

IDENTIFICACIÓN DEL JUEGO INTENCIONADO EN LOS CRITERIOS DE LA  
CREATIVIDAD DE NIÑOS Y NIÑAS DE 7 Y 8 AÑOS DE DOS INSTITUCIONES  
EDUCATIVAS EN PEREIRA

JESSICA MARÍA LÓPEZ MARÍN  
MARTHA TATIANA MEDINA ORTIZ

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
PEREIRA  
2015

IDENTIFICACIÓN DEL JUEGO INTENCIONADO EN LOS CRITERIOS DE LA  
CREATIVIDAD DE NIÑOS Y NIÑAS DE 7 Y 8 AÑOS DE DOS INSTITUCIONES  
EDUCATIVAS EN PEREIRA

JESSICA MARÍA LÓPEZ MARÍN  
MARTHA TATIANA MEDINA ORTIZ

DIRECTOR  
MG. GERARDO TAMAYO BUITRAGO

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
PEREIRA

2015

## **DEDICATORIA**

Dedicamos este trabajo de grado a nuestros padres quienes nos apoyaron todo el tiempo.

A nuestras familias quienes fueron un gran apoyo emocional durante el tiempo en que escribíamos este trabajo de grado.

A nuestros maestros quienes nunca desistieron al enseñarnos, aun sin importar que muchas veces no poníamos atención en clase, a ellos que continuaron depositando su esperanza en nosotras.

A todos los que nos apoyaron para escribir y concluir estetrabajo de grado por su apoyo incondicional.

Jessica María López Marín  
Martha Tatiana Medina Ortiz

## **AGRADECIMIENTOS**

Primero queremos darle gracias a Dios por bendecirnos para llegar hasta donde hemos llegado, porque hiciste realidad nuestro sueño anhelado.

A la UNIVERSIDAD TÉCNOLOGICA DE PEREIRA por darnos la oportunidad de estudiar y ser unas profesionales.

A nuestro director de trabajo de grado, MG. Gerardo Tamayo Buitrago por su esfuerzo y dedicación, quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación ha logrado que podamos terminar nuestros estudios con éxito.

Finalmente queremos darle gracias a nuestras familias y amigos por todo el apoyo brindado durante este proceso, fue de vital importancia saber que contamos con tantas personas.

A todos muchas gracias y bendiciones.

Jessica María López Marín  
Martha Tatiana Medina Ortiz

## Tabla de contenido

### RESUMEN

### INTRODUCCIÓN

1. PROBLEMA .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1.1 JUSTIFICACIÓN .....	12
1.2 OBJETIVOS .....	13
1..2.1 GENERAL.....	13
1..2.2 ESPECÍFICOS.....	13
2. MARCO REFERENCIAL.....	14
2.1. MARCO TEÓRICO.....	14
2.1.1. Aportes conceptuales de creatividad.....	14
2.1.2. Creatividad en la escuela. ....	17
2.1.3. Acerca de la creatividad. ....	18
2.1.4. Psicología cognitiva y creatividad.....	19
2.2 MARCO CONCEPTUAL .....	20
2.2.1. Creatividad. ....	21
2.2.2. Indicadores de la creatividad.....	21
2.2.3. Juego Intencionado. ....	23
2.2.4. Las ideas.....	23
2.2.5. Soluciones o alternativas.....	24
2.3. MARCO ANTECEDENTES.....	24
3. METODOLOGÍA .....	27
3.1. DISEÑO .....	27
3.2. POBLACIÓN .....	27
3.3. MUESTRA.....	27
3.4. INSTRUMENTOS.....	28
4. RESULTADOS.....	36
4.1. NIÑOS Y NIÑAS DE 7 AÑOS .....	36
4.2. RESULTADOS NIÑOS Y NIÑAS DE 8 AÑOS.....	43

5.	ANÁLISIS .....	50
5.1.	NIÑOS DE 7 AÑOS.....	50
5.2.	NIÑOS DE 8 AÑOS.....	55
5.3.	ANÁLISIS COMPARATIVO.....	60
5.3.1.	Aportes conceptuales de creatividad.....	61
5.3.2.	Creatividad en la escuela.....	65
5.3.3.	Acerca de la creatividad.....	65
5.3.4.	Psicología cognitiva y creatividad.....	66
5.4.	ANÁLISIS OPERATIVO .....	69
6.	CONCLUSIONES .....	71
7.	RECOMENDACIONES .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
8.	BIBLIOGRAFIA	

## RESUMEN

El presente trabajo de grado presenta el campo de la creatividad en la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y elaboración, para esto se aplicaron 11 juegos intencionados basados en los estudios de Torrance, Punset y Artola, así como estrategias de activación de la creatividad todas aplicables en un contexto educativo.

El objetivo busca determinar la incidencia del juego intencionado en los criterios de la creatividad de niños y niñas de 7 y 8 años de dos instituciones educativas en Pereira, generando soluciones creativas a situaciones o problemas tanto en ambientes escolares como sociales .estos entendidos como el entorno donde los niños y niñas están día a día como lo son: su casa, el parque, el barrio, la iglesia, etc.

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

En ciertos juegos que se realizaron con los niños y niñas, se evidenció unos resultados impensados; totalmente diferentes a lo que se pensaba, inicialmente se suponía que ante la práctica de dichos juegos los niños y niñas con mayor edad y nivel de escolaridad darían respuestas o soluciones a los diferentes juegos, sin embargo para sorpresa de este proyecto de grado los niños y niñas de niveles de escolarización inferiores y edades menores ante la presentación de un juego registraron ideas y respuestas mostrando de esta manera la fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración que se buscaban.

Finalmente se puede decir que los niños y las niñas conforme a su crecimiento van dejando de lado su pensamiento creativo, la imaginación de cosas nuevas e inesperadas por pena, por el qué dirán sus compañeros.

## INTRODUCCIÓN

El reciente trabajo de grado, busca describir cuáles son los criterios de la creatividad que se presentan en los niños de 7 y 8 años a partir del juego intencionado en dos instituciones educativas en Pereira.

Para llevar a cabo lo anterior fue necesario conocer sobre los criterios de la creatividad y el juego intencionado, logrando así estructurar los juegos intencionados que generan procesos creativos como estrategias pedagógicas para la población infantil. Por otro lado se busca evaluar los criterios de la creatividad a partir de juegos intencionados valorados en tiempo y repetición.

Finalmente se hará una descripción y comparación de los resultados, se harán conclusiones y recomendaciones con base a lo obtenido en el trabajo de grado.



## PROBLEMA

El presente trabajo hace referencia a uno de los temas más pertinentes en el ámbito de la educación infantil, como incide el juego intencionado en la capacidad creadora en niños de 7 y 8 años, con lo cual se pretende ver la identificación del juego intencionado en la creatividad por medio de la aplicación de una serie de juegos, para tal efecto se han abordado teorías propuestas por: Sara Paín, Jonah Lehrer y Vicente López, que actualmente son exponentes en los temas sobre juego intencionado y creatividad.

A su vez este estudio se formula desde el seno del semillero de investigación Actividad Física y Recreación en la Infancia y el macro proyecto de Juego y Creatividad, con el cual se pretende aportar a estos campos de estudio propios de la infancia, especialmente desde la pedagogía infantil.

Para hacer referencia al campo que nos convoca, se parte de enfoques problémicos en los cuales se busca en primera instancia estructurar los juegos intencionados que generan procesos creativos, a su vez estimular la capacidad creadora practicando juegos intencionados; y finalmente se pretende identificar las soluciones creativas que adoptan los participantes en situaciones de juego.

La creatividad y el juego forman parte de la educación cuando el niño las integra en su proyecto de vida, siendo aprovechadas para un aprendizaje y socialización con su entorno. Estas dos ofrecen conocer, aprender y conceptualizar todo eso que la cotidianidad le ofrece al niño de una forma fluida, flexible y original. Se evidencia como el juego y la creatividad no son para el niño un pasatiempo, sino parte constitutiva de su evolución y por consiguiente en el plano educativo deben ocupar único lugar.

En este contexto, Sara Pain argumenta que en el jugar y el aprender se presentan momentos análogos. El primer nivel donde se observa e inventa, luego se comprende para organizar la información para después apropiarse de esta<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> PAIN, Sara. Nuevas Pedagogías. Nuevas Escuelas. Hora de juego diagnóstica según Sara Paín. Domingo, 22 de julio de 2012. Disponible en internet: <http://psicopedagogiaenelalicia.blogspot.com/2012/07/hora-de-juego-diagnostica.html>. Consultado Octubre 15 2014.

Es así, que los niños desde sus contextos encuentran la forma de transformar toda esa información nueva que llega desde la observación hasta el contacto directo con ese juego o aprendizaje para aprender jugando y al jugar aprender.

La creatividad es la forma más completa de expresión. La capacidad de ser creativo, de crear sensaciones personales y experiencias mediante el juego o algún tipo de manifestación, puede verse reflejada y consolidada para un aprendizaje ya sea en un entorno escolar, social o familiar. Una de las ventajas más fuertes del juego es la manera que realza las interacciones sociales entre los sujetos.

Es por esto que (Jonah Lehrer 2012) argumenta como La Creatividad es una habilidad. Cualquiera puede aprender a ser creativo y mejorar<sup>2</sup>.

Como lo plantea el autor se puede aprender a ser creativo y a mejorar nuestro proceso imaginativo mediante el juego, para expresar y enfrentar pensamientos, acciones y actitudes frente a eso que se vive cotidianamente y que se enfrenta a lo largo de la vida en lo social y personal.

El juego es un elemento esencial en el proceso de aprendizaje de todos los seres humanos, mediante este aprendemos de una forma intuitiva nuevos conocimientos, pero sobre todo habilidades psicomotrices, *emocionales* y *sociales*.

Por consiguiente (Vicente López 2012) plantea que para llegar a incrementar la creatividad en la búsqueda de soluciones hay que conseguir recuperar la imaginación, activar las capacidades adormecidas de tu hemisferio derecho. La intuición va a volver a funcionar. Y los planteamientos ilógicos llevarán a soluciones novedosas. Cambiarás, mejorarás tu 'mapa de la realidad'<sup>3</sup>.

En este sentido se considera la creatividad como una herramienta fuerte para solucionar problemas con mayor facilidad, flexibilidad e innovación. Así mismo asociar ideas, dando lugar a algo nuevo u original, haciendo uso de estas dos habilidades de pensamiento de acuerdo a la manera de ser de cada niño.

Ahora bien, si se habla de los momentos de la creatividad los cuales son: La sensibilidad para con los problemas; La facultad de permanecer en estado de receptividad; la movilidad; la originalidad; La aptitud para transformar y

---

<sup>2</sup> LEHRER, Jonah. Cómo ser creativo. Domingo, 11 de marzo de 2012. Disponible en internet: <http://lat.wsj.com/articles/SB10001424052702304537904577275951804999274>. Consultado Octubre 28 de 2014.

<sup>3</sup> LÓPEZ, Vicente. ¿Cómo resolver problemas? Soluciones creativas del juego, un proceso de coaching. Agosto 14 de 2012. Disponible en internet: <http://www.vicentelopez.eu/como-jugar-de-mayor-soluciones-creativas-del-juego-un-proceso-de-coaching/>. Consultado: Noviembre 1 2014..

predeterminar; El análisis o facultad de abstracción; La síntesis y la organización coherente, estos no son trabajados desde la pedagogía, es por esta razón que se quiere responder al siguiente cuestionamiento.

¿Cuáles son los criterios de la creatividad que se presentan en los niños de 7 y 8 años a partir del juego intencionado en dos instituciones educativas en Pereira?

## 1.1 JUSTIFICACIÓN

En el contexto de la creatividad es pertinente hablar del juego, ya que se ha demostrado que desde que se nace hasta que se tiene uso de razón, el juego es el eje que mueve, desarrolla y fortalece el campo experimental, expectativas e intereses que ayudan a los niños a confrontar su propio yo con sus experiencias personales, también ayuda a resolver conflictos y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso, por lo cual se toma como eje del desarrollo para este estudio.

El juego en el aula sirve para fortalecer los valores, también para propiciar el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención, la reflexión, la búsqueda de alternativas, la curiosidad y la imaginación porque todos estos factores facilitan la incorporación a la vida cotidiana.

Para dar respuesta a la pregunta problema y los objetivos propuestos, se toma como apoyo teórico los postulados de Sara Paín, Jonah Lehrer y Vicente López, que argumentan las formas más adecuadas de trabajar la creatividad de los escolares.

Esta investigación tiene un gran impacto social, puesto que los resultados obtenidos evidencian como en la escuela no se le da importancia a la creatividad de los niños y niñas, por el contrario cuanto más lineales son al parecer es mejor, por otro lado el juego intencionado permite en algunos casos que los niños se arriesguen un poco más y sus respuestas a los ejercicios sean iguales a los de la mayoría.

Se considera que los mayores beneficiarios serán los docentes si comprenden la importancia de la creatividad en los niños y si se preocupan por que sus estudiantes crezcan y tengan un pensamiento diferente, con ideas nuevas.

## OBJETIVOS

### 1.2.1 GENERAL

Describir los criterios de la creatividad a partir del juego intencionado de niños y niñas de 7 y 8 años de dos instituciones educativas en Pereira, generando soluciones creativas a situaciones o problemas en ambientes escolares.

### 1.2.2 ESPECÍFICOS

Estructurar los juegos intencionados que generan procesos creativos como estrategias pedagógicas para la población infantil.

Evaluar los criterios de la creatividad a partir de juegos intencionados valorados en tiempo y repetición.

## MARCO REFERENCIAL

### 2.1 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.

#### 2.1.1 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>4</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>5</sup>

---

<sup>4</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>5</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>6</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>7</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>8</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

---

<sup>6</sup> ROBINSON, Ken. ARONICA, Lou. El elemento, descubrir tu pasión lo cambia todo. Random House Modadori. S.A. Barcelona. 2009. Pg. 99.

<sup>7</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>8</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.



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.

#### 2.1.2 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>9</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>10</sup>

---

<sup>9</sup>ROBINSON, Ken. Humanismo y creatividad. Disponible en internet: <http://humanismoyconectividad.wordpress.com/tag/cambiando-paradigmas/>

<sup>10</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.

Tenemos que ser cuidadosos ahora para usar este don con sabiduría, y para evitar algunos de los escenarios de los que hemos hablado. Y la única manera en la que lo haremos es viendo nuestras capacidades creativas como la riqueza que son, y viendo a nuestros niños como la esperanza que son. Y nuestra tarea es educar a la totalidad de su ser, para que puedan enfrentar este futuro - por cierto, tal vez nosotros no veremos este futuro, pero ellos lo harán. Y nuestro trabajo consiste en ayudarles a hacer algo con él"<sup>11</sup>

### 2.1.3 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>12</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

---

<sup>11</sup> *Ibíd.*

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

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 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.

#### 2.1.4 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 en 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>13</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>14</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

---

<sup>13</sup>Ibíd. P.35.

<sup>14</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 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.

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>15</sup>

## 2.2 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.

---

<sup>15</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.

### 2.2.1 Creatividad.

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>16</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>17</sup>

En el proceso de aplicación de estrategias de juego que intención en 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>18</sup>, entendiendo 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.

### 2.2.2 Criterios de la creatividad.

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

- 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)

---

<sup>16</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>17</sup> Sternberg. Creatividad para todos. Consideraciones sobre un grupo particular. Pág. 147-151. Copyright. España. 2007. P. 148

<sup>18</sup> ROBINSON, Ken. ARONICA, Lou. El elemento. Barcelona. Edit. Grijalbo. 2009. P. 99.

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.

- 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.

- 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.

- 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>19</sup>.

### 2.2.3 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:

### 2.2.4 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>20</sup>

---

<sup>19</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>20</sup> VELASQUEZ, Bertha. El cerebro que aprende. Documento en formato pdf. Diciembre 2009. P. 334

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.

#### 2.2.5 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>21</sup>

### 2.3 MARCO ANTECEDENTES

Fomento del pensamiento creativo en niños y niñas entre los 6 y 7 años a partir de la propuesta de Edward de bono. Diseñar una guía lúdico-pedagógica para fomentar el pensamiento creativo en niños y niñas de 6 y 7 años. Base teórica y práctica la propuesta de Edward De Bono en 1989. Metodología observación estructurada y tres fases: Primera fase: Diagnóstico general sobre el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de 6 a 7 años. Segunda fase: Elaboración de la Guía lúdico - pedagógica según los planteamientos de Edward de Bono. Tercera fase: Validación de la guía lúdico – pedagógica. Se realizó una exploración sobre las características del pensamiento creativo que poseían los niños y niñas participantes en el proyecto; se acudió al diseño en la acción, estrategia que consiste en estructurar y tomar decisiones sobre las actividades al tiempo en que estas se iban aplicando a los niños, para ir estimulando el pensamiento creativo; Después de haber diseñado y aplicado cada una de las actividades, se realizó nuevamente la prueba usada al inicio del proceso, con el fin

---

<sup>21</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



de contrastar los resultados del diagnóstico inicial con el final. Las respuestas de los niños a las actividades propuestas muestran cómo los espacios para incentivar la creatividad se están disminuyendo en las instituciones.

Con relación a los aprendizajes derivados de este trabajo se puede concluir que el tipo de actividades presentadas en el contexto del trabajo resultan motivantes para los niños y niñas, pues son diferentes a las usadas en la rutina diaria de la escuela, lo que devela el hecho que la creatividad se verá estimulada o apoyada en la medida que se posibiliten actividades y espacios que resulten retadores e interesantes para el niño.<sup>22</sup>

Práctica educativa y creatividad en educación infantil. Conocer en qué grado la práctica educativa influye en la potenciación o inhibición de la creatividad del alumnado en educación infantil; Identificar los diferentes perfiles metodológicos de los maestros de Educación Infantil participantes en la investigación; Evaluar el grado de creatividad cognitiva de los docentes colaboradores. Conocer la facilitación del “fluir de la creatividad” que cada maestro proporciona en el aula a través del instrumento creado durante esta investigación (Escala del Fluir de la Creatividad, EFC). Evaluar la creatividad gráfica y verbal y la personalidad creadora del alumnado participante. Establecer diferencias en el nivel de creatividad entre los alumnos que son educados bajo diferentes enfoques metodológicos: tradicional, tecnológico, espontaneísta y constructivista. Conocer hasta qué punto son relevantes la creatividad del maestro, la facilitación del fluir de la creatividad y la metodología empleada en el aula, en el desarrollo de la creatividad de los discentes.

La metodología empleada en este estudio ha sido mixta. La puesta en práctica de una metodología educativa constructivista fomenta y facilita el desarrollo de estos tipos de creatividad, mientras que las prácticas educativas tradicionales no tienden a fomentar estos tipos de creatividad, e incluso pueden frenarla. En el caso de la creatividad figurativa, encontramos que las docentes que presentan un perfil constructivista fomentan en sus aulas, con respecto a las aulas tradicionales, de forma muy destacable, las variables originalidad y elaboración, y en menor

---

<sup>22</sup> ALVARADO, María del Pilar. FOMENTO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS ENTRE LOS 6 Y 7 AÑOS A PARTIR DE LA PROPUESTA DE EDWARD DE BONO. Universidad del Norte. Junio de 2012. Disponible en internet: <https://guayacan.uninorte.edu.co/divisiones/iese/lumen/ediciones/13/articulos/fomento-del-pensamiento-creativo-en-ninos-y-ninas-entre-los-6-y-7-anos-a-partir-de-la-propuesta-de-edward-de-bono.pdf>. consultado: enero 10 de 2015.

medida, aunque mostrando diferencias significativas con las docentes tradicionales, fluidez y abreacción figurativa.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup>RUIZ, Gutiérrez Samuel. PRÁCTICA EDUCATIVA PRÁCTICA EDUCATIVA PRÁCTICA EDUCATIVA Y CREATIVIDAD Y CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL. Universidad de Málaga, facultad de educación. 2010. Disponible en internet: [http://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4618/TDR\\_RUIZ\\_GUTIERREZ.pdf?sequence=6](http://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4618/TDR_RUIZ_GUTIERREZ.pdf?sequence=6). Consultado: Noviembre 26 de 2014.

### 3. METODOLOGÍA

Para la realización de este estudio se plantea una metodología cuantitativa en la que se busca que se avalúen los criterios de la creatividad con el juego intencionado.

#### 3.1 DISEÑO

El presente estudio se realiza con un diseño descriptivo en el que se evalúa un grupo a partir de una batería de juegos en los criterios de la creatividad.

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

Los juegos fueron validados a través de la realización de prueba piloto en la que se determinó las unidades de medida de tiempo y repetición para la ejecución o solución de los mismos, así mismo se contó con la aprobación de un experto en evaluación de situaciones de juego, quien avala el planteamiento de los mismos, se enfoca hacia la forma como se dan las respuestas creativas y no reemplazan un valor psicométrico, a su vez, los juegos fueron adaptados de la prueba PIC trabajada por Artola y los planteamientos temáticos de BobMckin, Ken Robinson, Robert Sternberg y Elsa Punset, como estrategias de uso creativo con las personas.

#### 3.2 POBLACIÓN

La población corresponde a niños y niñas entre los 7 y 8 años de dos instituciones educativas de la ciudad de Pereira con las mismas características en cuanto a nivel de estudio, y estrato social. La población tomada para este estudio cuenta con 155 distribuidos en 80 niñas de las cuales 50 son de 7 años, 30 de 8 y 75 niños, de los cuales 43 son niñas y 32 niños a su vez cursan los grado segundo y tercero.

#### 3.3 MUESTRA

Se realiza el estudio con 80 niños y niñas entre los 7 y 8 años, divididos en las siguientes modalidades: 20 niñas y 15 niños de 7 años y 20 niñas y 25 niños. esta muestra fue tomada al azar, en una institución educativa ubicada en la comuna oriental de ciudad de Pereira.

### 3.4 INSTRUMENTOS

Las pruebas realizadas a los niños y niñas entre las edades de 7 y 8 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, además de los juegos propuestos por BobMcKim, Ken Robinson, Robert Sternberg y Elsa Punset, como estrategias de uso creativo con las personas.

Las adaptaciones corresponden a la realización de pruebas piloto en las que se aplicaron los juegos y se determinó el plan de análisis basado en las unidades de medida de tiempo y repetición para población infantil, así como la posibilidad de aplicar los mismos juegos en contexto educativo y no en laboratorio o consultorio.

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 criterios tales como la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

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

---

---

---

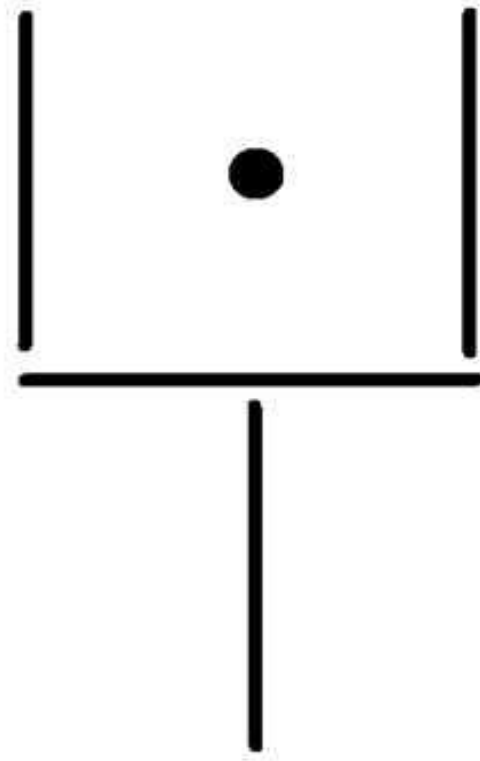
---

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 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

## 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

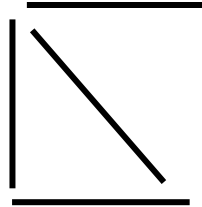
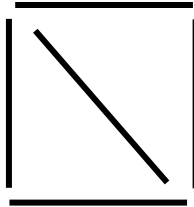
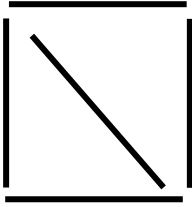
Trata de hacer solo 4 trazos sin alzar la mano ni dejar ningún punto por fuera para unir las 9 caritas:



**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: \_\_\_\_\_**

---

---

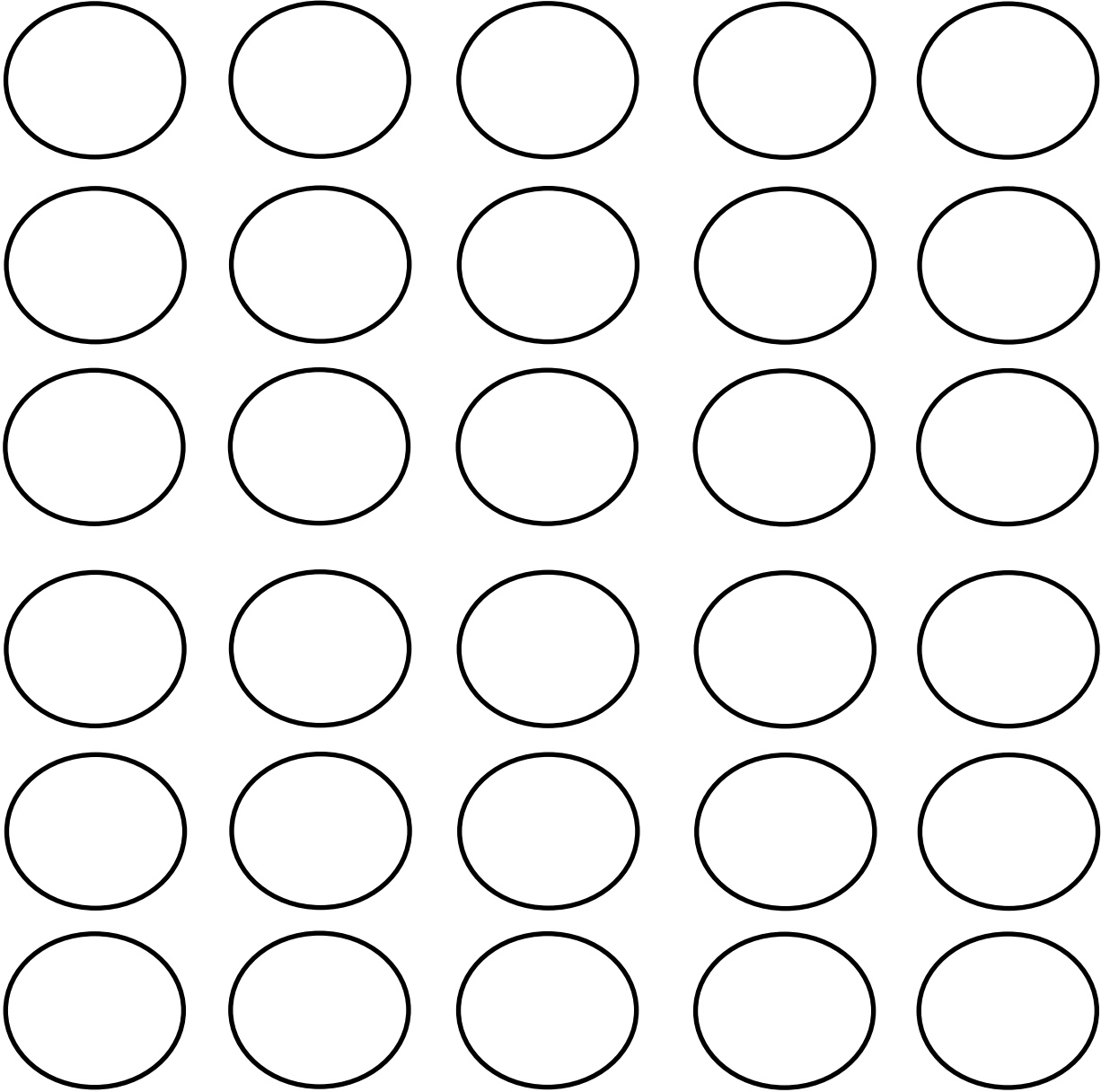
---

---



## 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**

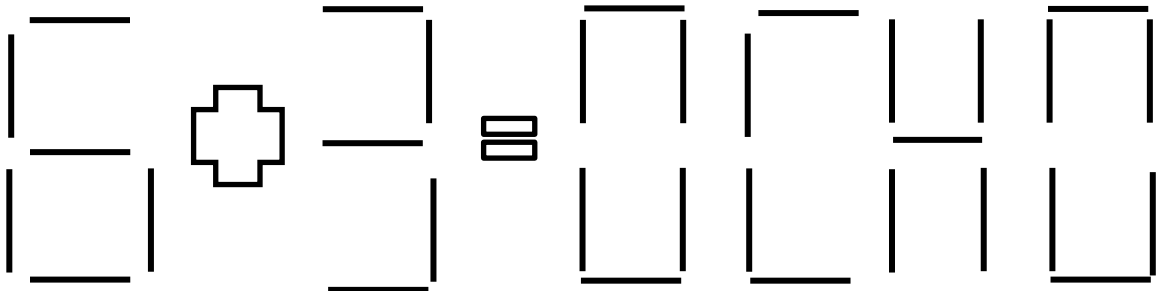
**SIGNIFICADO**

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

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**

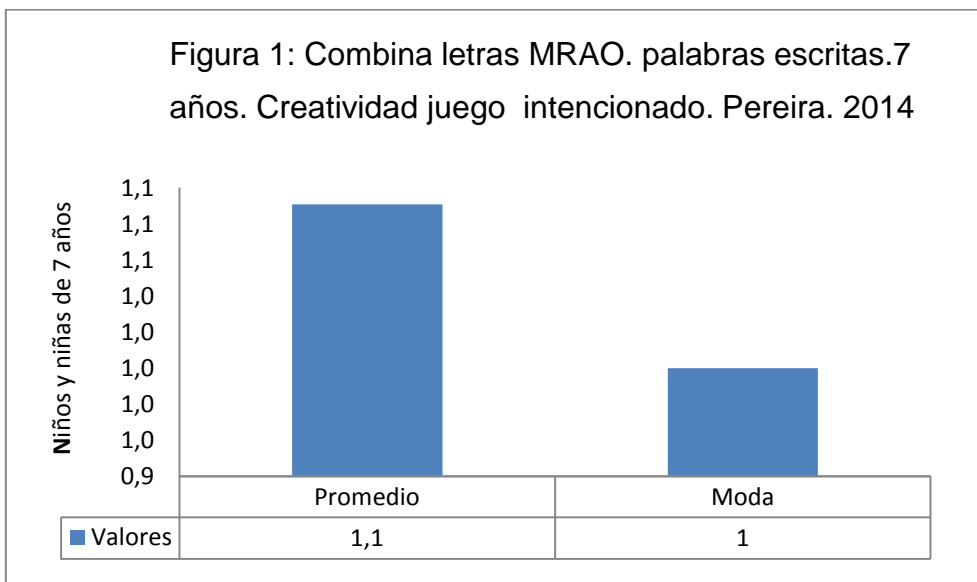
El procedimiento que se desarrolló para recoger la información fue: tomar las población al azar, luego cada investigadora tenía un lugar destinado para explicar y desarrollar cada uno de los juegos, al finalizar dicho juego el niño o niña se

dirigía hacia otro juego y así sucesivamente hasta pasar por cada actividad. En ninguno de los casos se les dijo si su forma de juego estaba bien o no, y se privilegió el sentido del juego, las estrategias que utilizaba y la creatividad.

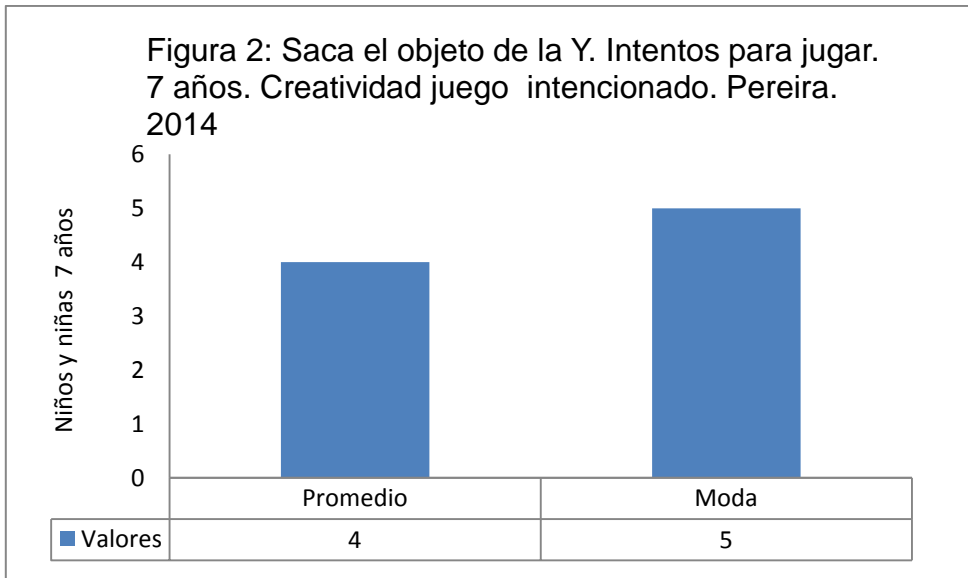
## 4. RESULTADOS

Una vez realizados los juegos con los niños y niñas, se exponen los resultados que permiten resolver la pregunta de investigación y los objetivos propuestos.

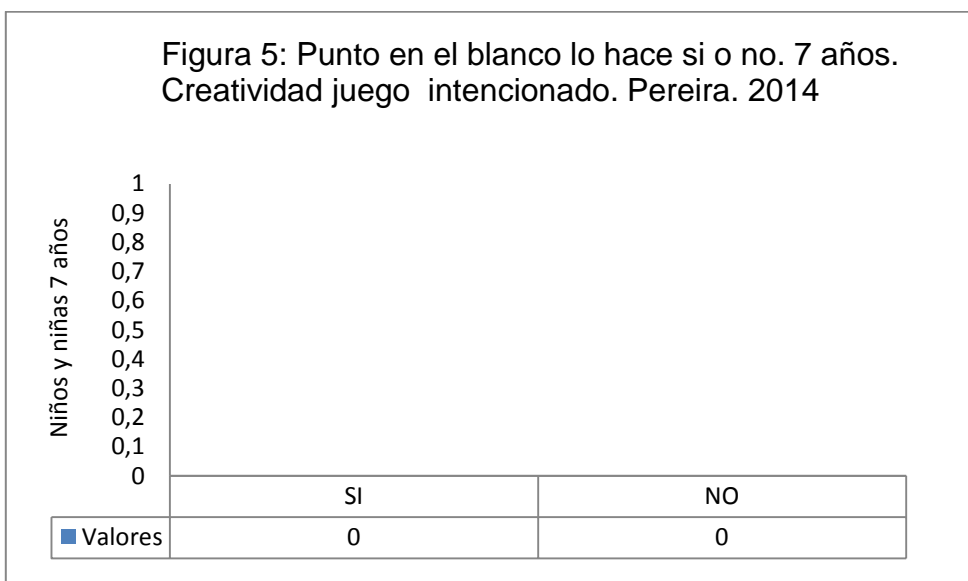
### 4.1 NIÑOS Y NIÑAS DE 7 AÑOS



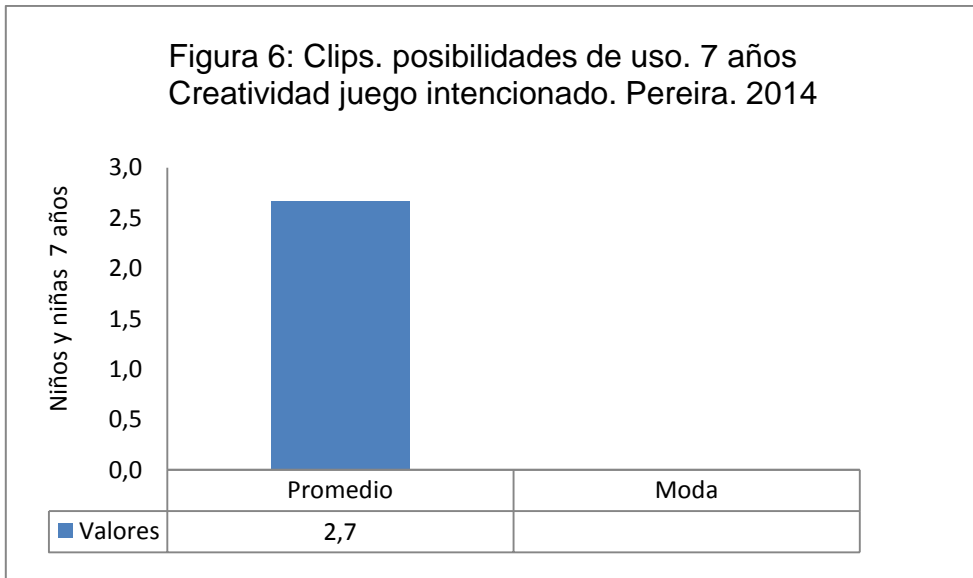
En la figura número 1, se denota que el promedio es de 1,1, lo que revela que los niños y niñas al realizar este juego optan por realizar intentos, se evidencia que el mayor número de intentos es de 1.



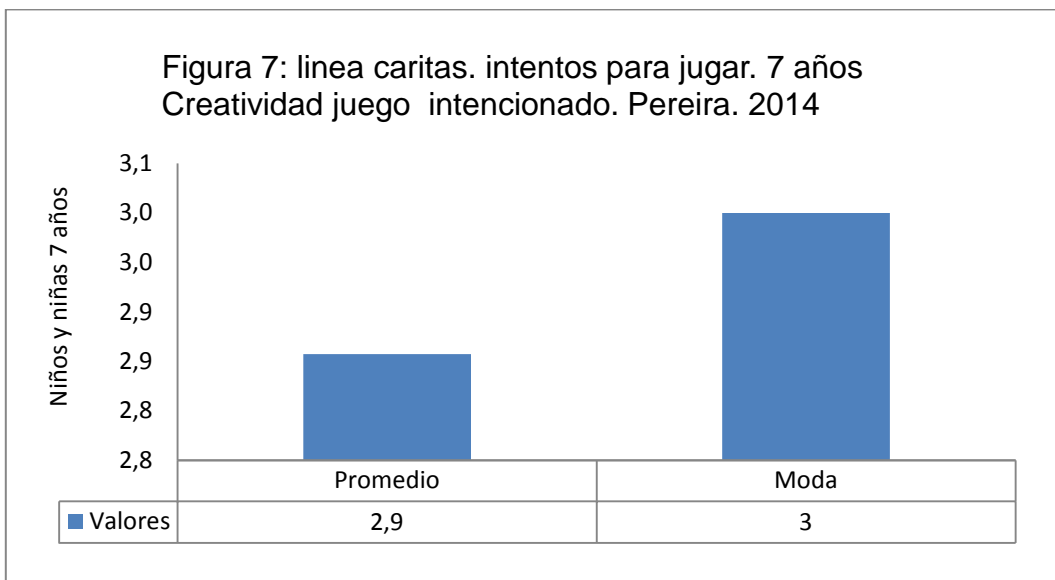
Según el promedio del juego número 2, indica que el promedio es de 4, además que el dato que prevalece es 5 lo que indica que los participantes realizan varios intentos para darle solución al juego.



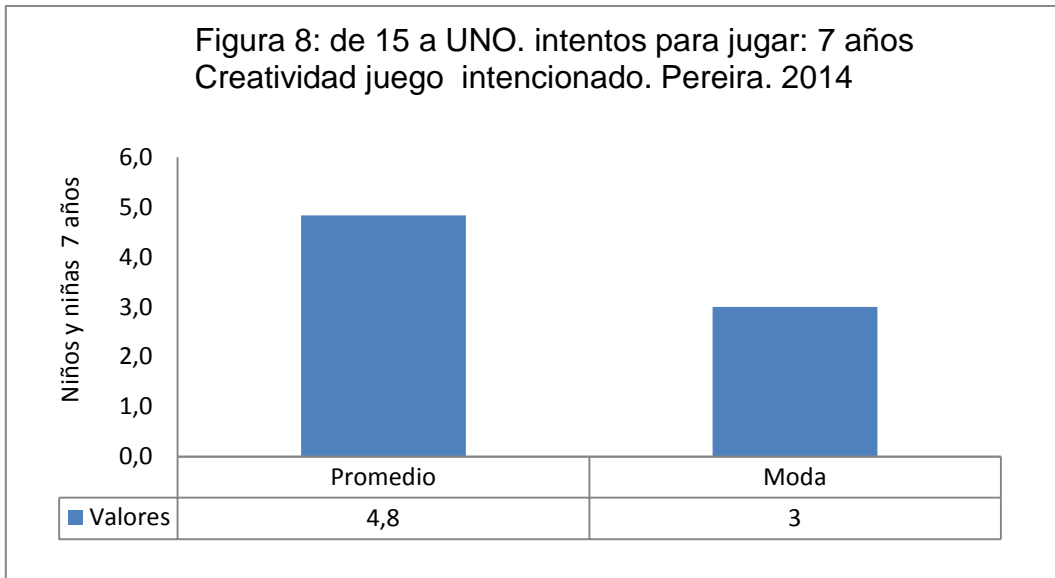
Según el promedio del juego “punto en el blanco” no se evidencian valores, puesto que la mayoría de los participantes no logran encontrarle solución a dicho juego.



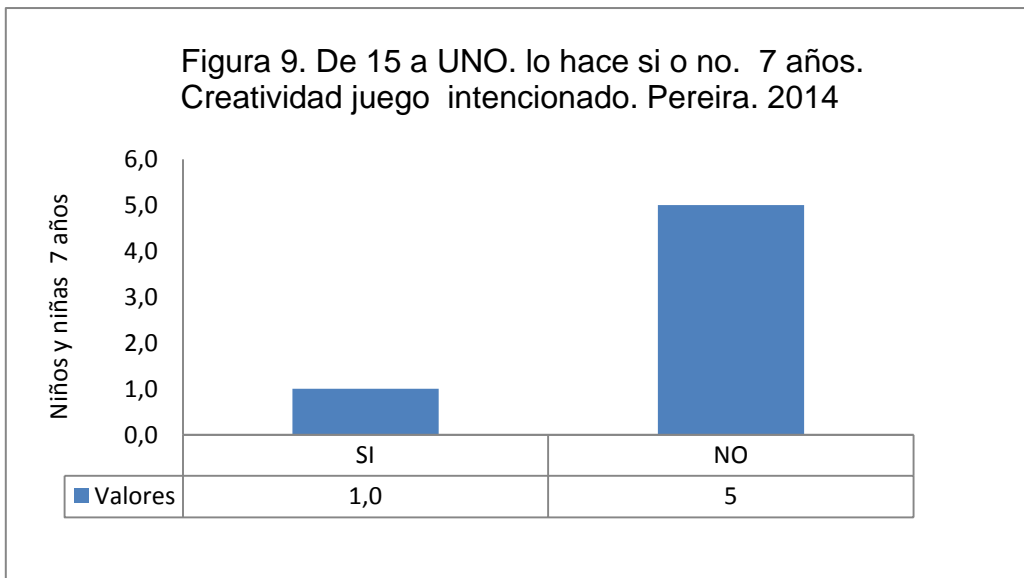
En la figura 6, el promedio del juego es de 2,7, lo que demuestra que los participantes solucionan este juego usando la flexibilidad.



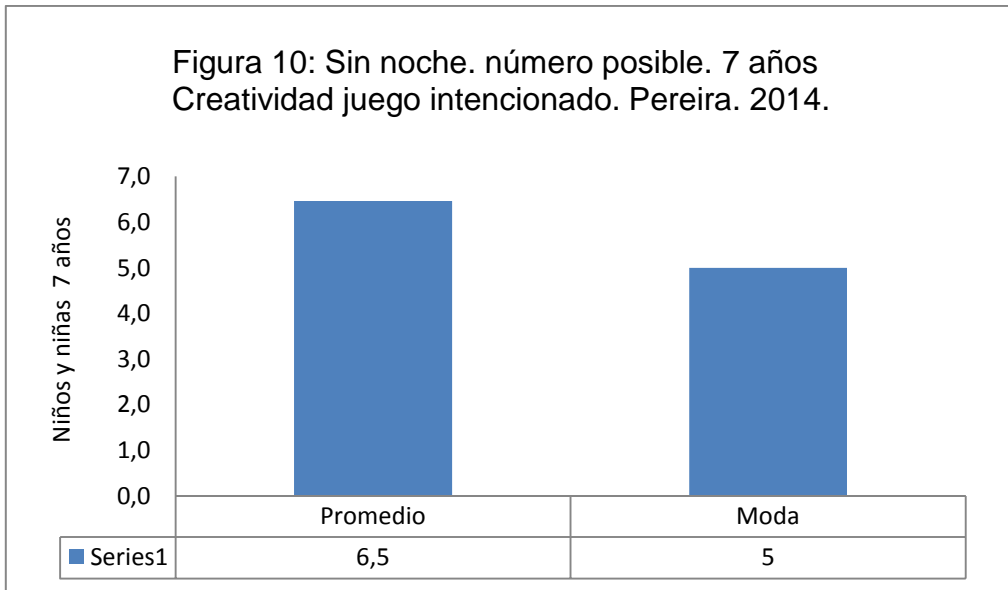
Se observa que el promedio es de 2,9, en la figura 7, lo que indica que los niños y niñas aspiran resolver el juego en 3 intentos.



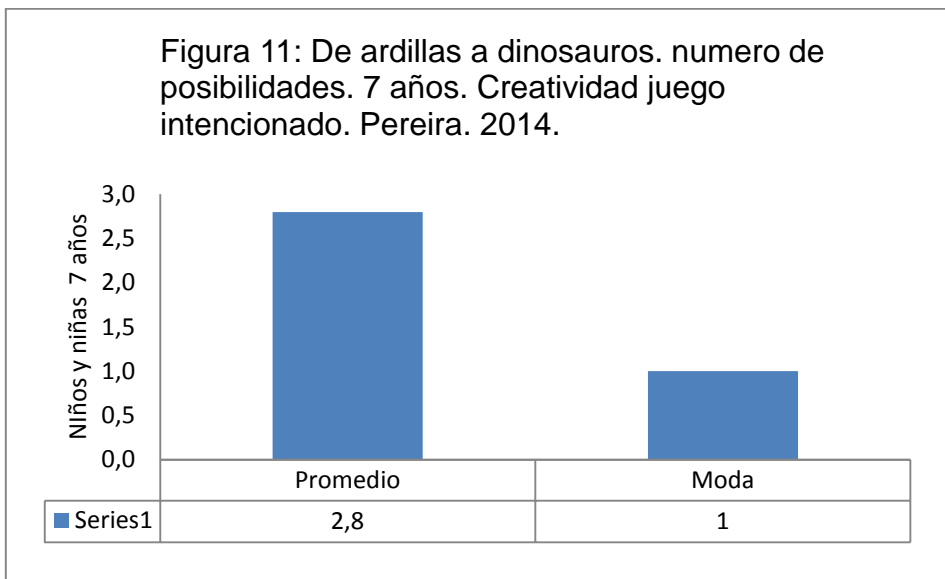
Para el juego “de 15 a UNO” se evidencia que el promedio es de 4,8, lo que indica que los niños y niñas participantes tienen una forma de resolver el juego optando por realizar intentos. En la figura 8, se muestra que el mayor número de intentos es de 3 por cada participante.



Según el promedio del juego “De 15 a UNO” demuestra que la mayoría de los niños y niñas participantes no logran darle solución a este juego y que el dato que más se repite es 5.

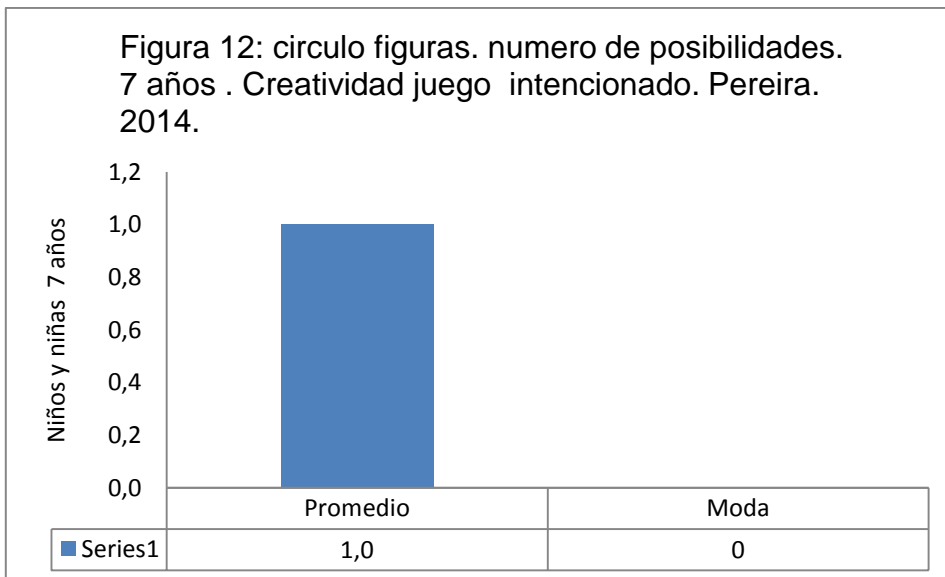


Para el juego “Sin noche”, se observa que el promedio es de 6,5 lo que indica que los participantes tienen ciertas posibilidades para resolver el juego, así mismo el dato que prevalece es 5.

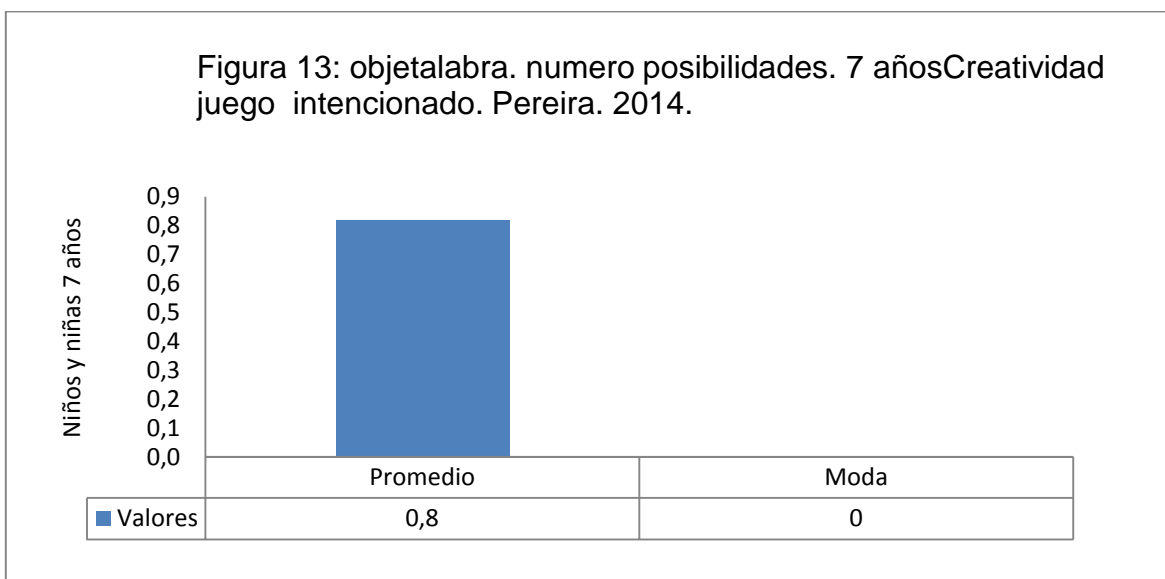


En la figura 11, el promedio es de 2,8, lo que indica que algunos niños y niñas optan por resolver el juego. Así mismo el dato que prevalece es 1.

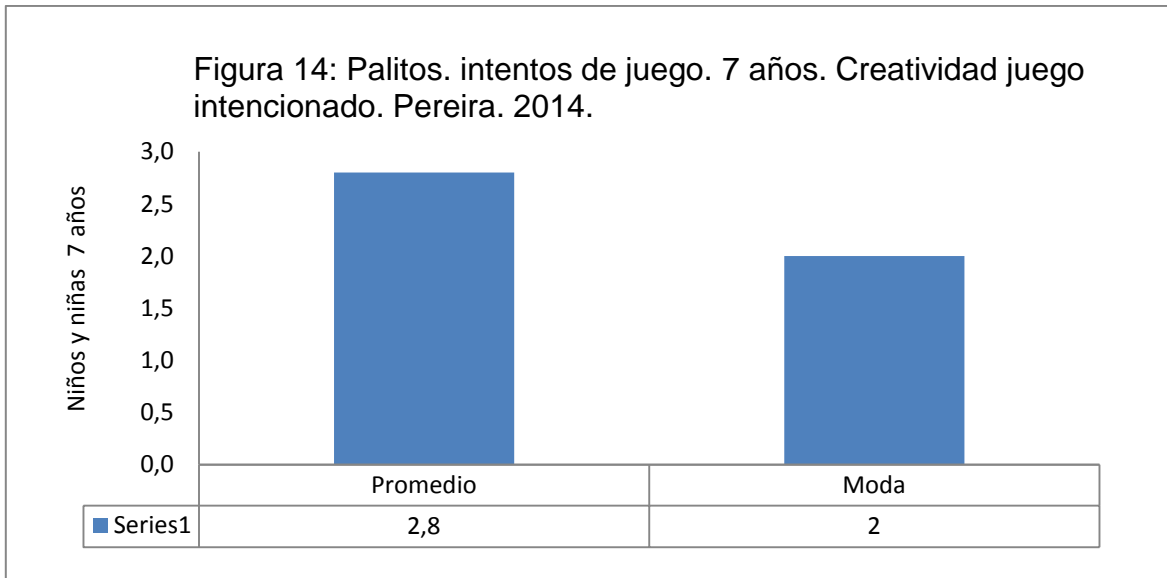




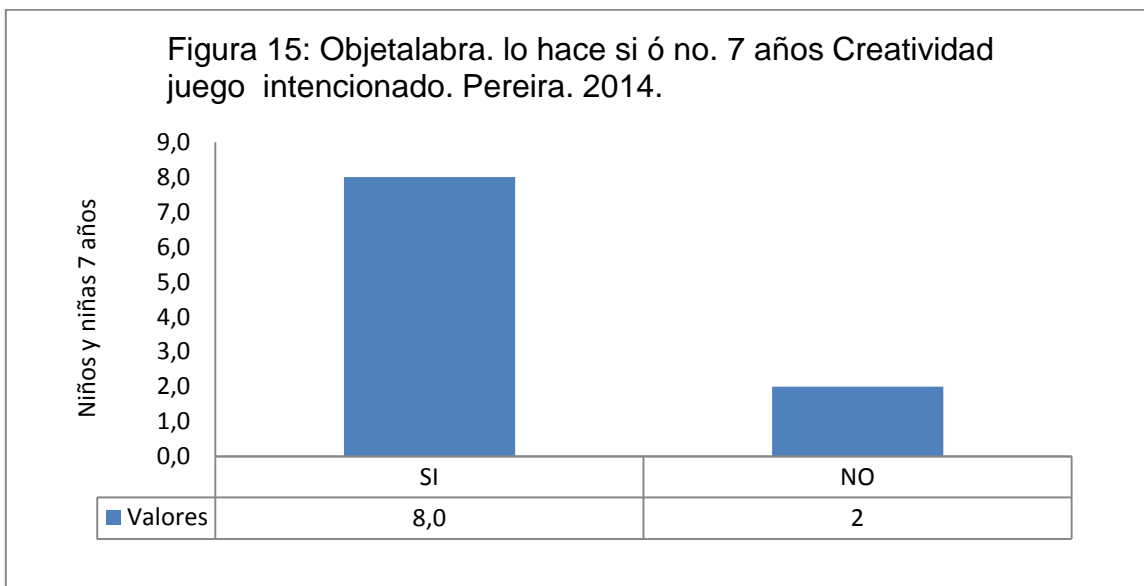
Para el juego “Circulo figuras” se denota que el promedio es de 1,0 lo que revela que los niños y niñas participantes en este juego optan por realizar intentos.



Según el juego “objetalabra”, el promedio indica que es de 0,8, a su vez no hay un dato que se repita de los intentos realizados.

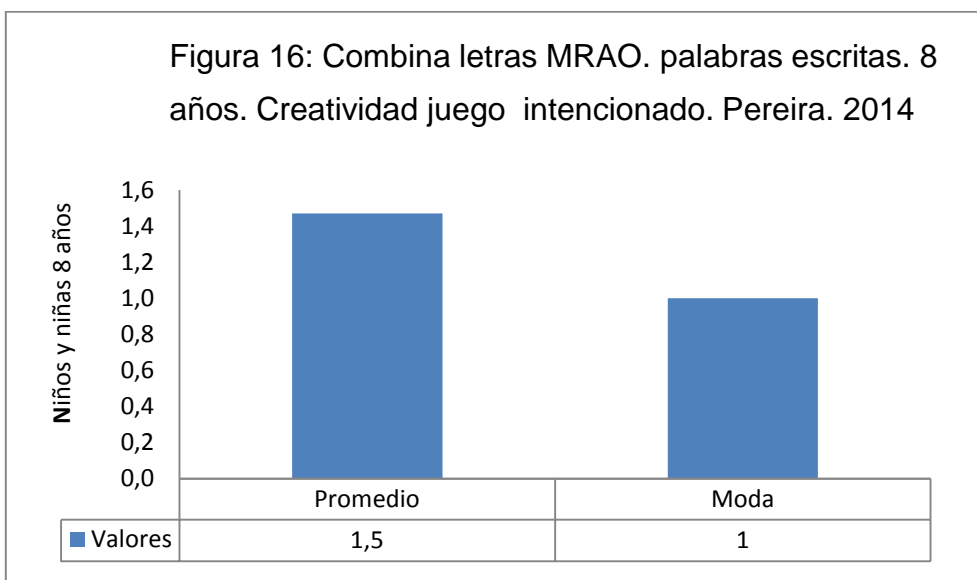


En el juego palitos se observa que el promedio es de 2,8 lo que indica que el número de intentos más relevante es 2, demostrando así que los niños y niñas participantes tienen una forma de resolver este juego realizando varios intentos.

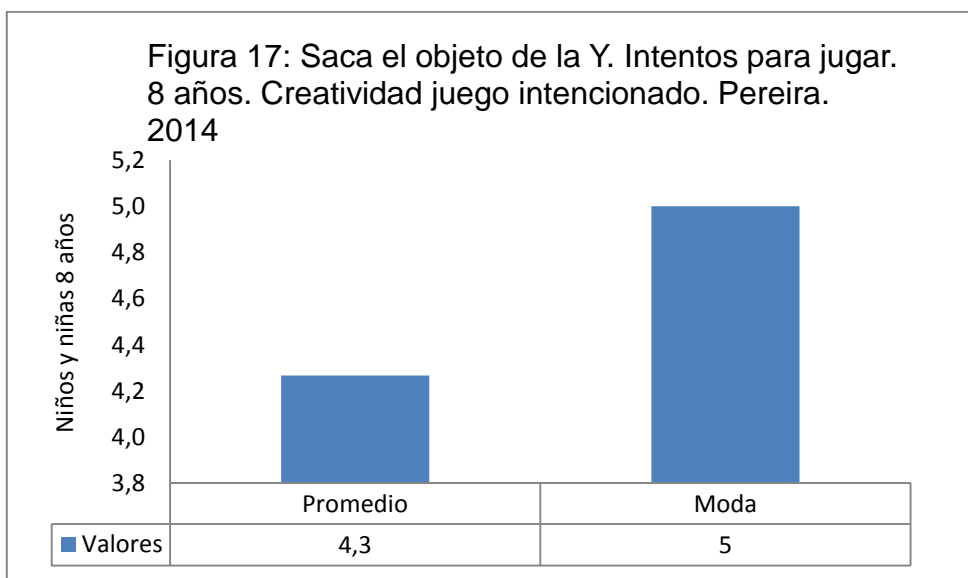


En la figura 15, se evidencia que el 8,0 de los niños y niñas participantes lograron resolver el juego exitosamente.

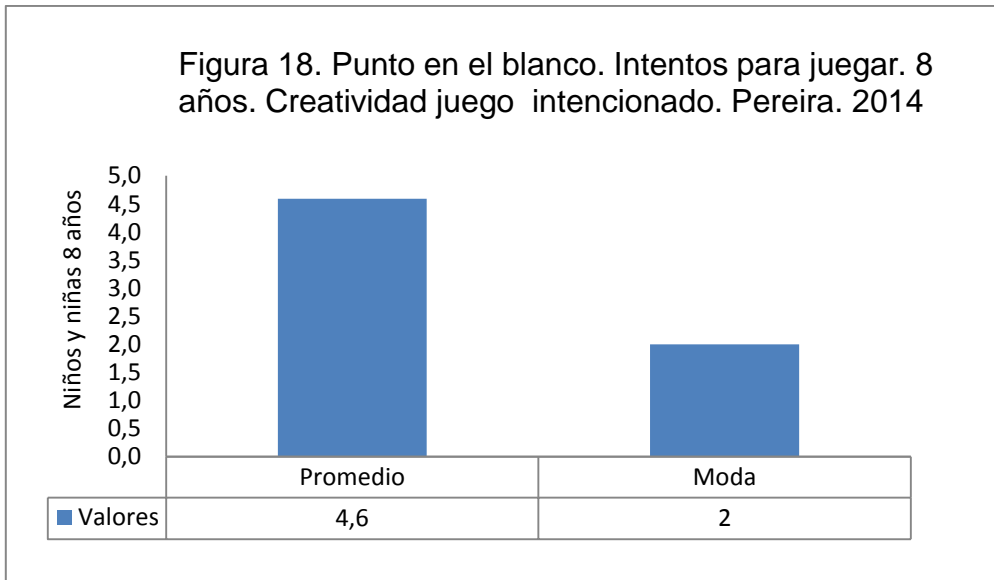
#### 4.2 RESULTADOS NIÑOS Y NIÑAS DE 8 AÑOS.



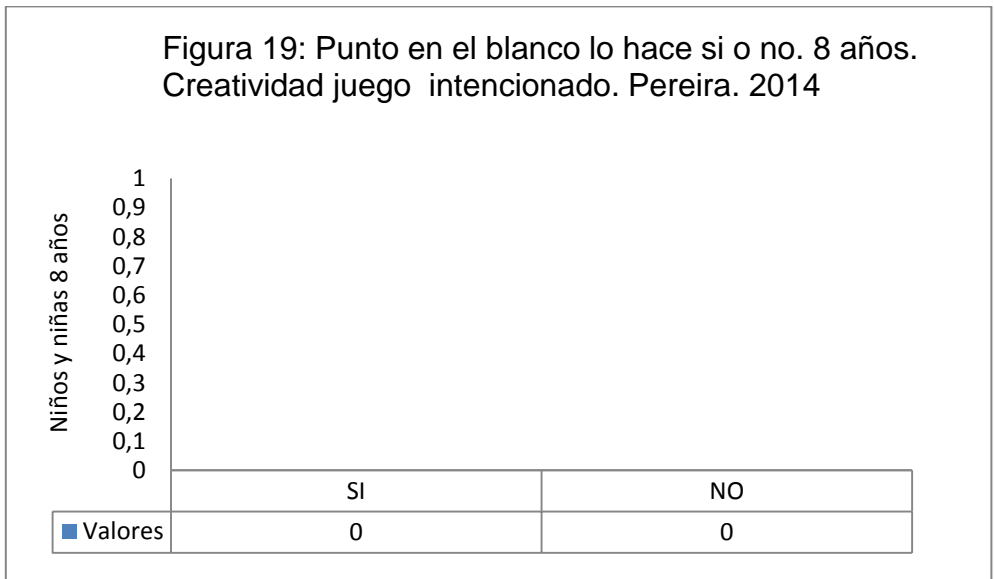
Para el juego “Combina Letras” se evidencia que el promedio es de 1,5, lo que indica que los niños y niñas participantes tienen algunas posibilidades para resolver el juego. En la figura 1, se muestra que el número de intentos es de 1 por cada participante.



El promedio del juego “Saca el objeto de la Y”, es de 4,3, lo que demuestra que la mayoría de los participantes lograron darle solución a este juego, así mismo el dato que más se repite es 5.

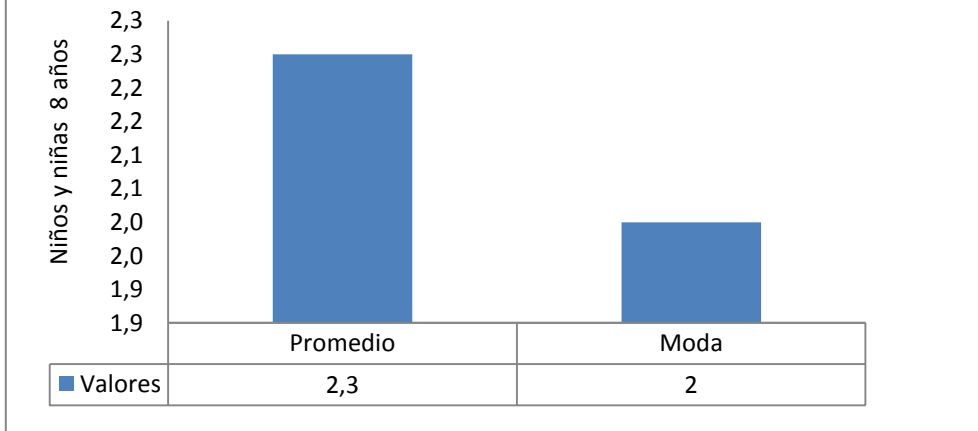


Se observa que el promedio para la figura 4 es de 4,6, lo que indica que los niños y niñas participantes aspiran resolver el juego en 2 intentos.



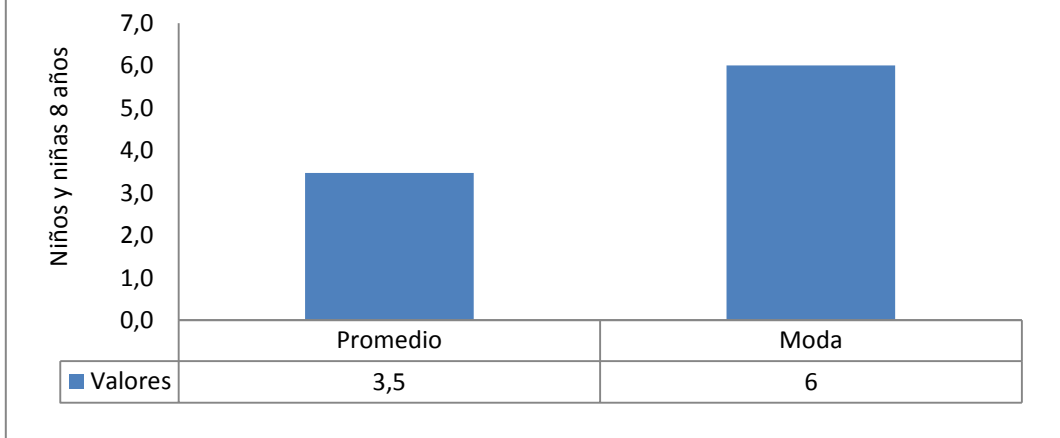
Según el promedio del juego “punto en el blanco” no se evidencian valores, puesto que la mayoría de los participantes no logran encontrarle solución a dicho juego.

Figura 20: Clips. posibilidades de uso. 8 años  
Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014



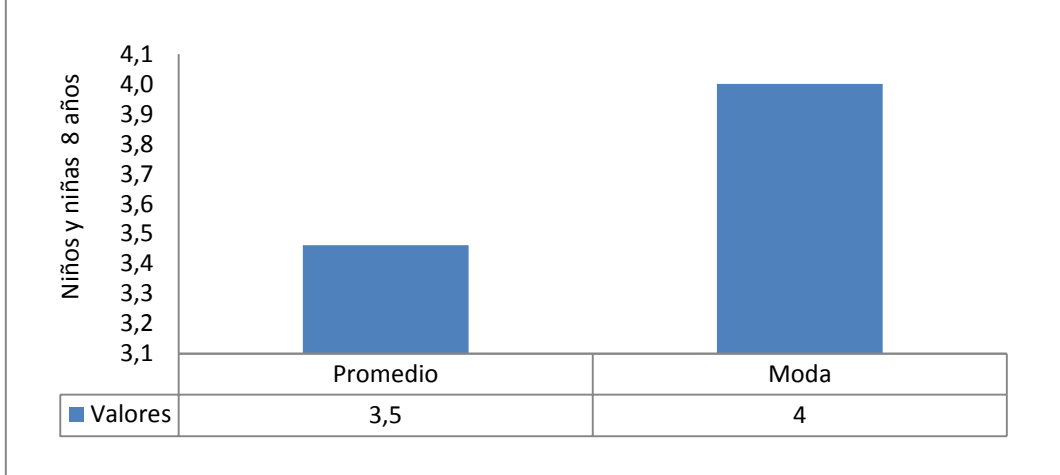
Se observa que el promedio del juego “Clips” es de 2,3, lo que revela que los participantes realizan 2 intentos para darle solución al juego.

Figura 21: línea caritas. intentos para jugar. 8 años.  
Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014



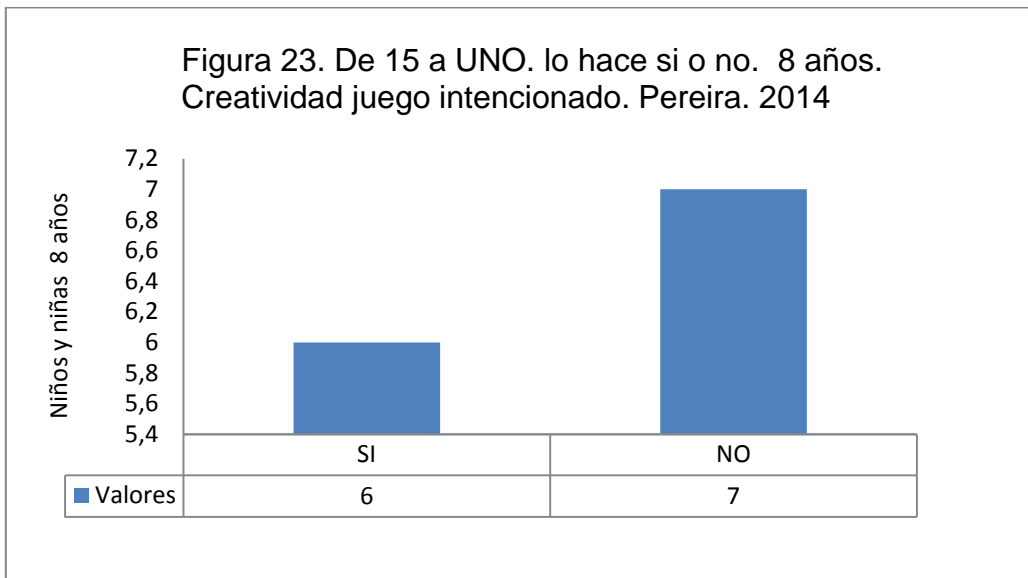
Para el juego “Línea Caritas” se evidencia que el promedio es de 3,5, lo que indica que los niños y niñas tienen una forma de resolver el juego optando por realizar intentos. En la figura 7 se muestra que el mayor número de intentos por cada participante es de 6.

Figura 22: de 15 a UNO. intentos para jugar: 8 años.  
Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014



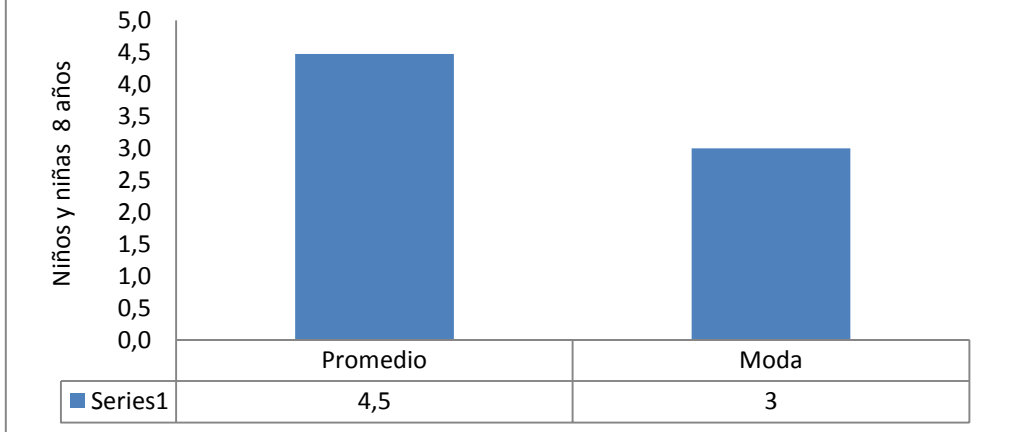
En la figura 8, el promedio es de 3,5, lo que indica que algunos niños y niñas optan por resolver el juego, así mismo el dato que más prevalece es 4.

Figura 23. De 15 a UNO. lo hace si o no. 8 años.  
Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014



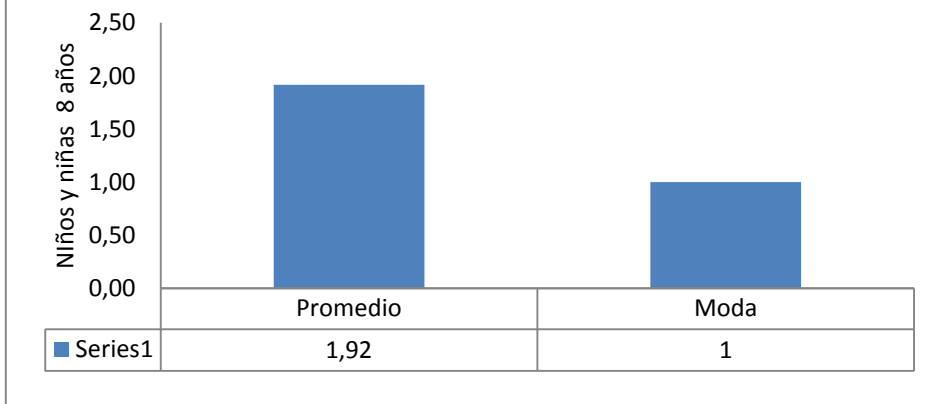
Según el promedio del juego “De 15 a UNO” se evidencia que la mayoría de los niños y niñas participantes no logran darle solución a este juego y que el dato que más se repite es 7.

Figura 24: Sin noche. número posible. 8 años.  
Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014.



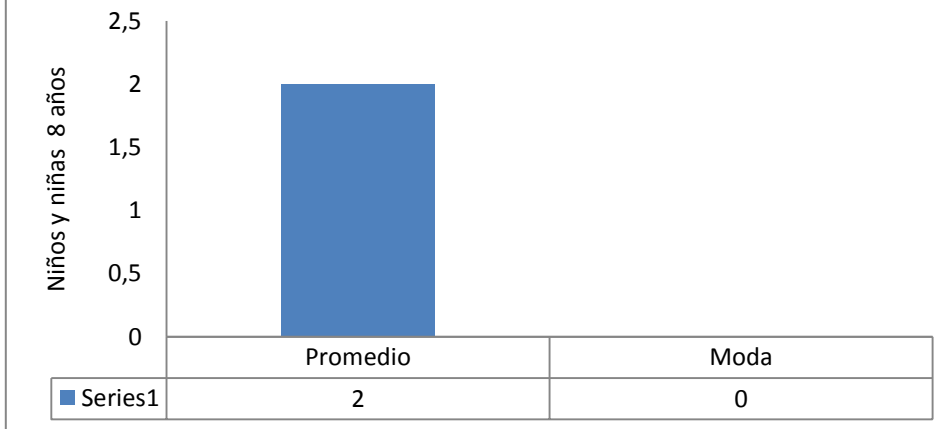
En la figura 10, el promedio es de 4,5, lo que indica que los participantes optan por buscar posibles soluciones al juego, igualmente el dato que prevalece es de 3.

Figura 25: De ardillas a dinosaurios. numero de posibilidades. 8 años  
Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014.



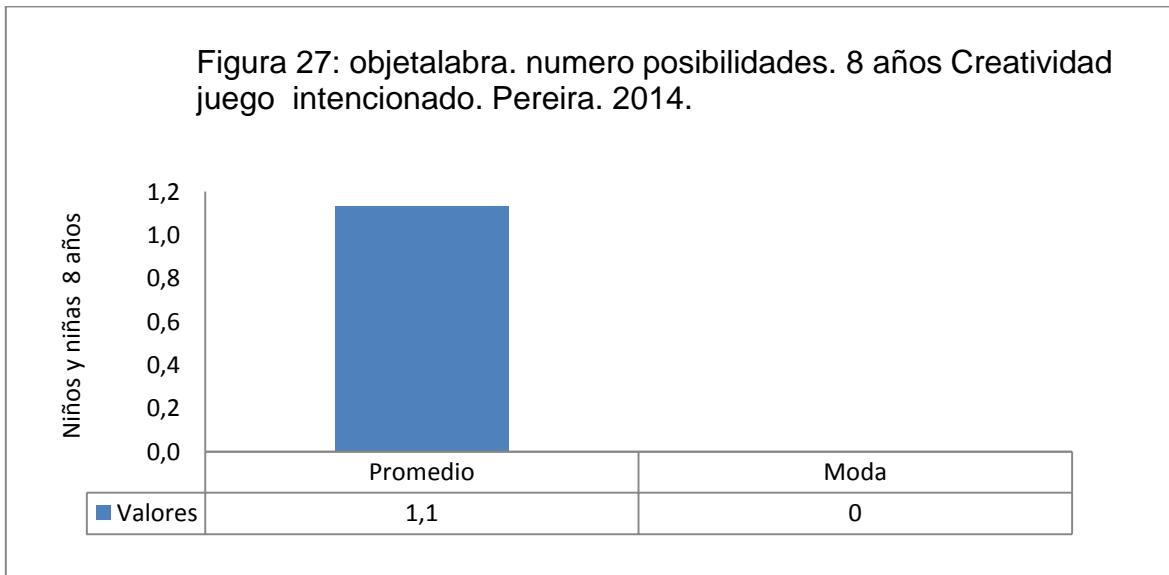
En el juego “De ardillas a dinosaurios” se observa que el promedio es de 1,9 lo que indica que el número de intentos más relevante es 1, demostrando así que los niños y niñas participantes encuentran solo una forma de resolver este juego.

Figura 26: circulo figuras. numero de posibilidades. 8 años. Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014.



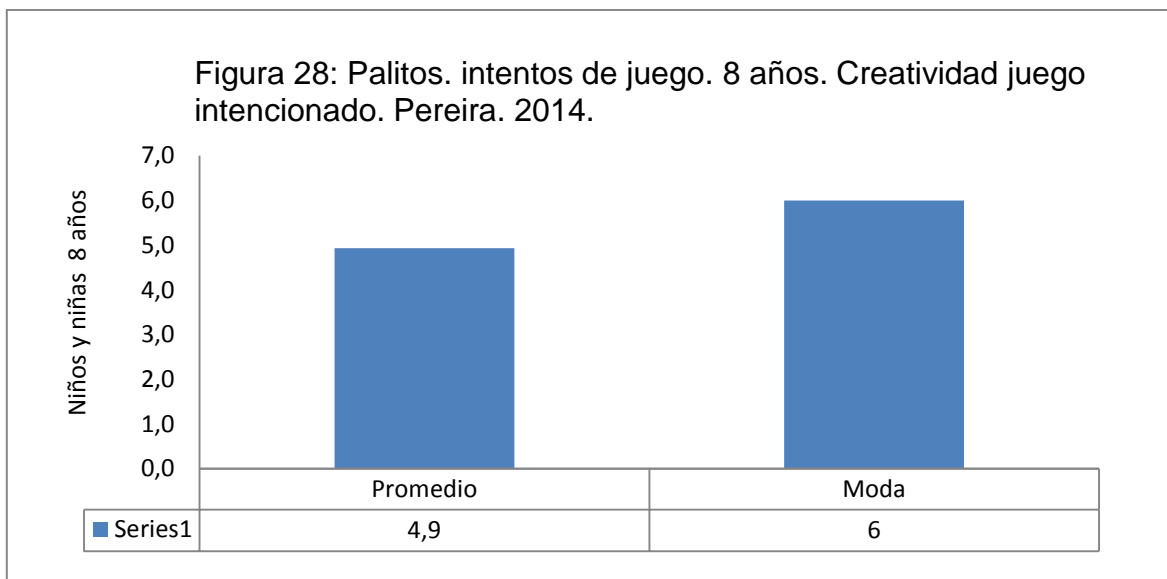
Según el juego “Circulo figuras”, el promedio indica que es de 2, a su vez no hay un dato que se repita de los intentos realizados por los niños y niñas.

Figura 27: objetalabra. numero posibilidades. 8 años Creatividad juego intencionado. Pereira. 2014.

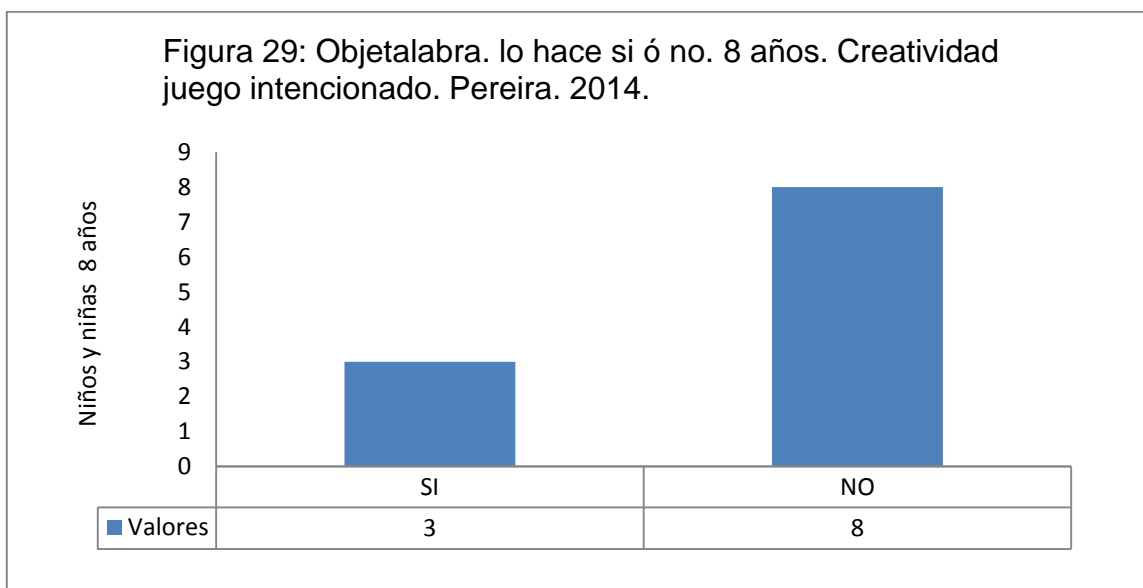


Para el juego “Objetalabra” se denota que el promedio es de 1,1 lo que revela que los niños y niñas participantes en este juego optan por realizar intentos.





En la figura 14, se denota que el promedio es de 4,9, lo que revela que los participantes al realizar este juego optan por realizar varios intentos, se evidencia que el mayor número de intentos es de 6.



Para el caso del juego objetalabra, los niños de 8 años resuelven el juego 3 de los participantes y 8 no lo hacen, lo que muestra que se les dificulta aplicar el criterio de elaboración.

## 5. ANÁLISIS

Una vez presentados los resultados de cada uno de los juegos en las dos edades de los participantes, a continuación se expone el análisis teniendo en cuenta el planteamiento teórico y los aportes pedagógicos que subyacen al estudio.

### 5.1 NIÑOS DE 7 AÑOS

A partir de los datos tomados en el juego “Combina letras”, se analiza que los participantes realizaron varios intentos por construir posibles palabras usando letras propuestas. Sin embargo el número mayor de palabras que se esperaba era de 7, con lo cual los niños y niñas demostraron un nivel de fluidez creativa relativo al objetivo de la actividad con un promedio menor del que se esperaba.

Cabe destacar, que si bien, el juego plantea alternativas desde aspectos concretos como el uso de las letras para la formación de palabras, al parecer los participantes carecen de un mayor léxico. No obstante, la categoría de fluidez se ve representada por la capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea.<sup>24</sup>

Desde una perspectiva pedagógica, se evidencia que los niños y niñas se desenvuelven en un contexto donde la estimulación de la fluidez creativa carece de alternativas en el uso del lenguaje.

De tal manera, que las posibilidades didácticas para el mejoramiento de la creatividad se puedan relacionar no solo con la aproximación a lineamientos de estándares y competencias, sino del uso intencionado del juego para destacar y mejorar las capacidades creativas de los niños y las niñas.

Teniendo en cuenta los datos recolectados en el juego “Saca el objeto de la Y”, se analiza que los niños y niñas participantes realizaron varios intentos por darle solución a esta actividad. No obstante la descripción del juego consistía en mover dos palitos para sacar un objeto dejando la misma figura en el menor tiempo posible, la categoría a la cual pertenece este juego es la de fluidez, esta se ve reflejada en el esfuerzo por solucionar el juego.

Al respecto Guilford, considera que “la fluidez consiste en gran medida en la capacidad de recuperar información del caudal de la propia memoria y se

---

<sup>24</sup> SOLORZANO, Nelson. Taller de formulación y gestión de proyectos de mediana complejidad a escala comunitaria. Disponible en internet: <https://docs.google.com/document/edit?id=1Hs-UJRn5eZeEs5yaeQiTAM0n3POgAmOrIEJi5uOjPN4&hl=en&pli=1#>. Consultado: 9 de Noviembre de 2014.

encuentra dentro del concepto histórico de recordación de información aprendida.<sup>25</sup>

Desde una mirada pedagógica, se evidencia que los participantes, realizan un gran esfuerzo para darle solución al juego, sin embargo en el contexto donde se encuentran se evidencia poca estimulación frente a la fluidez que un niño o niña debe tener a esta edad.

En cuanto al juego llamado “Punto en el blanco”, se analiza que la participación de los niños y niñas por resolver el juego a partir de intentos es notable, sin embargo a la hora de llevar a cabo este la solución no se evidencia en ningún dato, el juego consistía en hacer un punto en el centro de un círculo sin levantar el trazo, en un tiempo de 4 minutos, todo indica que los participantes no lograron darle solución a este juego.

A partir de los datos recolectados en el juego “Clips” se analiza que los participantes realizaron varios intentos por encontrar otros usos que se le pueden dar a los clips, siguiendo la instrucción del juego mostrando 2 clips (sujetadores de papel) cuantas cosas se pueden hacer, en 60 segundos decir el mayor número de usos, Sin embargo el número mayor de palabras que se esperaba era de 15, con lo cual los niños y niñas demostraron un nivel de flexibilidad creativa con relación al objetivo de la actividad con un promedio menor del que se esperaba.

Cabe recalcar, que el juego plantea alternativas desde aspectos concretos, ya que los niños y niñas tenían la posibilidad de tocar y ver los clips para encontrar otros usos, sin embargo al parecer los participantes carecen de un mayor vocabulario. Por lo anterior es posible decir que la flexibilidad es la capacidad de adaptación, de cambiar una idea por otra, de modificarla.<sup>26</sup>

Ahora bien, desde una perspectiva pedagógica, se requiere flexibilidad para interpretar las formas como se configuran los saberes para que los estudiantes aprendan. Por lo anterior se considera relevante que en las instituciones educativas se promuevan ejercicios y actividades que ayuden a los niños y niñas a estimular la flexibilidad para dar solución a problemas cotidianos.

Con base a los datos obtenidos en el juego “Línea caritas”, se analiza que los niños y niñas realizaron intentos por unir los 9 puntos con 4 líneas sin levantar el trazo. No obstante al momento de llevar a cabo la actividad, los participantes no

---

<sup>25</sup>PISTACHO, sol. La creatividad infantil. 21 de Noviembre 2012. Disponible en internet: <http://es.slideshare.net/solpistacho/la-creatividad-infantil-15287187> consultado: 9 de Noviembre de 2014.

<sup>26</sup> Op.cit. PISTACHO. Pag 8.

lograban en su mayoría unir los puntos con las líneas; con lo cual demostraron un nivel de flexibilidad creativo coherente al objetivo de la actividad con un promedio menor del que se esperaba.

Es evidente que los participantes a pesar de la motivación y la expectativa que evidencian frente al juego, se esfuerzan por darle solución a este. En relación con lo anterior la flexibilidad de adaptación dice que cuando el sujeto realiza ciertos cambios de interpretación de la tarea, de planteamiento o estrategia, o de solución posible.<sup>27</sup>

Desde una perspectiva pedagógica, se evidencia que los niños y niñas se desenvuelven en un contexto donde la estimulación de la fluidez creativa, es poco desarrollada, es probable que esto ocurra por falta de tiempo o desconocimiento y por ello es necesario estar preparados para desarrollar la creatividad.

Con los resultados obtenidos en el juego “De 15 a UNO” , se analiza que los niños y niñas participantes realizaron varios intentos por darle solución a esta actividad. No obstante la descripción del juego consistía sacar 5 palitos para dejar UNO, la categoría a la cual pertenece este juego es la de flexibilidad, esta se ve reflejada en el esfuerzo por solucionar el juego.

Si bien es cierto el juego permite realiza múltiples alternativas, no obstante los participantes en su mayoría presentaron dificultades a la hora de darle solución, es por ello que la flexibilidad espontanea considera que se pueden producir gran variedad de ideas<sup>28</sup>.

Ahora bien, desde una mirada pedagógica, se observa que los niños y niñas, carecen de una flexibilidad creativa puesto que en el contexto donde se encuentran la falta de actividades y ejercicios para estimular esta parte fundamental de la creatividad es evidente.

Observando los datos del juego “Sin noche”, se analiza que los niños y niñas participantes realizaron varios intentos luego de conocer la instrucción ¿Qué pasaría si no hubiera noche?, usando la originalidad al momento de dar las respuestas. Así mismo se evidencia que el número mayor de palabras que los niños manifestaron fue de 5, con lo cual los niños y niñas demostraron un nivel de originalidad creativa en relación al objetivo de la actividad con un promedio satisfactorio.

---

<sup>27</sup> Op.cit. PISTACHO. Pag 8.

<sup>28</sup>Las características del pensamiento creativo. Adaptado por: Marialuz Albuja Bayas  
Fuente: Alder, Harry (2003). Inteligencia creativa, México DF, México: Santillana. Disponible en internet:  
[http://www.planamanecer.com/recursos/docente/basica8\\_10/articulospedagogicos/inteligencia\\_creativa.pdf](http://www.planamanecer.com/recursos/docente/basica8_10/articulospedagogicos/inteligencia_creativa.pdf) . consultado: Noviembre 12 de 2014.

Es relevante decir que el juego plantea alternativas de solución, sin embargo los participantes carecen de un mayor léxico. No obstante, la categoría de originalidad se ve representada en la habilidad o la dimensión asociada con la producción de respuestas únicas, novedosas o poco usuales<sup>29</sup>.

Desde una perspectiva pedagógica, se evidencia que los niños y niñas se desenvuelven en un contexto donde la estimulación de la originalidad creativa hace parte de su diario vivir. De tal manera, que las posibilidades didácticas para el mejoramiento de la creatividad se pueden relacionar no solo con la aproximación a lineamientos de estándares y competencias, sino del uso intencionado del juego para destacar y mejorar las capacidades creativas de los niños y las niñas.

Teniendo en cuenta los datos tomados del juego “De ardilla a dinosaurio”, se analiza que los participantes realizaron varios intentos por darle respuesta a la actividad ¿Qué pasaría si de repente las ardillas se convirtieran en dinosaurios?, haciendo uso de la originalidad al momento de dar las respuestas. Así mismo se evidencia que el número mayor de palabras que los niños manifestaron fue de 1, con lo cual los niños y niñas demostraron un nivel bajo de originalidad creativa en relación al objetivo de la actividad.

Desde una mirada pedagógica, se revela que los participantes se encuentran en un contexto en el cual la estimulación de la originalidad se ve afectada, posiblemente por falta de alternativas con relación al uso del lenguaje. Dentro de la originalidad se encuentran las respuestas ingeniosas las cuáles son respuestas en las que no se mide el nivel de conocimiento, sino la capacidad de elaborar o ingeniar soluciones creativas<sup>30</sup>.

Con base a los datos obtenidos en el juego “Circulo figuras”, se analiza que los participantes realizaron intentos dibujar alternativas posibles partiendo de una plana de círculos. No obstante al momento de llevar a cabo la actividad, los participantes no lograban dibujar en todos los espacios que había en la hoja; con lo cual demostraron un nivel de originalidad creativa baja con relación al objetivo de la actividad con un promedio menor del que se esperaba.

---

<sup>29</sup> RESENDIZ, Eric. Elementos de la creatividad. 30 de Septiembre de 2011. Disponible en internet: <http://ericcreatividad.blogspot.com/2011/09/elementos-de-la-creatividad.html>. consultado: 15 de Noviembre 2014.

<sup>30</sup> Las características del pensamiento creativo. Adaptado por: Marialuz Albuja Bayas  
Fuente: Alder, Harry (2003). Inteligencia creativa, México DF, México: Santillana. Disponible en internet:  
[http://www.planamanecer.com/recursos/docente/basica8\\_10/articulospedagogicos/inteligencia\\_creativa.pdf](http://www.planamanecer.com/recursos/docente/basica8_10/articulospedagogicos/inteligencia_creativa.pdf) . consultado: Noviembre 12 de 2014.

Por lo anterior cabe resaltar que los niños y niñas carecen de originalidad a la hora de darle solución a este juego; en esta misma línea se entiende la originalidad como la capacidad de emitir respuestas, que además de ser consideradas validas, resulten nuevas, novedosas inesperadas y que por lo tanto, provoquen un cierto impacto o impresión<sup>31</sup>.

Ahora bien, desde una mirada pedagógica se considera viable que realicen ejercicios de originalidad con los niños y niñas puesto que en este aspecto importante para el desarrollo de la creatividad, se logra observar un vacío el cual impide que los participantes realicen y den una buena solución al juego.

Continuando con el análisis, se dará paso al juego llamado “Objetalabra”, en el cual se analiza que a pesar de la participación de los niños y niñas en el juego, al acabarse el tiempo los participantes no lograron darle solución, aun cuando la guía les decía que debían inventar nuevas palabras inspiradas en el nombre de 4 palabras sacadas al azar y darles un significado.

El juego mencionado con anterioridad pertenece a la categoría de elaboración, la cual es entendida como la capacidad de llevar el impulso creativo hasta su realización<sup>32</sup>.

Desde una perspectiva pedagógica se considera que relevante que se realicen actividades, juegos y ejercicios para estimular la elaboración en los niños y niñas de esta edad.

Con base en los datos recolectados en el juego “Palitos”, se analiza que los niños y niñas participantes realizaron varios intentos por resolver el juego, cabe destacar, que si bien, el juego plantea alternativas desde aspectos concretos como el uso de los palitos para la elaboración y explicación del juego, al parecer algunos de los participantes no lograron solucionarlo .

No obstante, la categoría de elaboración se ve representada en la expectativa de realizar el juego, también por la impotencia por no poder darle solución, al respecto Muñoz señala que la creatividad no justifica de ninguna manera la falta de análisis, la pereza mental o la superficialidad. Todo lo contrario, la lentitud es un elemento destacado del comportamiento creativo, en el sentido de que el

---

<sup>31</sup> Proyecto Hélade. Disponible en internet: <http://proyectohelade.blogspot.com/2013/10/el-proceso-creativo-fluidez.html>. consultado: 15 de noviembre de 2014.

<sup>32</sup> ALBURQUERQUE Calderón, Miguel Ángel. Creatividad e indicadores de creatividad profesional enero 21 de 2008. Disponible en internet: <http://ma-alburquerque.blogspot.com/2008/01/creatividad-e-indicadores-de.html>. consultado: 15 de Noviembre de 2014.

creador ha de dar forma a la idea y necesita de la riqueza de detalles para su correcta expresión<sup>33</sup>.

Ahora bien desde una mirada pedagógica, se evidencia que los niños y niñas se desenvuelven en un contexto donde la estimulación de la elaboración creativa necesita de alternativas para mejorar este aspecto que hace parte de la creatividad. De tal manera, que para el mejoramiento de la creatividad se pueda hacer uso intencionado del juego para destacar y mejorar las capacidades creativas de los niños y las niñas.

## 5.2 NIÑOS DE 8 AÑOS

Desde los datos tomados en el juego “Combina letras”, se observa que los participantes realizaron intentos para formar posibles palabras empleando las letras propuestas. No obstante el mayor número de palabras que se esperaba era de 7, en este sentido los niños y niñas manifestaron una fluidez creativa en relación al objetivo de la actividad con un promedio menor del que se esperaba.

Es por esta razón que la fluidez creativa tiene como base la precisión para descifrar palabras que resultan de esas cuatro letras, la velocidad que se aplica en unos minutos para copiar las palabras y la Interpretación expresiva y significativa del texto o palabras resultantes.<sup>34</sup>

Desde una mirada pedagógica se demuestra como la estimulación para la parte de la fluidez creativa se ve limitada por un poco vocabulario, por timidez o por que el contexto no les proporciona ampliar su léxico.

Teniendo como base los datos obtenidos del juego “Saca el objeto de la Y” los participantes realizaron varios intentos para darle solución válida a esta actividad. Espor esto que las instrucciones para realizar este juego, dan cuenta de que hace parte de la categoría de la fluidez.

---

<sup>33</sup> Indicadores de la creatividad: Factores Aptitudinales y Actitudinales. Disponible en internet: [http://rodas.us.es/file/30658c09-9fca-30b8-39bb-dd461025379c/1/capitulo10\\_SCORM.zip/pagina\\_05.htm](http://rodas.us.es/file/30658c09-9fca-30b8-39bb-dd461025379c/1/capitulo10_SCORM.zip/pagina_05.htm). consultado: 20 de noviembre de 2014.

<sup>34</sup>Colorín Colorado ¡ayudando a los niños a leer... y a triunfar!2010. Disponible en internet:<http://www.colorincolorado.org/educadores/ensenando/vocabulario/fluidez/>. Consultado Noviembre 10 de 2014.

Por esto la fluidez es una habilidad sobresaliente en el proceso creativo para la solución de problemas. A esto se le añade que el criterio para evaluar la fluidez es la cantidad de ideas apropiadas generadas.<sup>35</sup>

Desde una perspectiva pedagógica, se ven diferentes intentos por parte de los niños y niñas por darle solución al ejercicio creativo sin encontrar en ocasiones una respuesta positiva, ya que la fluidez creativa no se encuentra lo suficientemente estimulada.

Ahora bien, para el juego llamado "Punto en el blanco" se observa un número máximo de intentos por parte de las niñas y niños, pero en el momento de llegar a la solución de este no se arrojan datos.

También se tienen en cuenta los datos recolectados en el juego llamado "Clips" en donde había una cantidad de 15 líneas para resolver el ejercicio, pero solo fueron utilizadas aproximadamente 3 o 4 líneas de éste. Sin embargo en este ejercicio se evidencia la flexibilidad en el pensamiento creativo del niño de forma disminuida a lo esperado a la hora de realizar el ejercicio.

A partir de esta categoría de la flexibilidad se encuentra la adaptativa donde se puede generalizar los requerimientos de un problema para encontrar una solución, donde la persona es capaz de abandonar sin problema formas de pensar adquiridas y adoptar nuevas.<sup>36</sup>

Desde una mirada pedagógica se demuestra en este juego que los niños y niñas se ven limitados a la hora de contestar qué otros usos tienen los clips, algunos por qué no los conocen y otros porque se condicionan a contestar los usos que todos conocemos.

Del mismo modo se trabajó el juego llamado "Línea Caritas" donde los niños y niñas de diferentes edades hicieron varios intentos de este juego, consiguiéndolo solo unos pocos.

Por esto se denota para este juego la flexibilidad creativa en donde para ser flexible se requiere de visualizar diversas categorías de respuestas entendiéndola

---

35 RESENDIZ, Eric. Desarrollo del potencial creativo. [30 de septiembre de 2011](http://ericcreatividad.blogspot.com/2011/09/elementos-de-la-creatividad.html). Disponible en internet: <http://ericcreatividad.blogspot.com/2011/09/elementos-de-la-creatividad.html>. Consultado el 11 de Noviembre de 2014.

36 Plan amanecer. Fuente: Alder, Harry (2003). Inteligencia creativa, México DF, México: Santillana. Adaptado por: Marialuz Albuja Bayas. Disponible en internet: [http://www.planamanecer.com/recursos/docente/basica8\\_10/articulospedagogicos/inteligencia\\_creativa.pdf](http://www.planamanecer.com/recursos/docente/basica8_10/articulospedagogicos/inteligencia_creativa.pdf). Consultado Noviembre 10 de 2014.



como cambios, modificaciones, replanteamientos, reorientaciones, reinversiones, reinterpretaciones, y transformaciones de las situaciones u objetivos originales<sup>37</sup>

Desde una perspectiva pedagógica se evidencia como en este juego hay poca estimulación en la parte flexible de la creatividad, en donde los estudiantes solo encuentran una o dos formas de solucionar el ejercicio, sin mirar las diferentes opciones que el ejercicio ofrece.

También se realizó el juego llamado “De 15 a 1” donde se observa que los participantes realizaron intentos para llegar a la respuesta UNO sin conseguir resultados mayores a los esperados.

Es por esto que de igual forma se trabaja la flexibilidad creativa porque se debe tomar en cuenta que uno no nace rígido, una persona es poco flexible porque su ambiente la sobreprotege sin proporcionarle los retos suficientes para generar alternativas llevándolo a un pensamiento más creativo. Otro aspecto que impide la flexibilidad, es la poca tolerancia a la incertidumbre, es decir el miedo o ansiedad que genera un cambio (el enfrentarse a lo desconocido); lo que da como resultado el limitarse a un número de posibilidades a experimentar.<sup>38</sup>

Desde una mirada pedagógica, se notan esfuerzos por realizar el ejercicio, aunque en ocasiones los estudiantes prefieren desistir al intentar realizar el ejercicio diciendo no ser capaces de hacerlo, por eso se limitan a intentar explorar para llegar a una solución.

Obteniendo de igual forma resultados en el juego llamado “Sin noche” se notan una cantidad de resultados y respuestas dadas por los niños y niñas en la resolución de este. También se obtiene un promedio medio, pero bueno en esta actividad.

En este ejercicio se evidencia la originalidad creativa, cuando una persona creativa produce ideas o comportamientos que se reconocen como originales y que deben ser además adaptativas. Existen una serie de factores que promueven o inhiben la creatividad. Las promueve un entorno que de respaldo, refuerzo, ser abierto, e informal. Las inhibe la presión por resultados en tiempo breve,

---

<sup>37</sup>Indicadores de creatividad. Disponible en internet:<http://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art88/int88/int88c.htm>. Consultado el 15 de Noviembre de 2014.

<sup>38</sup> VILLASEÑOR, Alejandra. Flexibilidad del pensamiento, una puerta a la creatividad. Disponible en internet:<http://www.sieteolmedo.com.mx/index.php/articulos/para-maestros14/cognicion8/248-flexibilidad-del-pensamiento-una-puerta-a-la-creatividad>. Consultado el 15 de Noviembre de 2014.

supervisión de cerca o constante de su trabajo, rango muy estrecho de soluciones. Cuestiones de género, transnacionales y transculturales.<sup>39</sup>

Es por esto que desde una visión pedagógica se ve reflejada la creatividad y la originalidad de los estudiantes cuando son capaces de producir respuestas oportunas y de forma rápida, además que se esfuerzan al máximo por encontrar una solución pertinente al caso o actividad.

Para el juego “De ardillas a dinosaurios” se observó que los participantes daban múltiples respuestas pero siempre parecidas unas con otras, mostrándose también que algunos optaban por no responder nada.

Para ello aplica en este juego la originalidad que es una base sólida de la creatividad en donde se muestra ésta como la capacidad de poder aplicar nuevos modos o nuevas concepciones, en las cosas antes creadas.<sup>40</sup>

A partir de lo citado y desde una perspectiva pedagógica se evidencia como los estudiantes tienen la capacidad de crear y postular nuevas ideas a la hora de realizar un ejercicio o de reaccionar frente a una situación cotidiana teniendo en cuenta la originalidad creativa.

También en este análisis se destaca el juego llamado “Circulofiguras” en el que según las estadísticas fue cumplido el objetivo a pesar del poco tiempo que se tuvo para realizar el ejercicio. Además en éste se presentaron una cantidad apropiada de círculos para realizarse los dibujos en el tiempo estipulado.

Gracias a esto se clasifica este juego en la categoría de la elaboración que según la creatividad Es la capacidad del individuo para formalizar las ideas, para planear, desarrollar y ejecutar proyectos. Es la actitud para convertir las formulaciones en soluciones prometedoras y acciones decisivas, es la exigencia de llevar el impulso creativo hasta su realización. En otro sentido la elaboración es la capacidad de profundización y detenimiento en la consolidación de una idea, es la búsqueda de perfeccionamiento y precisión de la acción.<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup>Capítulo 4. Creatividad: originalidad, ingenuidad. Disponible en internet:<http://www.movilizacioneducativa.net/capitulo-libro.asp?idLibro=223&idCapitulo=4>. Consultado el 15 de Noviembre de 2014.

<sup>40</sup>VEJLING, Lizzet. Proceso del pensamiento: El espiral creativo. Disponible en internet:[http://www.iacat.com/revista/recreate/recreate06/Seccion1/espiral\\_creativo.pdf](http://www.iacat.com/revista/recreate/recreate06/Seccion1/espiral_creativo.pdf). Consultado el 17 de Noviembre de 2014.

<sup>41</sup>VILLEGAS, Nelly. 14 de abril de 2013. Los indicadores de la creatividad. Disponible en

Desde una mirada pedagógica, este juego implica en la elaboración de la creatividad, por

que el participante debe planear en poco tiempo lo que debe dibujar y de este modo desarrollar y plasmar su idea.

Además hizo parte de esta investigación el juego llamado “Objetapalabra”, en donde se notaba poco entendimiento de los estudiantes de cómo realizar la actividad de forma adecuada. De igual forma la encargada de realizar el ejercicio ponía ejemplos de cómo realizarlos y los estudiantes copiaban en su hoja de respuesta el mismo ejemplo dado por ella.

En este la elaboración según (Torrance 1977) es la aptitud del sujeto para desarrollar, ampliar, profundizar y embellecer las ideas.<sup>42</sup>

Mirando desde lo pedagógico se encuentra que los participantes son capaces de coger una idea y desarrollarla, modificando su estado natural y adaptándola a una nueva situación o contexto, en este caso poniendo un significado nuevo a una palabra nueva que contiene palabras conocidas.

Para finalizar con esta serie de ejercicios y su respectiva clasificación según el proceso creativo, se trabajó con el juego llamado “Palitos” en el cual hubo una participación media respecto los resultados obtenidos, ya que algunos estudiantes sí fueron capaces de resolver el ejercicio en poco tiempo.

Para lo cual se utiliza de igual forma la elaboración creativa en este ejercicio porque la idea inicial se plasma para comunicarla...<sup>43</sup>

Es por ello que desde una visión pedagógica, ese primer acercamiento del estudiante con el ejercicio, hace que tenga una primera respuesta y aunque flaquee en su decisión la comunica estando seguro de obtener un resultado único.

---

internet:<http://doctoradocreatividad.blogspot.com/2013/04/indicadores-de-lacreatividad.html>. Consultado el 17 de Noviembre de 2014.

<sup>42</sup>AYALA, Oscar. Algunos indicadores para el desarrollo de la creatividad. Disponible en internet:<http://www.blaconsulting.com/articulos/desarrollodelacreatividad.pdf>. Consultado el 20 de Noviembre de 2014.

<sup>43</sup>TRGO, Eugenia. Primera edición 1999. Reatividad y motricidad.. Disponible en internet:[http://books.google.com.co/books?id=W2iGAGszy2IC&pg=PA36&lpg=PA36&dq=indicador+de+la+creatividad&source=bl&ots=PDuljEkJVe&sig=4WyUz-KW6GdmrbVLqYGzWprAFco&hl=es&sa=X&ei=Weh3VOjIF8OWNoj0g\\_gO&ved=0CFYQ6AEwCTgK#v=onepage&q=indicadores%20de%20la%20creatividad&f=false](http://books.google.com.co/books?id=W2iGAGszy2IC&pg=PA36&lpg=PA36&dq=indicador+de+la+creatividad&source=bl&ots=PDuljEkJVe&sig=4WyUz-KW6GdmrbVLqYGzWprAFco&hl=es&sa=X&ei=Weh3VOjIF8OWNoj0g_gO&ved=0CFYQ6AEwCTgK#v=onepage&q=indicadores%20de%20la%20creatividad&f=false). Consultado el 20 de Noviembre de 2014.

### 5.3 ANÁLISIS COMPARATIVO

Para el juego “Combina Letras”, se denota que el promedio es de 1,1 para la edad de 7 años y 1,5 para la edad de 8 años, lo que revela que los niños y niñas al realizar este juego optan por realizar intentos, se evidencia que el mayor número de intentos en ambas edades es de 1.

Como lo menciona la Lic. Alejandra Villaseñor Valencia resolver un problema va más allá de aplicar cualquier solución, requiere de realizar un plan, ponerlo en proceso, analizar el resultado obtenido y por último evaluarlo buscando opciones alternas que pueden funcionar mejor aún en otras ocasiones; y pese a que dicho plan haya tenido un efecto positivo, la aplicación de estas etapas para resolver un problema son parte de un pensamiento flexible.

Teniendo en cuenta estos resultados y desde una mirada pedagógica cabe mencionar que los niños y niñas participantes están condicionados por un modelo poco creativo, ya que al intentar dar solución al juego se limitan y solo buscan una posible solución.

El promedio del juego “Saca el objeto de la Y”, es de 4,3 para la edad de 7 años, lo que demuestra que la mayoría de los participantes lograron darle solución a este juego, mientras que para la edad de 8 años el promedio es de 4, lo que indica que los niños y niñas realizan varios intentos para darle solución al juego, siendo el 5 el dato que más se repite.

Por lo anterior cabe resaltar que la flexibilidad no se trata únicamente de la resolución de conflictos, sino de tener una mayor adaptabilidad a situaciones nuevas. Esto fue evidente cuando los niños dieron solución al juego, ya que lograron en su mayoría adaptarse a esta nueva situación.

Para el promedio del juego “punto en el blanco” para la edad de 7 años no se evidencian valores, porque los participantes de este no lograron encontrarle solución a dicho juego, por el contrario en el promedio para la edad de 8 años el valor es de 4,6, lo que indica que los niños y niñas participantes aspiran resolver el juego en 2 intentos.

Mirando detenidamente lo anterior se analiza que este juego desde la flexibilidad, porque esta posibilita el empleo de los recursos cognitivos en la búsqueda de diferentes momentos para la solución del ejercicio, aun sin encontrar una respuesta correcta.

Teniendo como base los resultados obtenidos del juego de los clips los resultados fueron de 2,7 para los participantes de 7 años y 2,3 para la edad de 8 años, donde se observa como los participantes dan diversas soluciones a este juego.

Analizando la información anterior, este juego se puede analizar desde la flexibilidad ya que este nos demuestra como los niños jóvenes en edad tienen mayor creatividad a la hora de solucionar una situación, sin limitarse a las diferentes respuestas que puedan dar.

Para el juego llamado “Línea Caritas” el promedio es de 2,9 para la edad de 7 años, y 3,5 para los participantes en edad de 8 años, indicando que los de 7 años realizan 3 intentos para resolver el juego y los de 8 años lo hacen en 6 intentos.

Teniendo como base estos resultados se muestra que en la flexibilidad se maneja la planeación de la solución del “problema”, en el proceso de solución del mismo y por último, en el análisis del resultado obtenido, esto posibilita a los participantes que tengan un pensamiento diferente de las cosas y además otras alternativas posibles de solución.

Para el juego “de 15 a UNO” se evidencia que el promedio para la edad de 7 años es de 4,8, lo que muestra que los niños y niñas participantes tienen una forma de resolver el juego realizando intentos aproximados de 3 y para la edad de 8 años el promedio es de 3,5, lo que demuestra que algunos participantes resuelven el juego en aproximadamente 4 intentos.

Observando el análisis anterior y según las gráficas la flexibilidad se evidencia en este juego ya que 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 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.

#### 5.3.1 Aportes conceptuales de creatividad.

Una de las definiciones más seguidas en los estudios sobre creatividad es la propuesta por Barrón en 1968 quien aduce que la creatividad es la capacidad de producir respuestas adaptadas e inusuales, a su vez se apoyó en Murray (1959), al referirse a la creatividad como proceso de realización cuyos resultados son desconocidos, con una condición de tener valor y novedad.<sup>44</sup>

---

<sup>44</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.

A su vez, y antes de Barrón, Stein en 1967 sigue la línea marcada por MURRAY en 1959, considerando la Creatividad una obra personal, aceptada como útil o satisfactoria por un grupo social en un momento determinado.

Para Fernández Huerta en 1968 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>45</sup>

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

---

<sup>45</sup>Ibid.

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, citado por Ruiz,<sup>46</sup> 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>47</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>48</sup>.

---

<sup>46</sup>Op.cit., Creatividad.

<sup>47</sup> ROBINSON, Ken. ARONICA, Lou. El elemento, descubrir tu pasión lo cambia todo. Random House Modadori. S.A. Barcelona. 2009. Pg. 99.

<sup>48</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.

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>49</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 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.

---

<sup>49</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.



### 5.3.2 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>50</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>51</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 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>52</sup>

### 5.3.3 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

---

<sup>50</sup>ROBINSON, Ken. Humanismo y creatividad. Disponible en internet: <http://humanismoyconectividad.wordpress.com/tag/cambiando-paradigmas/>

<sup>51</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.

<sup>52</sup> Ibíd.

distinta y con mejores alternativas, solo como seres humanos podemos crear nuevas formas si actuamos de forma creativa.<sup>53</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 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.

#### 5.3.4 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

---

<sup>53</sup> ROBINSON, Ken. ARONICA, Lou. El elemento descubrir tu pasión lo cambia todo. Bogotá. Random House Mondadori. 2009.

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>54</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>55</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?
- 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

---

<sup>54</sup>Ibíd. P.35.

<sup>55</sup>PUNSET, Elsa. Entrevista Robert Dilt sobre creatividad. Redes. España.  
Consultado marzo 7 2014.

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

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>56</sup>

Para el juego “Sin noche”, el promedio de la edad de 7 años es de 6,5 lo que indica que los participantes de este juego tienen algunas posibilidades para resolverlo, prevaleciendo así una cantidad de 5 intentos, por el contrario el promedio de los participantes con 8 años es de 4,5, indicando que estos buscan algunas soluciones al juego, predominando una cantidad de 3 intentos.

Mirando los resultados anteriores, se analizan desde la originalidad creativa, ya que en esta, los participantes emiten respuestas, que además de ser consideradas validas, resulten nuevas, novedosas inesperadas y que llevan a los participantes a dar múltiples respuestas de forma creativa.

De este mismo modo se analiza para el juego “De ardillas a dinosaurios” que el promedio para la edad de 7 años es de 2,8 evidenciándose que los participantes intentan resolver el juego y para la edad de 8 años encontrándose que para las dos edades los participantes solo tienen una forma de resolver este juego.

Analizándose los resultados y promedios para este juego, se pueden analizar desde la originalidad creativa, porque a pesar de haber sido pocos intentos, los participantes producen una serie de ideas o pensamientos creativos que hacen que tengan buena disposición y personalidad creativa.

Para el juego “Circulo figuras” el promedio para la edad de 7 años es de 1,0 lo que revela que los participantes al realizar este juego optan por varios intentos y para la edad de 8 años el promedio es de 2, notándose que no hay un dato que se repita a la hora de intentarlo.

Es por esto que se analiza este juego desde la elaboración creativa ya que los participantes para desarrollar y/o perfeccionar una idea original deben alcanzar

---

<sup>56</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.

niveles de complejidad y detalle a la hora de elaborar sus ideas y plasmarlas en esquemas.

Del mismo modo el juego “objetalabra”, indica un promedio de 0,8 para la edad de 7 años, donde no se repiten intentos y para la edad de 7 años el promedio fue de 1,1, revelando una cantidad considerable de intentos por parte de los participantes.

Como en el juego anterior se analiza desde una elaboración creativa, porque realizar este juego, los participantes utilizaron dos o más habilidades para la construcción de una idea que fuera elaborada y creativa.

Para finalizar con el análisis comparativo, los resultados obtenidos del juego “Palitos” fue de 2,8 para la edad de 7 años, indicando que el número de intentos es 2, y para la edad de 8 años el promedio fue de 4,9, con un número de intentos 6.

Como en los apartados anteriores se analiza este juego desde la elaboración creativa donde en este juego se analiza, planeo y desarrollo la idea de cómo resolver el juego, siendo para algunos participantes una buena forma de desarrollar su pensamiento creativo al resolver el problema.

#### 5.4 ANÁLISIS OPERATIVO

En el siguiente apartado se describirán los hechos más relevantes de lo realizado durante el proceso de investigación de este proyecto.

Para llevar a cabo la investigación fue necesario escoger de manera conjunta, una serie de juegos los cuales tenía relación con los criterios de la creatividad (fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración) en los niños y niñas entre las edades de 7 y 8 años, dichos juegos fueron dados al azar a cada una de las investigadoras.

A partir de los resultados tomados en la prueba piloto, se concluye que cada juego podía resolverse en un tiempo de 4 minutos por cada participante, además que en cada juego se podían realizar un número promedio de repeticiones, aspectos relacionados con la forma de juego y en ninguno de los casos los participantes experimentan una calificación de aprobado o no.

La validez de las evaluaciones de los juegos se representan estadísticamente por la repetición de los valores posibles en promedio y moda, por tratarse de evaluar un solo grupo sin comparar datos con otros.

Para efectos pedagógicos, cada investigadora asumió el rol de guía en el juego asignado, mientras que los niños rotaban por los juegos acompañados de otras investigadoras que organizaban tanto la distribución de materiales como las fichas individuales correctamente llenadas en los juegos que participaban.

## 6.CONCLUSIONES

Con relación al juego intencionado que generan procesos creativos, es válido mencionar que al momento de dar solución los niños que jugaron antes de realizar la prueba se tardaban un poco en dar la solución de los juegos.

Al momento de estimular la capacidad creadora, practicando juegos intencionados se evidenció que no en todos los casos el juego intencionado permite que el pensamiento creativo se vea reflejado en la solución de los juegos.

Identificar las soluciones creativas que adoptan los participantes en situaciones de juego, estas soluciones se dan porque los juegos utilizados no adoptan una respuesta única, por el contrario sea cual sea el medio por el cual se soluciona el juego es válido.

En cuanto a la metodología utilizada en esta investigación, cabe resaltar que fue adecuada para este estudio, porque lo que se quería mostrar era una descripción sobre el juego intencionado y su influencia en la creatividad.

Con relación a la teoría que se usó, esta fue asertiva ya que los autores allí mencionados coincidían con los pensamientos necesarios para el desarrollo del pensamiento creativo.

## 7.RECOMENDACIONES

Aunque no existe una fórmula secreta para trabajar la creatividad de los niños, sí cabe tener en cuenta ciertas recomendaciones que se mencionan a continuación:

Intentar que en el aula se reconozca la creatividad! Puedes exponer tabloncillos de anuncios para mostrar diferentes maneras de resolver un problema, o soluciones creativas a un escenario del mundo real. También es interesante reservar algún espacio para la generación de ideas, como una mesa de pensar, un rincón de dibujo, o un espacio para que los grupos intercambien y generen propuestas.

Facilitar ideas y materiales para que lleven a cabo actividades diversas como juego de roles, también está bien utilizar acuarelas, plastilina, cuentos, algún instrumento musical, cosas para disfrazarse, entre otras.

Los padres y profesores deben ser personas que se encarguen de crear un ambiente para que los niños puedan ser creativos, un lugar en donde no hayan gritos, ofensas y mucho menos insultos o irrespeto hacia las personas.

Para llevar a cabo una metodología descriptiva cuasi experimental necesario contar con una determinada edad, pues esto facilitará la recolección, análisis e interpretación de la información.

La educación, la sociedad y nuestras propias experiencias vitales han configurado nuestra mente para ver y entender el mundo de una determinada manera. Nuestro modelo mental no es único ni el mejor. Asumir esto es el primer paso para reeducar nuestra mente y poder enfocar el mundo con otros ojos.

### RECOMENDACIONES INVESTIGATIVAS

Se recomienda hacer investigaciones con dos grupos y realizar comparaciones con otras investigaciones.

Por otro lado se recomienda elaborar juegos categorizando las respuestas.



## 8. BIBLIOGRAFÍA

- ALBURQUERQUE Calderón, Miguel Ángel. Creatividad e indicadores de creatividad profesional enero 21 de 2008. Disponible en internet: <http://ma-alburquerque.blogspot.com/2008/01/creatividad-e-indicadores-de.html>. consultado: 15 de Noviembre de 2014.
- ALVARADO, María del Pilar. FOMENTO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS ENTRE LOS 6 Y 7 AÑOS A PARTIR DE LA PROPUESTA DE EDWARD DE BONO. Universidad del Norte. Junio de 2012. Disponible en internet: <https://guayacan.uninorte.edu.co/divisiones/iese/lumen/ediciones/13/articulos/fomento-del-pensamiento-creativo-en-ninos-y-ninas-entre-los-6-y-7-anos-a-partir-de-la-propuesta-de-edward-de-bono.pdf>. consultado: enero 10 de 2015.
- 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.
- AYALA, Oscar. Algunos indicadores para el desarrollo de la creatividad. Disponible en internet: <http://www.blaconsulting.com/articulos/desarrollodelacreatividad.pdf>. Consultado el 20 de Noviembre de 2014.
- CHACÓN, Yamileth. Una revisión crítica del concepto de creatividad. Universidad de Costa Rica Facultad de Educación 2005. Disponible en internet <file:///D:/Usuario/Downloads/creatividad%20articulo.pdf>. Fecha de consulta Septiembre 27 del 2014
- Colorín Colorado ¡ayudando a los niños a leer... y a triunfar! 2010. Disponible en internet: <http://www.colorincolorado.org/educadores/ensenando/vocabulario/fuidez/>. Consultado Noviembre 10 de 2014.
- Capítulo 4. Creatividad: originalidad, ingenuidad. Disponible en internet: <http://www.movilizacioneducativa.net/capitulo-libro.asp?idLibro=223&idCapitulo=4>. Consultado el 15 de Noviembre de 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/ten-talks-ken-robinson-las-escuelas-mata?blog=2>, fecha de visita septiembre 10 del 2014.
- Ibid.
- Indicadores de la creatividad: Factores Aptitudinales y Actitudinales. Disponible en internet: [http://rodas.us.es/file/30658c09-9fca-30b8-39bb-dd461025379c/1/capitulo10\\_SCORM.zip/pagina\\_05.htm](http://rodas.us.es/file/30658c09-9fca-30b8-39bb-dd461025379c/1/capitulo10_SCORM.zip/pagina_05.htm). consultado: 20 de noviembre de 2014.
- Indicadores de creatividad. Disponible en internet: <http://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art88/int88/int88c.htm>. Consultado el 15 de Noviembre de 2014.

- Las características del pensamiento creativo. Adaptado por: Marialuz Albuja Bayas  
Fuente: Alder, Harry (2003). Inteligencia creativa, México DF, México: Santillana.  
Disponibile en internet:  
[http://www.planamanecer.com/recursos/docente/basica8\\_10/articulospedagogicos/inteligencia\\_creativa.pdf](http://www.planamanecer.com/recursos/docente/basica8_10/articulospedagogicos/inteligencia_creativa.pdf) . consultado: Noviembre 12 de 2014.
- Las características del pensamiento creativo. Adaptado por: Marialuz Albuja Bayas  
Fuente: Alder, Harry (2003). Inteligencia creativa, México DF, México: Santillana.  
Disponibile en internet:  
[http://www.planamanecer.com/recursos/docente/basica8\\_10/articulospedagogicos/inteligencia\\_creativa.pdf](http://www.planamanecer.com/recursos/docente/basica8_10/articulospedagogicos/inteligencia_creativa.pdf) . consultado: Noviembre 12 de 2014.
- LEHRER, Jonah. Cómo ser creativo. Domingo, 11 de marzo de 2012. Disponible en internet: <http://lat.wsj.com/articles/SB10001424052702304537904577275951804999274>. Consultado Octubre 28 de 2014.
- LÓPEZ, Vicente. ¿Cómo resolver problemas? Soluciones creativas del juego, un proceso de coaching. Agosto 14 de 2012. Disponible en internet: <http://www.vicentelopez.eu/como-jugar-de-mayor-soluciones-creativas-del-juego-un-proceso-de-coaching/>. Consultado: Noviembre 1 2014.
- LEHRER, Jonah. Cómo ser creativo. Domingo, 11 de marzo de 2012. Disponible en internet: <http://lat.wsj.com/articles/SB10001424052702304537904577275951804999274>. Consultado Octubre 28 de 2014.
- LÓPEZ, Vicente. ¿Cómo resolver problemas? Soluciones creativas del juego, un proceso de coaching. Agosto 14 de 2012. Disponible en internet: <http://www.vicentelopez.eu/como-jugar-de-mayor-soluciones-creativas-del-juego-un-proceso-de-coaching/>. Consultado: Noviembre 1 2014.
- LOWENFELD, Viktor, Brittain, w. Lambert, desarrollo de la capacidad intelectual y creativa. ROBINSON, Ken. Humanismo y creatividad. Disponible en internet: <http://humanismoyconectividad.wordpress.com/tag/cambiando-paradigmas/>
- 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.
- PAIN, Sara. Nuevas Pedagogías. Nuevas Escuelas. Hora de juego diagnóstica según Sara Paín. Domingo, 22 de julio de 2012. Disponible en internet: <http://psicopedagogiaenelalicia.blogspot.com/2012/07/hora-de-juego-diagnostica.html>. Consultado Octubre 15 2014.
- PAIN, Sara. Nuevas Pedagogías. Nuevas Escuelas. Hora de juego diagnóstica según Sara Paín. Domingo, 22 de julio de 2012. Disponible en internet: <http://psicopedagogiaenelalicia.blogspot.com/2012/07/hora-de-juego-diagnostica.html>. Consultado Octubre 15 2014.
- PEREZ, Cecilia. Teoría Triarquica de Sternberg. Universidad de concepción. Facultad de educación. 2008.  
Ibid. Ruiz. Citando a Bono 1974.

Ibid. P.35.

- Plan amanecer. Fuente: Alder, Harry (2003). Inteligencia creativa, México DF, México: Santillana. Adaptado por: Marialuz Albuja Bayas. Disponible en internet: [http://www.planamanecer.com/recursos/docente/basica8\\_10/articulospedagogicos/inteligencia\\_creativa.pdf](http://www.planamanecer.com/recursos/docente/basica8_10/articulospedagogicos/inteligencia_creativa.pdf). Consultado Noviembre 10 de 2014.
- PISTACHO, sol. La creatividad infantil. 21 de Noviembre 2012. Disponible en internet: <http://es.slideshare.net/solpistacho/la-creatividad-infantil-15287187> consultado: 9 de Noviembre de 2014.  
Op.cit. PISTACHO. Pag 8.  
Op.cit. PISTACHO. Pag 8.
- Proyecto Hélade. Disponible en internet: <http://proyectohelade.blogspot.com/2013/10/el-proceso-creativo-fluidez.html>. consultado: 15 de noviembre de 2014.
- PUNSET, Elsa. Entrevista Robert Dilt sobre creatividad. Redes. España. Consultado marzo 7 2014. Disponible en internet: <http://www.youtube.com/watch?v=CHMnWU37WuA>
- RESENDIZ, Eric. Elementos de la creatividad. 30 de Septiembre de 2011. Disponible en internet: <http://ericreatividad.blogspot.com/2011/09/elementos-de-la-creatividad.html>. consultado: 15 de Noviembre 2014.
- RESENDIZ, Eric. Desarrollo del potencial creativo. 30 de septiembre de 2011. Disponible en internet: <http://ericreatividad.blogspot.com/2011/09/elementos-de-la-creatividad.html>. Consultado el 11 de Noviembre de 2014.
- ROBINSON, Ken. ARONICA, Lou. El elemento, descubrir tu pasión lo cambia todo. Random House Modadori. S.A. Barcelona. 2009. Pg. 99.
- 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. ARONICA, Lou. El elemento, descubrir tu pasión lo cambia todo. Random House Modadori. S.A. Barcelona. 2009. Pg. 99.
- 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.  
Ibid.
- ROBINSON, Ken. ARONICA, Lou. El elemento descubrir tu pasión lo cambia todo. Bogotá. Random House Mondadori. 2009.  
Op.cit., Ruiz. 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.

- 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. Ibid.
- 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. Ibid.
- RUIZ, Gutiérrez Samuel. PRÁCTICA EDUCATIVA PRÁCTICA EDUCATIVA RÁCTICA EDUCATIVA Y CREATIVIDAD Y CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL. Universidad de Málaga, facultad de educación. 2010. Disponible en internet: [http://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4618/TDR\\_RUIZ\\_GUTIERREZ.pdf?sequence=6](http://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4618/TDR_RUIZ_GUTIERREZ.pdf?sequence=6). Consultado: Noviembre 26 de 2014.
- SOLORZANO, Nelson. Taller de formulación y gestión de proyectos de mediana complejidad a escala comunitaria. Disponible en internet: <https://docs.google.com/document/edit?id=1Hs-UJRn5eZeEs5yaeQiTAM0n3POgAmOrIEJi5uOjPN4&hl=en&pli=1#>. Consultado: 9 de Noviembre de 2014.
- TRGO, Eugenia. Primera edición 1999. Reatividad y motricidad.. Disponible en internet: [http://books.google.com.co/books?id=W2iGAGszy2IC&pg=PA36&lpg=PA36&dq=indicadores+de+la+creatividad&source=bl&ots=PDuljEkJVe&sig=4WyUz-KW6GdmrbVLqYGzWprAFco&hl=es&sa=X&ei=Weh3VOjIF8OWNoj0g\\_gO&ved=0CFYQ6AEwCTgK#v=onepage&q=indicadores%20de%20la%20creatividad&f=false](http://books.google.com.co/books?id=W2iGAGszy2IC&pg=PA36&lpg=PA36&dq=indicadores+de+la+creatividad&source=bl&ots=PDuljEkJVe&sig=4WyUz-KW6GdmrbVLqYGzWprAFco&hl=es&sa=X&ei=Weh3VOjIF8OWNoj0g_gO&ved=0CFYQ6AEwCTgK#v=onepage&q=indicadores%20de%20la%20creatividad&f=false). Consultado el 20 de Noviembre de 2014.
- VEJLING, Lizzet. Proceso del pensamiento: El espiral creativo. Disponible en internet: [http://www.iacat.com/revista/recreate/recreate06/Seccion1/espiral\\_creativo.pdf](http://www.iacat.com/revista/recreate/recreate06/Seccion1/espiral_creativo.pdf). Consultado el 17 de Noviembre de 2014.
- VILLASEÑOR, Alejandra. Flexibilidad del pensamiento, una puerta a la creatividad. Disponible en internet: <http://www.sieteolmedo.com.mx/index.php/articulos/para-maestros14/cognicion8/248-flexibilidad-del-pensamiento-una-puerta-a-la-creatividad>. Consultado el 15 de Noviembre de 2014.
- VILLEGAS, Nelly. 14 de abril de 2013. Los indicadores de la creatividad. Disponible en internet: <http://doctoradocreatividad.blogspot.com/2013/04/indicadores-de-lacreatividad.html>. Consultado el 17 de Noviembre de 2014.

<http://sanfernandosiaprende.es.tl/HISTORIA-DEL-CENTRO-EDUCATIVO.htm>

<http://cms.univalle.edu.co/todosaaprender/anexos/enelcamino/5-MEN-Documentonumero13.pdf>

<http://psicopedagogiaenelalicia.blogspot.com/2012/07/hora-de-juego-diagnostica.html>.

<http://lat.wsj.com/articles/SB10001424052702304537904577275951804999274>

<http://www.vicentelopez.eu/como-jugar-de-mayor-soluciones-creativas-del-juego-un-proceso-de-coaching/>

[http://ipes.anep.edu.uy/documentos/investigacion/materiales/inv\\_cuanti.pdf](http://ipes.anep.edu.uy/documentos/investigacion/materiales/inv_cuanti.pdf)

[http://www.scielo.br/pdf/rlae/v15n3/es\\_v15n3a22.pdf](http://www.scielo.br/pdf/rlae/v15n3/es_v15n3a22.pdf)

[http://www.educacion.navarra.es/documents/27590/51352/BLOQUE+II+ETAPAS+DESARROLLO+EVOLUTIVO+\(7-10+A%C3%91OS\).pdf/6ac881ef-2dfd-4faa-bfa1-4bacc1816d23](http://www.educacion.navarra.es/documents/27590/51352/BLOQUE+II+ETAPAS+DESARROLLO+EVOLUTIVO+(7-10+A%C3%91OS).pdf/6ac881ef-2dfd-4faa-bfa1-4bacc1816d23)