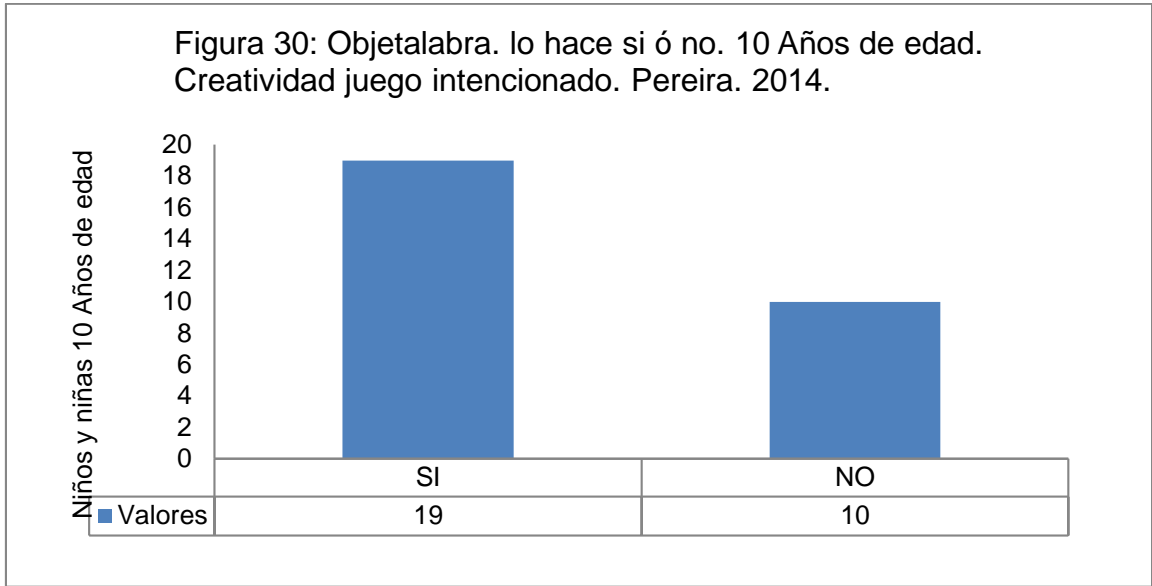
En el juego “Objetalabra”, se observa que el promedio es de 1.5, lo que indica que todos los participantes que realizaron el juego dieron respuesta a la actividad, teniendo como moda una cantidad de 0.

Figura 29: Palitos. intentos de juego. 10 Años de edad. Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014.



La figura 14, detona que el promedio de los participantes que realizaron la actividad “Palitos” es de 3.3, así mismo 1 es el número que más sobresale.

Figura 30: Objetalabra. lo hace si ó no. 10 Años de edad.  
Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014.



La figura 15, la cual hace referencia a la actividad “Objetalabra” es más relevante el número de participantes que si realizaron la actividad con un total de 19, sin embargo nos indica que la cantidad que no la hizo fue de 10.

## 6. ANÁLISIS

Para el análisis de los datos se tiene en cuenta los valores de los dos grupos de edades en este caso 9 y 10 años, así como las características de solución de los juegos y sus resultados.

Se entiende que los juegos han sido trabajados en contexto escolarizado, dirigidos por las mismas personas y evaluados en función de la unidad de tiempo para los estudiantes de ambas edades.

En este sentido se analizan de la siguiente forma:

En el juego Combina letras, se encuentra que el promedio de construcción de palabras es inferior al promedio de las 7 posibles, dicho promedio de 2,2 en los estudiantes de 9 años y 1,8 en los de 10, representa una diferencia que llama la atención en cuanto a la forma en que realizan el juego.

De tal manera que la búsqueda de palabras cambiando el orden de las letras es la estrategia creativa que usan los estudiantes de 9 años, mientras que los de 10 años ponen en práctica la fluidez creativa en menor proporción.

Desde la mirada pedagógica, se explica que esta forma de ejecución del juego, está mediada por las estructuras de aplicación de sus habilidades, en este caso la fluidez, y como se evidencia una deficiencia para la realización del juego, al parecer por la forma como están acostumbrados en su contexto educativo a evitar o no practicar posibles formas creativas que propendan por la fluidez, o en su caso estar en un contexto familiar y social que en cierta forma no estimula esta variable creativa.

Para el juego, saca el objeto de la Y se puede evidenciar que el resultado obtenido en los niños y niñas de la edad de 9 años es el acertado en un promedio de 3,8 a la solución de este juego, mientras que en los niños y niñas de 10 años es un promedio de 3,9 con menos asertividad a los niños y niñas anteriores. En este mismo sentido se observa que los niños y niñas de 9 años lograron de manera satisfactoria los resultados esperados, en cambio los niños y niñas de 10 años tuvieron dificultades para la realización de este, teniendo en cuenta que la cantidad de niños y niñas fue mínima.

A partir de este hecho se puede decir que los movimientos realizados por los niños y niñas buscan el resultado sin concientizar el procedimiento para hallarlo, por lo que se encontraban sentimientos de frustración al no considerar suficientes la cantidad de oportunidades otorgadas, evidenciando así la incapacidad para mirar más allá de lo que el contexto le ofrece.

En una posición docente, se evidencia la limitación de los niños y niñas hacia lo tangible, ya que están tan acostumbrados a hacer y repetir lo que en las instituciones les “enseñan”, es por esta razón que los participantes se abstienen de dar soluciones a los problemas con cosas simples o de una manera menos esperada.

Punto en el blanco, es un juego que nos determina que el promedio en los intentos por hallar una solución a este radica en un 6,0 de intentos en los niños y niñas de 9 años, por el contrario los niños y niñas de 10 años tuvieron en promedio un 7,2 de intentos para hallar la solución, teniendo en cuenta que los participantes de ambas edades no lograron llegar a la respuesta que se esperaba.

Nuestro quehacer docente nos permite emitir un juicio de valor al observar que los niños y niñas están arraigados a habilidades cotidianas las cuales no les permiten salir de lo básico y ver más allá de las posibilidades que puede tener en cuanto a la solución de cualquier problema.

La ejecución del juego clips muestra en los niños y niñas de 9 años un promedio de intentos de 2,8 para lo cual evidencia 3 posibilidades de solución para esta por otra parte los niños y niñas de 10 años muestran 2 posibilidades de solución correspondiente a un promedio de 2,3.

En este mismo sentido, se puede afirmar que la flexibilidad para ambas poblaciones es mínima teniendo en cuenta que la capacidad de reflexión, argumentación, mutación y proyección no logran los propósitos iniciales del juego.

Nuestra vida como profesionales docentes nos da la posibilidad de identificar en este juego como los estudiantes se bloquean a hallar respuestas, por lo cual su vida escolar ha sido limitada a hacer uso de los elementos didácticos de la manera que se le indica rígidamente y no a experimentar nuevas posibilidades de utilización.

Respecto al juego de Línea caritas, se observa que en la realización de la actividad, para los niños y niñas de 9 años hay un número de intentos de 4,4 según el promedio obtenido, y en los niños y niñas de 10 años el promedio desciende a un 3,9 en intentos, lo cual genera curiosidad, puesto que se esperaba que la solución del juego fuera totalmente asertiva.

En cuanto a la flexibilidad que tienen los niños y niñas en la actualidad se puede decir que es poca ya que hoy en día estos están dominados tanto por el sistema educativo, como por el sistema social, lo cual le impide al niño expresar con facilidad lo que piensa y cómo ve las cosas, es por esto que al intentar corregir sus pensamientos y opiniones el niño y niña se sienten fracasados, pues piensan que sus opiniones no sirven para nada.

Por medio de la profesión docente, se pueden identificar los vacíos que tienen muchos niños y niñas que pertenecen al plantel educativo, pues tanto en la sociedad como en la escuela los limitan a ser el prototipo de niños buenos que una sociedad necesita, más no permiten que se expresen libremente.

El juego de 15 a UNO, evidencia como los niños y niñas de 9 años obtienen un promedio de 4,9 posibilidades para encontrar la solución tras 2 intentos, sin embargo los niños y niñas de 10 años muestran un promedio de 3,7 para 6 intentos, lo que evidencia que la mayoría de respuestas ante el juego son positivas en ambas edades.

En nuestro diario vivir como docentes, se puede apreciar que los niños y niñas están estructurados a una manera de resolver las dificultades o problemas básicos de la vida cotidiana de la misma manera, pero en este caso la mayoría se salieron de esas estructuras y lograron realizar la actividad de la manera adecuada, llevándolos así a mirar más allá.

Para el juego, Sin noche se obtiene como promedio 7,1 en los niños y niñas de 9 años, dando así un mayor número de respuestas en comparación con los niños y niñas de 10 años, los cuales obtuvieron un promedio de 4,8. Así mismo se evidencia que los niños y niñas de 9 años se expresan con más facilidad sin miedo o vergüenza a cometer errores, mientras que los niños y niñas de 10 años se inhiben mucho por los comentarios que puedan surgir a partir de sus respuestas.

De esta manera, Ken Robinson “habla sobre cómo las escuelas matan continuamente la creatividad en los niños y niñas, los cuales tienen un tremendo talento y nosotros lo despilfarramos, despiadadamente”<sup>29</sup>, es por esto que los niños y niñas se limitan a expresar sus pensamientos o ideas ante una situación que se les presente.

El quehacer pedagógico vive diariamente con esta falencia, pues se enfoca más en que los resultados obtenidos por los niños y niñas sean acordes a lo esquematizado, dejando a un lado la importancia de las estrategias que se dan en el proceso.

En el juego De ardillas a dinosaurios, se puede notar que los participantes de 9 años con base a sus respuestas tuvieron un promedio de 2,9, mientras que los niños y niñas de 10 años, disminuyeron el promedio a un 2,1, es así como se logra evidenciar la poca originalidad que tienen los últimos niños y niñas mencionados, independientemente de lo que pueda estar sucediendo en sus contextos.

---

<sup>29</sup> ROBINSON, Ken. Humanismo y creatividad. Disponible en internet: <http://humanismoyconectividad.wordpress.com/tag/cambiando-paradigmas/>

En nuestro contexto laboral, podemos dar cuenta como estas situaciones se dan a diario dentro y fuera del aula de clase, pues no permiten que el niño muestre su espontaneidad, sino que se espera que actúe y piense igual que la sociedad en general.



## 7. CONCLUSIONES

Con respecto a la realización de juegos intencionados que ejecutaron las niñas y niños entre 9 y 10 años, se pudo evidenciar que los juegos permiten identificar el uso de la expresión creativa dando a conocer diferentes soluciones y evidenciando las características de la creatividad en cada una de sus respuestas y/o comportamientos.

A través de las estrategias de juego que llevaron a cabo los niños y niñas, se evidencia que los participantes aplican los criterios de la creatividad, al hallar soluciones propias que revelan sus pensamientos y conductas frente al juego expuesto, notando en ellos que dichos criterios de una forma más específica, se presentan de la siguiente manera: fluidez, por medio de los diferentes números de respuestas; flexibilidad, en los tipos de respuestas relevantes frente a un mismo juego; originalidad, ante sus respuestas estadísticamente irregulares, es decir, respuestas poco comunes; por último la elaboración, la cual hace referencia a la riqueza de los detalles en sus respuestas dadas.

Se logra evidenciar la frustración que sienten los niños y niñas en el momento de dar solución a los juegos por la limitación de tiempo, además de los intentos realizados para llegar a esta, no obstante tratan de dar la mayor cantidad de respuestas para lograr el objetivo.

Durante la práctica de los juegos, los niños y las niñas en cuanto a la forma lúdica presentaban altibajos de disfrute y frustración, ya que ellos mostraban actitudes, gestos y/o acciones que permitían entender su preocupación por dar respuestas rápidas y precisas; por lo tanto, se concluye que la forma lúdica de los participantes demuestra que en sus prácticas académicas no acostumbran disfrutar lúdicamente de las tareas o de las exigencias que impliquen creatividad.

Las prácticas de juegos que implican la forma lúdica en las tareas académicas, ayudan en la intención de los criterios de la creatividad en cuanto los participantes exponen formas de solución no solo a los juegos sino que toman los datos para entender y encontrar soluciones.

La metodología empleada para este estudio fue pertinente puesto que permitió identificar la forma creativa como se expresan los niños y niñas de 9 y 10 años logrando los objetivos propuestos.

## 8. RECOMENDACIONES

Desde nuestra experiencia pedagógica hemos vivido diferentes situaciones relacionadas a los usos de los juegos en nuestras aulas de clase, lo que nos permite identificar las diferencias en el proceso de enseñanza- aprendizaje a través de ayudas didácticas y sin ellas, mostrando claramente la aprehensión significativa hasta de los contenidos más complejos en los niños y niñas, es por ello que nos permitimos invitar a la comunidad docente futura y actual a la estimulación con juegos creativos que a partir de las variables ya mencionadas a lo largo de este proceso edifiquen conocimiento significativo convirtiendo sus aulas en lugares confortables y enriquecedores en saberes para sus estudiantes.

La docencia es una profesión donde se debe tener claro que la motivación de los niños y niñas a la creatividad no se da individualmente a las áreas de enseñanza, pues en la actualidad la categorización de áreas “obligatorias” y “optativas” limitan la labor docente a hallar espacios de evaluación y no a tomar ésta como un proceso constante en el que los niños y niñas ponen en evidencia la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración como variables de este aspecto en todas las conductas presentes académica y socialmente ante situaciones planteadas. Es por ello que se recomienda entonces, que un docente debe hacer de su transposición didáctica una transversalización consciente, reformando el currículo a través de actividades y juegos intencionados que les permitan a los niños y niñas pensar implícitamente los contenidos exigidos.

La metodología aplicada nos permite “modificar” de alguna forma la concepción de evaluación; durante el proceso se evidenció como el estudio en los niños y niñas se realizó en un aparente estado de diversión y juegos, mientras que como docentes en formación investigábamos los usos de la creatividad y buscábamos alcanzar los objetivos al inicio de este proceso, es por ello que la metodología aplicada nos permite recomendar su ejecución bajo criterios similares a éste, permitiendo a los niños y niñas disfrutar de esta metodología de una manera inconsciente, pero de igual forma que los investigadores lleguen a respuestas concretas logrando los objetivos que se planteen en sus estudios.

## 9. 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](file:///D:/Usuario/Downloads/creatividad_y_pensamiento_divergente.pdf). Fecha de consulta Agosto 31 del 2014.

CAMACHO, Hipólito. El imaginario del adolescente ante la clase de educación física. Grupo acción motriz. Neiva. 2004.

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

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.

GOMEZ-RADA. Carlos. Cuadernos hispanoamericanos de psicología, Vol.2 No.2, 61-67. Liderazgo: conceptos, teorías y hallazgos relevantes. P. 65

GUTIERREZ, Gladis. Liderazgo: conceptos, teorías y hallazgos relevantes. Xalapa, Enríquez- Veracruz. Agosto 2008. P.85-86

HERNÁNDEZ, Roberto. FERNÁNDEZ, Carlos. BAPTISTA, Pilar. Metodología de la investigación. Cuarta edición. Mc Graw Hill. México. 2006. P. 547

KAWULICH. Bárbara. La observación participante como método de recolección de datos. Volumen 6, No. 2, Art. 43. Documento en formato PDF. Mayo 2005. P. 2

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.

MARTINEZ, Enrique. El aprendizaje de la creatividad. Disponible en internet: <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0082creatividad.htm> Octubre 14 del 2014. 20:28 Hrs

PAVÍA, Víctor. Jugar de un modo lúdico. Edit. Nuveluz. Neuquen. 2009. P.34.

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>

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

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

ROBINSON, Ken. ARONICA, Lou. El elemento. Barcelona. Edit. Grijalbo. 2009. P. 99.

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.

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.

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

SANTAELLA, Maribel. La evaluación de la creatividad. Vol. 7, núm. 2. Revista universitaria de investigación. Venezuela. 2006. P. 5

STERNBERG, Robert. Creatividad para todos. Consideraciones sobre un grupo particular. Pág. 147-151. Copyright. España. 2007. P. 148

TORRANCE. Creatividad y estilos de aprendizaje. Pág. 1 - 1344. Dpto. Métodos de investigación e innovación educativa. Documento en formato pdf. 2004. P. 13.

TORO SEVILLA, Jose María. Creatividad, cuerpo y comunicación. Revista científica de comunicación y educación. 2004. P. 151

VAHOS, Oscar. Juguemos dos. Realgráficas. Medellín. 2000.

VELÁSQUEZ, Bertha. Remolina, Nahyr. Calle, María. El cerebro que aprende. Tabula rasa. Vol. 11. Pág. 329 – 347. Bogotá. 2009. P. 333, 334.