

IDENTIFICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE LA CREATIVIDAD A TRAVÉS DE
ESTRATEGIAS DE JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 Y 7 AÑOS EN UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL SECTOR LAS BRISAS EN PEREIRA

DANIELA TORRES MOLINA
ÁNGELA MARÍA OSORIO BUILES
VIVIANA CIFUENTES CÁCERES

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
2015

IDENTIFICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE LA CREATIVIDAD A TRAVÉS DE
ESTRATEGIAS DE JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 Y 7 AÑOS EN UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL SECTOR LAS BRISAS EN PEREIRA

DANIELA TORRES MOLINA
ÁNGELA MARÍA OSORIO BUILES
VIVIANA CIFUENTES CÁCERES

DIRECTOR
MG GERARDO TAMAYO BUITRAGO

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

2015

DEDICATORIA

A mi madre por ser el pilar fundamental en todo lo que soy y contribuir en mi formación profesional y humana, por su incondicional apoyo en todo este tiempo y ante todo creer en mí, todo esto y lo que soy te lo debo a ti.

Daniela Torres

A mi padre por su apoyo incondicional durante todo mi proceso, a mi madre por su comprensión y paciencia, a mi hermana por ser la persona que encamina mi vida, y a mi sobrino por ser el más lindo regalo que me dio la vida.

Ángela Osorio Builes

A mis padres porque fueron ese gran ejemplo de dedicación, amor, comprensión y perseverancia, por enseñarme y ayudarme a entender que nada en la vida es imposible si lo deseamos y trabajamos por ello, porque a pesar de las adversidades mostraron una gran unión como familia. Porque nunca desfallecieron y siempre estuvieron a mi lado apoyándome o celebrando mis triunfos. Gracias por ser mis mejores MAESTROS de la vida y mis más grandes ejemplos a seguir. Por ultimo a mi gran amigo, compañero de la vida por estar en cada momento que lo necesité y por haber llegado a mi vida en un momento clave y por todo su apoyo.

Viviana Cifuentes Cáceres

AGRADECIMIENTOS

Nuestros agradecimientos es para el gran maestro, amigo, compañero y Mg Gerardo Tamayo Buitrago, por su gran trabajo, por enseñarnos a saber vivir y sobrevivir, por enseñarnos que ser maestro no solo es tarea del aula sino que trasciende otros ámbitos de la vida.

Por su gran comprensión y acompañamiento no solo en nuestro papel de estudiantes si no en nuestro crecimiento personal.

Por su gran papel de guía en nuestro desarrollo y proceso de aprendizaje.

Gracias mil gracias por haber pasado, estado y marcado nuestras vidas como profesionales.

Tabla de contenido

1. PROBLEMA	8
2. JUSTIFICACIÓN	11
3. OBJETIVOS	12
3.1 GENERAL	12
3.2 ESPECÍFICOS	12
4. MARCO REFERENCIAL	13
4.1 MARCO TEÓRICO	13
4.1.1 Aportes conceptuales de creatividad.	13
4.1.2 Creatividad en la escuela.	17
4.1.3 Acerca de la creatividad.	18
4.2 MARCO CONCEPTUAL	19
4.2.1 Creatividad.	19
4.2.2 Indicadores de la creatividad.	20
4.2.3 Juego Intencionado.	22
4.2.4 Las ideas.	22
4.2.5 Soluciones o alternativas.	23
4.3 MARCO ANTECEDENTES	23
4.4 MARCO CONTEXTUAL	26
5. METODOLOGÍA	28
5.1 DISEÑO	28
5.2 POBLACIÓN	28
5.3 MUESTRA	28
5.4 JUEGOS INTENCIONADOS PARA CRITERIOS DE CREATIVIDAD.	29
6. RESULTADOS	36
6.1 NIÑOS Y NIÑAS 6 AÑOS	36
6.2 RESULTADOS DE NIÑOS Y NIÑAS 7 AÑOS	43

7.	ANÁLISIS	54
8.	CONCLUSIONES	61
9.	RECOMENDACIONES	63
10.	BIBLIOGRAFÍA.....	64

INTRODUCCIÓN

El siguiente estudio está relacionado con la aplicación de juegos intencionados desde diferentes teorías basadas en el juego, orientadas en las diferentes características del desarrollo de la creatividad, como la originalidad, la fluidez, la elaboración y la flexibilidad. Estas características fueron tomadas desde diferentes autores como Guilford, Ken Robinson, Robert Sternberg, Robert Dilt. Con este trabajo se tiene la intención de identificar como los niños y niñas en edades entre 6 y 7 años, aplican las características de la creatividad, en la ejecución de diferentes juegos. Estos juegos fueron desarrollados por medio de diversas pruebas que se realizaron durante cinco (5) sesiones. Durante el proceso de los juegos los niños y niñas podían acertar o fallar en sus soluciones, puesto que la finalidad era como daban lugar a la creatividad durante su desarrollo. Estos resultados se evidencian en una graficas que se describen cuantitativa y cualitativamente.

Los juegos utilizados durante la prueba fueron sujeto de modificaciones o cambios respectivos y necesarios para los contextos. El juicio de valor de estos juegos fue por medio de investigadoras y expertas que se basaban en teorías y concepciones pedagógicas.

Los resultados dejan entrever que en los ambientes escolares se da muy poca importancia y cabida al potenciar los indicadores de la creatividad antes mencionados. He aquí la importancia de evaluar en los contextos educativos el papel del docente, estudiante y saberes, pues es de gran importancia crear en los niños y niñas situaciones reales que los lleven a involucrarse con los conocimientos y que realicen un aprendizaje significativo donde ellos mismos puedan dar soluciones a problemas del diario vivir y no se viva solo una trasmisión de conocimientos.

1. PROBLEMA

La creatividad en los niños se muestra en su cotidianidad a partir de las formas de expresión especialmente en momentos de juego, al parecer, uno de los contextos donde más se evidencia este aspecto es en la escuela, donde pasa una gran parte de su tiempo haciendo de su experiencia un proceso formativo, que se va a consolidar en aprendizajes o formas de desempeño.

La creatividad en el juego es la forma más cercana con la que cuentan los niños y niñas para expresar su realidad, partiendo de sus experiencias previas que motivan sus acciones e involucran emociones y sentimientos, sin embargo desde el campo pedagógico no se evidencia una conciencia sobre lo que el juego puede significar en sus vidas y pasan por alto algunas situaciones que pueden intervenir en el momento de aprender. Por lo tanto está en manos de los niños resolver situaciones de manera creativa, sin cerrarse a posibilidades que puedan ser presentadas en cualquier contexto.

Al respecto Guilford, ve la creatividad dentro del pensamiento divergente. Afirmando que el pensamiento creativo esta sostenido por los procesos normales, como codificación, comparación, procesos de análisis y síntesis entre otros, todos los individuos tienen la posibilidad de desarrollar dichas habilidades, lo que en el contexto educativo puede a veces ser un factor dado que como sistema pretende que los participantes repitan lo que los docentes ofrecen, es decir, que el pensamiento divergente se somete a la forma estandarizada de educación.

En este sentido, el ámbito problémico que torna el juego para este estudio, no se debe entender solo como diversión sino como un modo privilegiado de desarrollar la capacidad creativa¹. Por lo tanto ver el juego de forma positiva, puede ser entendido como un ámbito, como una realidad sin límites contando

¹ ROBINSON, Ken. ARONICA, Lou. El elemento, descubrir tu pasión lo cambia todo. Random House Modadori. S.A. Barcelona. 2009.

con un campo de posibilidades e iniciativas y no como un factor que afecta el contexto escolar para estudiar y aprender.

En el campo educativo, Ken Robinson afirma que *uno de los enemigos de la creatividad y la innovación es el sentido común. De esta manera señala que hay que aprender a pensar de forma diferente. Es por ello que la sociedad piensa que la creatividad es característica particular de algunas personas o la otra concepción muestra que la creatividad es entendida como un desarrollo innato del ser humano.*²

Hay que pensar la creatividad como desarrollo autónomo, una capacidad de pensar por ellos mismos y una aplicación adecuada de la imaginación y solución de problemas, es por esto la importancia de la estimulación de la creatividad en ámbito escolar.

Desde una mirada empírica de la pedagogía, se entiende que los niños son curiosos, e imaginativos, lo que implica a la escuela incentivar las diferentes capacidades en su proceso, aunque en muchas ocasiones al parecer la misma en su accionar está restringiendo los deseos que los niños tienen de expresar sus habilidades, ya que solo se limitan a transmitir conocimiento y que este sea aprendido.

Otro aspecto que marca una singular problemática es que se percibe que en algunos estudiantes esas capacidades creativas se van disminuyendo, mientras que los más pequeños aún se muestran espontáneos y creativos, los que cursan niveles mayores se muestran parcos y adaptados a un sistema de responder a lo que se les pide, dejando el aspecto del juego ya no como algo propio sino alternativo.

En el contexto de la creatividad, se habla que esta se puede aprender cómo se aprende a leer, ya sea en la vida cotidiana o en el mundo empresarial teniendo

² Ibid. P 41.

en cuenta que todos los seres humanos tenemos talento, la idea está en saber descubrirlo y ser apasionado con lo que se hace.

Al respecto, Ken Robinson a estas capacidades las denomina “El Elemento, que se refiere a una manera diferente de delimitar nuestro potencial. Se manifiesta de distinta forma en cada persona, pero los componentes del Elemento son universales. Continúa Robinson afirmando que todos tienen habilidades e inclinaciones que pueden servir de estímulo para alcanzar mucho más de lo que imaginan, aduce que entender esto lo cambia todo, dado que ofrece la mejor, y quizá única, posibilidad de conseguir el auténtico y perdurable éxito en un futuro muy incierto”³.

En este sentido se supone que la escuela es quien debe desarrollar las habilidades naturales y preparar para la vida, pero en lugar de eso está refrenando las habilidades y talentos de los estudiantes, minimizando su motivación para aprender, es por ello que muchas personas hoy en día piensan que ser creativo o encontrar su elemento solo se podía estando en la escuela o en el ámbito educativo ya que la educación se encuentra estratificada e igual para todos, dejando de lado aquellos estudiantes que tienen diferentes estilos de aprendizajes y que no están preparados para aprender dentro de este marco.

Reconociendo los aspectos que enmarcan la problemática de la creatividad en el contexto educativo especialmente en niños y niñas en edad de básica primaria, se plantea como pregunta de trabajo: ¿Cuáles son los criterios de la creatividad que se identifican a través de estrategias de juego intencionado en niños y niñas de 6 y 7 años en una institución educativa del sector las brisas en Pereira?

³ Ibid. P 43

2. JUSTIFICACIÓN

En la cotidianidad la creatividad es vista como un factor poco importante o sin relevancia alguna en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, es por eso que algunos docentes desligan esta de dicho proceso.

En este sentido, se reconoce que el juego como herramienta fundamental a la hora de enseñar ya que este permite a los niños y niñas innovar en el proceso de aprendizaje, a su vez la escuela debe ser un lugar donde los estudiantes, interactúen con el conocimiento dando lugar al juego como instrumento de socialización, es decir, motivar y direccionar cada intervención pedagógica dando sentido práctico pero al mismo tiempo generando interés por aprender.

En los primeros años de escolaridad, es necesario promover en el aula las cuatro categorías de la creatividad (flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración) teniendo en cuenta que estas se trabajan de manera individual puesto que se debe partir de las características, la forma de ser y de pesar del niño.

- Desde una mirada pedagógica en la infancia, se pretende aportar desde la aplicación de juegos intencionados hacia la identificación de los criterios de la creatividad en niños y niñas de 6 y 7 años, tomando los planteamiento de investigadores y académicos en el campo de la educación como Robert Sternberg , Ken Robinson, Guilford, Elsa Punset y Robert Diltz entre otros; una vez que se vislumbra un panorama pedagógico sumergido en las practicas docentes que han permanecido en el tiempo.

En este mismo sentido se quiere proponer una estrategia que llegue mejor a la comunidad infantil a partir de estrategias jugadas y valorar su desempeño en los criterios de creatividad que resulten de la intención pedagógica.

3. OBJETIVOS

3.1 GENERAL

Identificar los criterios de la creatividad a través de estrategias de juego intencionado en niños y niñas de 6 y 7 años en una institución educativa del sector las Brisas en Pereira, fomentando la enseñanza de la creatividad por parte de educadores.

3.2 ESPECÍFICOS

Aplicar una estrategia didáctica a los niños y niñas en la que se busque una intención de los criterios de creatividad en situaciones de juego.

Identificar cómo los niños solucionan creativamente situaciones de juego en contextos escolarizados.

Describir los resultados de los juegos y los criterios de la creatividad presentados por los participantes a partir de los planteamientos teóricos, aportando una mirada desde la pedagogía infantil.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 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.

4.1.1 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.⁴

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

⁴ RUIZ, Carlos. Creatividad y estilos de aprendizaje. Universidad de Málaga. España. Disponible en internet: <http://www.biblioteca.uma.es/bblidoc/tesisuma/16703947.pdf> consultado Octubre 10 2014.

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.⁵

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"

⁵ Ibid.

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.⁶

“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”⁷.

⁶ Op. cit. Pg. 99.

⁷ ALVAREZ, Eliza. Creatividad y pensamiento divergente desafío de la mente o desafío del ambiente.2010.Disponible en internet file:///D:/Usuario/Downloads/creatividad_y_pensamiento_divergente.pdf. Fecha de consulta Agosto 31 del 2014.

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.”⁸

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.

⁸ 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.

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

4.1.2 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."⁹

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.¹⁰

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

⁹ ROBINSON, Ken. Humanismo y creatividad. Disponible en internet: <http://humanismoyconectividad.wordpress.com/tag/cambiando-paradigmas/> fecha de consulta junio 27 del 2014

¹⁰ 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>, disponible en internet, fecha de visita septiembre 10 del 2014.

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”¹¹

4.1.3 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.¹²

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.

¹¹ *Ibíd.*

¹² ROBINSON, Ken. ARONICA, Lou. El elemento descubrir tu pasión lo cambia todo. Bogotá. Random House Mondadori. 2009. Disponible en internet, 26 de junio 2015

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.

4.2 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.

4.2.1 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.¹³

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.¹⁴

En el proceso de aplicación de estrategias de juego que intencionen procesos que estén más relacionados con la cotidianidad y que a su vez tengan que

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

¹⁴ Sternberg. Creatividad para todos. Consideraciones sobre un grupo particular. Pág. 147-151. Copyright. España. 2007. P. 148

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”¹⁵, entendiéndolo a su vez que no se trata solo de una capacidad, sino de un proceso, que conlleva fenómenos relevantes de tiempo y de construcción y por lo tanto que obedecen a una transformación.

4.2.2 Indicadores de la creatividad.

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

4.2.2.1 Fluidez.

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

Su aplicación encuentra funcionalidad a través de la búsqueda de alternativas y la variedad de soluciones a un reto, al cual se le permite comparar, analizar puntos de vista diferentes, avizorar posibilidades, aportar mayor objetividad en la selección y 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.

¹⁵ ROBINSON, Ken. ARONICA, Lou. El elemento. Barcelona. Edit. Grijalbo. 2009. P. 99.

También se le atribuye la forma en que se debe interpretar el mundo con una misma singularidad al es sometido el escolar, la adaptación de su vida a las rutinas diarias, la ansiedad y la inmediata solución a los retos diarios.

4.2.2.2 La flexibilidad.

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

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

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

4.2.2.3 La originalidad.

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

La importancia de la originalidad radica en ser fuente de recurso para la innovación. La originalidad está íntimamente relacionada con el concepto de

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

4.2.2.4 La elaboración.

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

No obstante, es de asegurar que un bajo grado escolar de calificación en esta categoría se sustenta en la falta de estímulo a la manualidad: “modelado de figuras con variedad y riqueza de relieves, tramados manuales, dibujos utilizando diversas técnicas, elaboración de proyectos y artículos en genera”¹⁶.

4.2.3 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:

4.2.4 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,

¹⁶ 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.

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.¹⁷

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.

4.2.5 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.¹⁸

4.3 MARCO ANTECEDENTES

El acercamiento al campo de la creatividad y en el caso especial de la aplicación de juegos intencionados para su estimulación o descripción en

¹⁷ VELASQUEZ, Bertha. El cerebro que aprende. Documento en formato pdf. Diciembre 2009. P. 334

¹⁸ MARTÍNEZ, 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

población infantil, orienta a la búsqueda de estudios similares previos que expongan un panorama no solamente relacionado sino que aporte desde sus objetivos, su metodología y resultados, para tal fin, el presente estudio ha seleccionado los siguientes aportes.

En el artículo “La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI”, realizado por Olena Klimenko, en la Universidad de La Sabana, propuso crear nuevos modelos pedagógicos que respaldaran una enseñanza desarrollante, orientada a fomentar la capacidad creativa de los alumnos en todos los niveles, desde el preescolar, hasta la educación superior; siguiendo una metodología para el desarrollo de la capacidad creativa como la creación utilización de estrategias pedagógicas y didácticas en el aula de clases, el fomento de las atmósferas creativas, actitud creativa del docente y la emergencia de la creatividad como un valor cultural, implicando al estudiante en las actividades de aprendizaje creador en el aula.

Los progresos realizados por cada uno de los estudiantes, en relación con su propio proceso de desarrollo de la capacidad creativa, es lo que representa el foco del interés para la educación.

Cómo conclusión del estudio es tomar la creatividad como un elemento indispensable para poder proyectar los alcances de las influencias educativas al terreno de la sociedad en general; “Conciencia colectiva que promueve la creatividad es aquella que promueve la tolerancia, valora la independencia de pensamiento, presta atención a la diversidad, reconoce el esfuerzo, premia la iniciativa, valora positivamente las nuevas ideas. (Saturnino de la Torre, 2003, pág. 168).”¹⁹

En el trabajo “CREATIVIDAD E INNOVACIÓN: NUEVAS IDEAS, VIEJOS PRINCIPIOS” del ingeniero industrial Mikel Ugalde Albístegui y el profesional Valentín Zurbano Bolinaga, se acercaron en su trabajo a visibilizar el ser humano como un ser potencialmente creativo y generador de ideas, en éste

¹⁹ KLIMENKO, Olena. La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI: educación y educadores [en línea]. Cundinamarca (Colombia): Universidad de La Sabana, 2008. Disponible desde: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83411213>

trabajo los autores evidenciaron las causas que favorecen y no favorecen la creatividad, las ideas y la innovación, entre los que no favorecen se presentan los bloqueos emocionales, bloqueos perceptivos, bloqueos culturales, los hábitos del miedo y entre los que favorecen adaptarse y fluir, capacidad de síntesis, ver la oportunidad y divertirse.

La aproximación conceptual que realizaron se basaron en el texto “El arte del pensamiento” (1926) de Graham Wallas quién presentó los primeros modelos del proceso creativo a partir de cinco etapas: 1. Preparación; 2. Incubación; 3. Intimación; 4. Iluminación y; 5. Verificación. Otras culturas en las que se presentan las técnicas de meditación –taoísta, zen, sufí, yoga, budista entre otras, tienen concordancia con la de Wallas éstas fases son: 1. Concentración; 2. Meditación; 3. Contemplación; 4. Intuición y; 5. Inspiración.

Articulando teoría con metodología el trabajo de los autores sugiere la teoría China de las cinco fases, en las que interrelaciona los conceptos de; compartir – comunicar, reflexión- meditación, idea – intuición y acción. A partir de esos conceptos en el texto se aborda el “cuestionario de las cinco fases” que son: fase de reflexión, fase de ideas, fase de acción, fase de resultados; cada una de las fases contiene cuatro preguntas con las que se pretende generar un panorama y un ambiente propicio para generar ideas, creatividad e innovación.²⁰

En conclusión, fomentar la innovación permite idear soluciones a problemas de forma novedosa; en donde construir algo nuevo es hablar de proyectos creativos, generando unos objetivos, métodos y riesgos para dar paso al progreso de la creatividad.

El texto “Contribuciones de la neurociencia al entendimiento de la creatividad humana” del autor Francisco -J. Rodríguez Muñoz, presentó como objetivo revisar los principales hallazgos con relación a las investigaciones en neurocientífica, en las que se hace referencia a la regiones nerviosas del cerebro relacionadas con el proceso de creatividad.

²⁰ UGALDE, Mikel y ZURBANO, Valentín. Creatividad e innovación: nuevas ideas, viejos principios. [en línea]. Disponible desde: <http://www.euskalit.net/nueva/images/stories/documentos/innovacion/creat09.pdf>

Los autores abordados con relación al concepto de creatividad fueron Corbalán Berná (2008), Rouquette (1973), Chávez (2001), Wallas (1926), Bogousslavsky (2005) y Runco (2004); cada uno de los autores trabajados por el autor definieron la creatividad como un “don divino”, como la capacidad de utilizar conocimientos e información de manera diferente para resolver situaciones, como un proceso transformador, rasgo de la personalidad, o presentado como un proceso sintetizado en cinco períodos. Con relación al concepto de neurociencia y creatividad los autores que se expusieron fueron; Dietrich (2007), Jung y Haier (2007) entre otros buscaron evidenciar la relación entre los procesos cognitivos y la creatividad.

Como conclusión luego del recorrido realizado por el autor, aporta que la neurociencia permite tener un panorama más amplio con relación a los diferentes estudios sobre la creatividad, pues, la información que se tiene con respecto a los procesos cognitivos a través de los estudios del cerebro es amplia.²¹

4.4 MARCO CONTEXTUAL

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

Es fundamental para la educación Compartir las Brisas, impartir a los estudiantes una educación de calidad, basada en valores de vida, esto es despertar en el niño, el joven sus potencialidades intelectuales y morales, que

²¹ RODRÍGUEZ, Francisco. Contribuciones de la neurociencia al entendimiento de la creatividad humana. [en línea]. Universidad de Almería, 2011. Disponible desde:

http://www.google.com.co/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CBsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.arteindividuoy sociedad.es%2Farticles%2FN23.2%2FFrancisco_Rodriguez.pdf&ei=NIQLVYKULovRggSH94GwAg&usq=AFQjCNHLe-BrXQrvpJy4POEH5_P28lq4Xw&bvm=bv.88528373,d.eXY

guarda dentro de sí y que sea diestro en manifestarlo de acuerdo al grado de calidad de educación.

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

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

5. METODOLOGÍA

Este estudio fue desarrollado por medio de una metodología cuantitativa, en la que se busca la identificación de los usos de la creatividad a través de estrategias de juego intencionado en niños y niñas de 6 y 7 años en un contexto educativo.

5.1 DISEÑO

El presente estudio se realiza con una metodología pre-experimental de investigación en la que se evalúa un grupo elegido al azar sin comparación con otro a partir de una batería de juegos probados en los criterios de la creatividad.

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

5.2 POBLACIÓN

Una población está constituida por tres grupos de niños y niñas entre 6 y 7 años para un total de 100 estudiantes con las mismas características. La población en la que se aplicó la investigación fue a niños y niñas de básica primaria, en una Institución Educativa ubicada al oriente de la ciudad de Pereira.

5.3 MUESTRA

La muestra está representada por 32 niños y 28 niñas, en edades entre 6 y 7 años, estudiantes de primaria de una Institución educativa ubicada al oriente de la ciudad de Pereira.

5.4 JUEGOS INTENCIONADOS PARA CRITERIOS DE CREATIVIDAD

Los juegos intencionados en el presente estudio se describen a continuación:

CRITERIO DE FLUIDEZ

ACTIVIDAD 1:

COMBINA LETRAS

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



Valoración:

Número de palabras que construye en un tiempo de 30 segundos

Solo se valen en idioma español

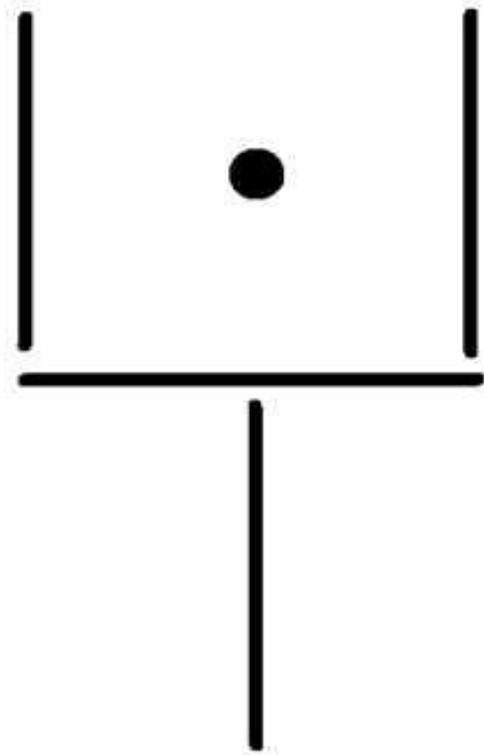
Este juego permite ver en el participante la fluidez e imaginación.

TOTAL

ACTIVIDAD 2:

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

ACTIVIDAD 3

PUNTO EN EL BLANCO

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

Tiempo ejecutado: _____

Intentos: _____

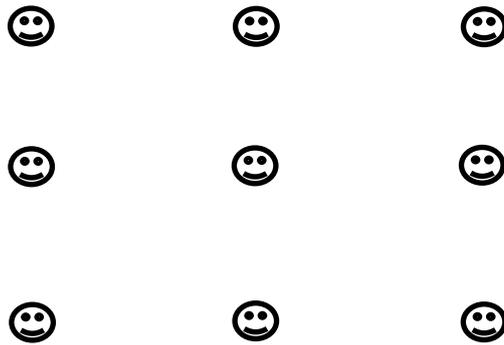
Recursos: hojas y lápiz.

FLEXIBILIDAD

ACTIVIDAD 4:

LÍNEA CARITAS

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

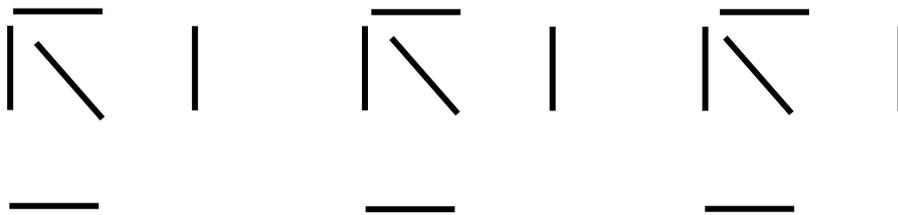


Evaluación: tiempo que toma el sujeto en realizar la prueba menor a 4 minutos

ACTIVIDAD 5:

DE QUINCE A UNO

Sacar 5 palitos para dejar UNO



EVALUACIÓN: tiempo que tarda en resolver el juego _____

Máximo 4 minutos

**ACTIVIDAD 6:
LOS SÚPER CLIPS**



Imagen: 100 x 100 px - Free download - www.gettyimages.com



Imagen: 100 x 100 px - Free download - www.gettyimages.com

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

ELABORACIÓN

ACTIVIDAD 7:

OBJETALABRAS

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

PALABRA

SIGNIFICADO

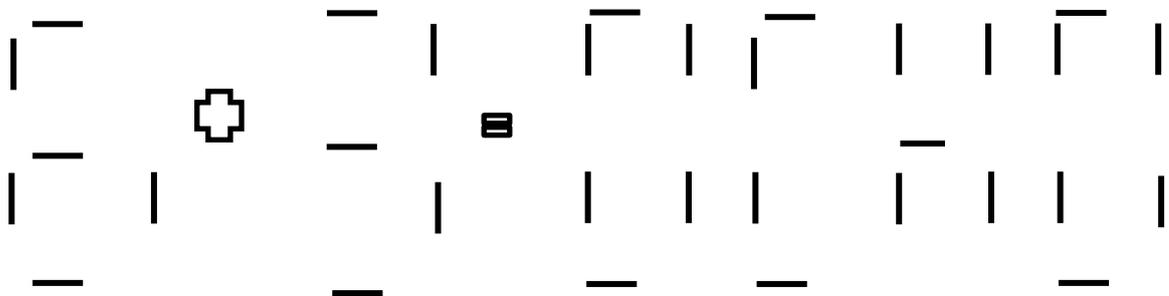
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Numero de palabras construidas en 1 minuto: _____

ACTIVIDAD 8:

PALITOS

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



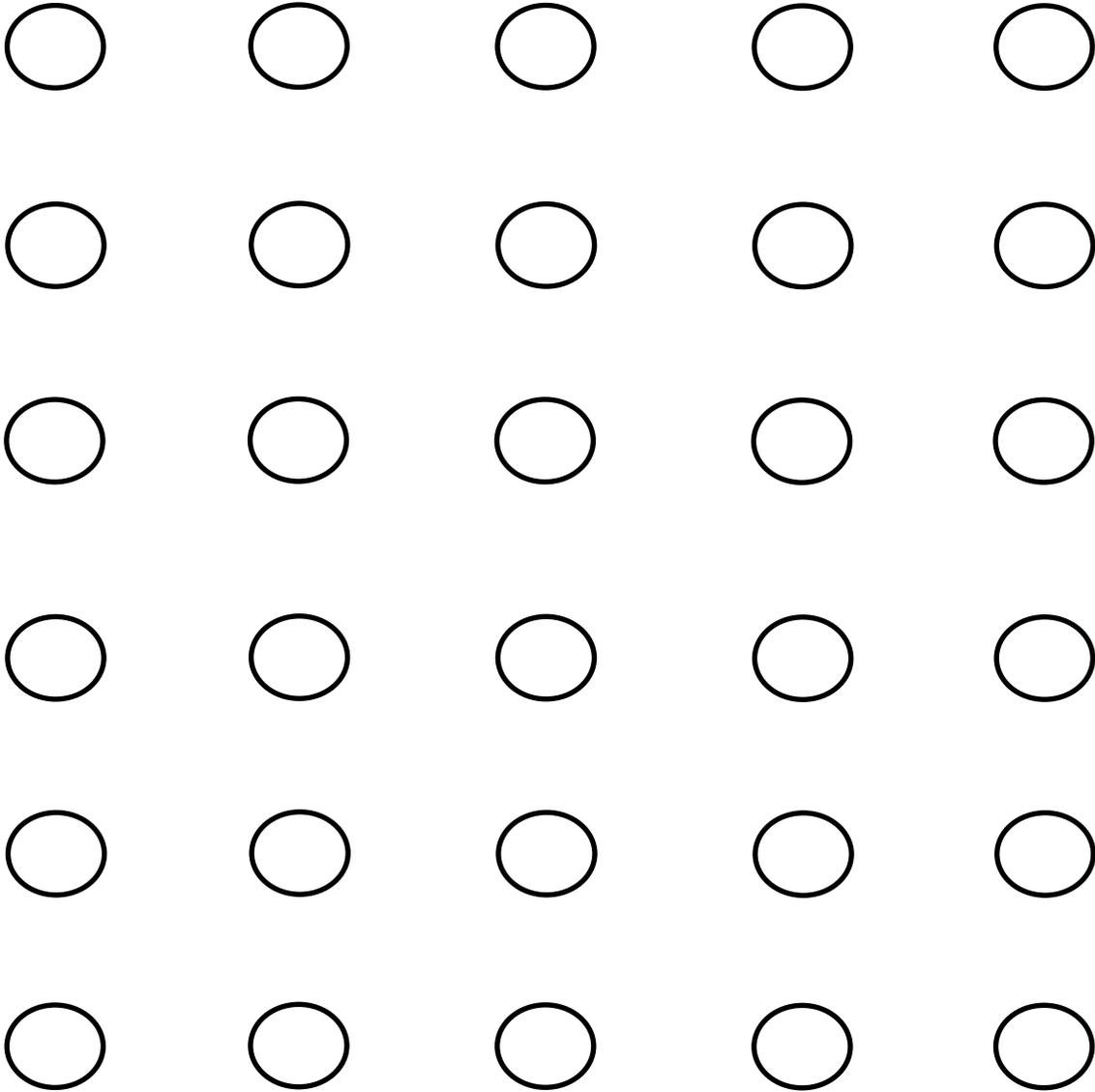
EVALUACIÓN: Tiempo que toma en realizar el juego _____

No mayor a 4 minutos

ACTIVIDAD 9

CIRCULO FIGURA:

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



EVALUACIÓN: Numero de figuras realizadas en 1 minuto. _____

ORIGINALIDAD

ACTIVIDAD 10:

¿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

ACTIVIDAD 11:

DE ARDILLAS A DINOSAURIOS

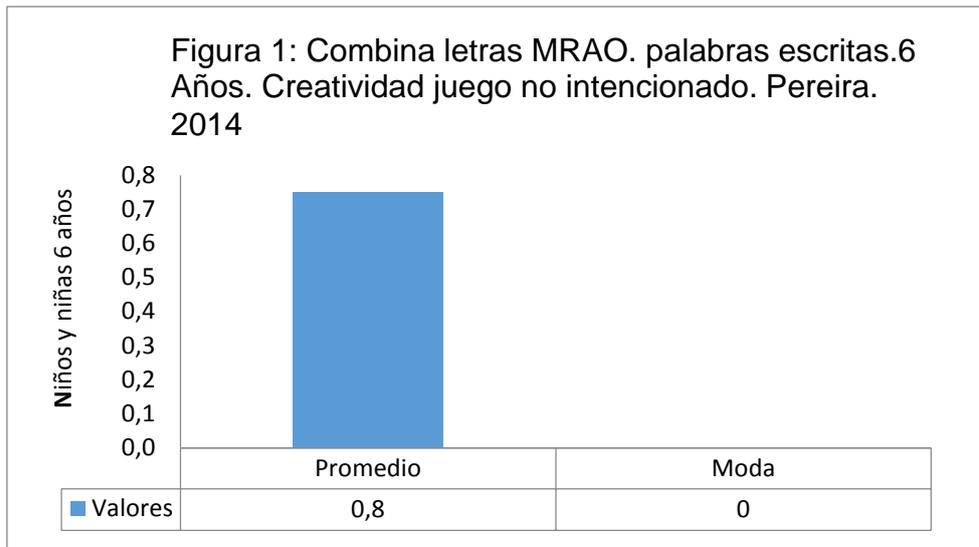
**¿QUÉ PASARÍA SI DE REPENTE LAS ARDILLAS SE CONVIRTIERAN EN
DINOSAURIOS?**

Número de posibilidades en un minuto: _____

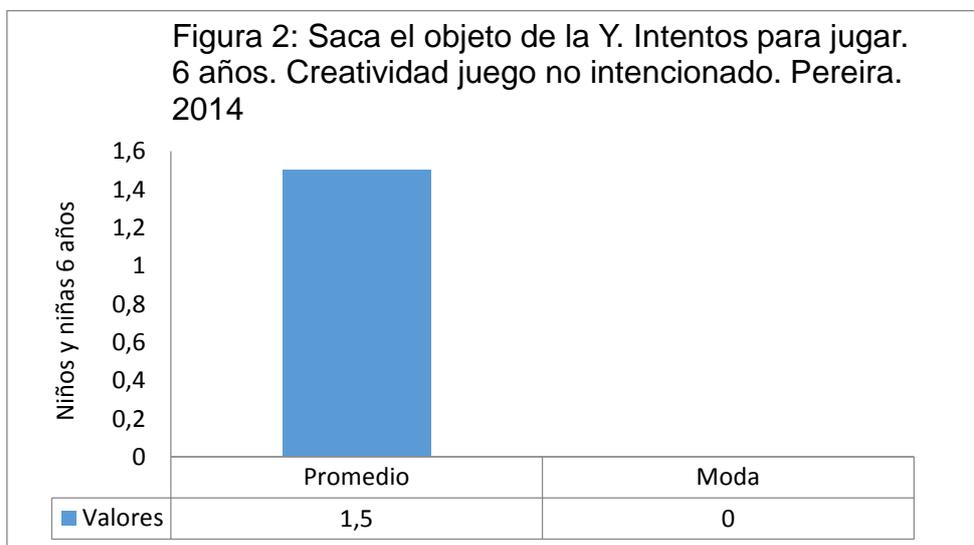
6. RESULTADOS

A partir de la jornada de juego que se realizó con los niños y niñas de 6 y 7 años se evaluaron los juegos desde el número de repeticiones para lograr resolver los juegos o en tiempo estimado, también se tiene en cuenta el valor que se repite con respecto al grupo, los datos se exponen a continuación.

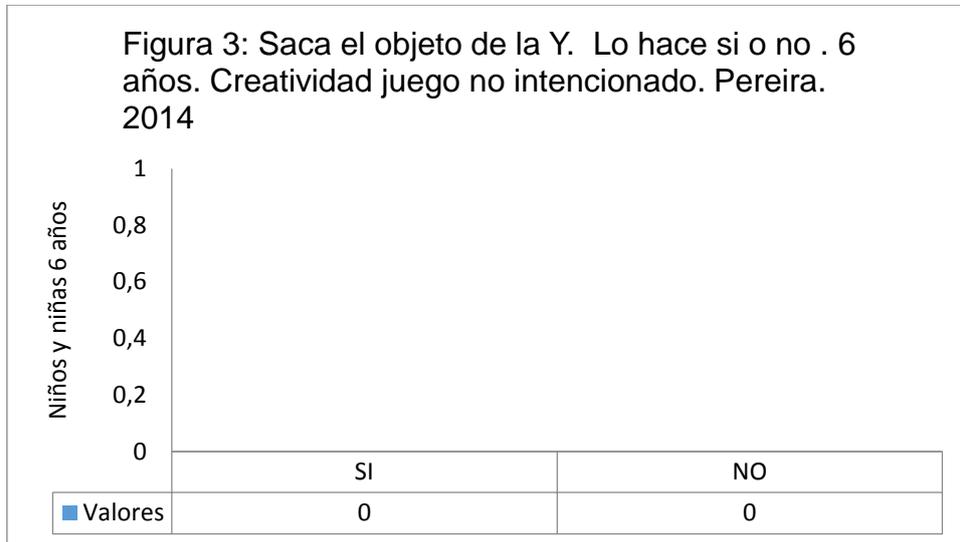
6.1 NIÑOS Y NIÑAS 6 AÑOS



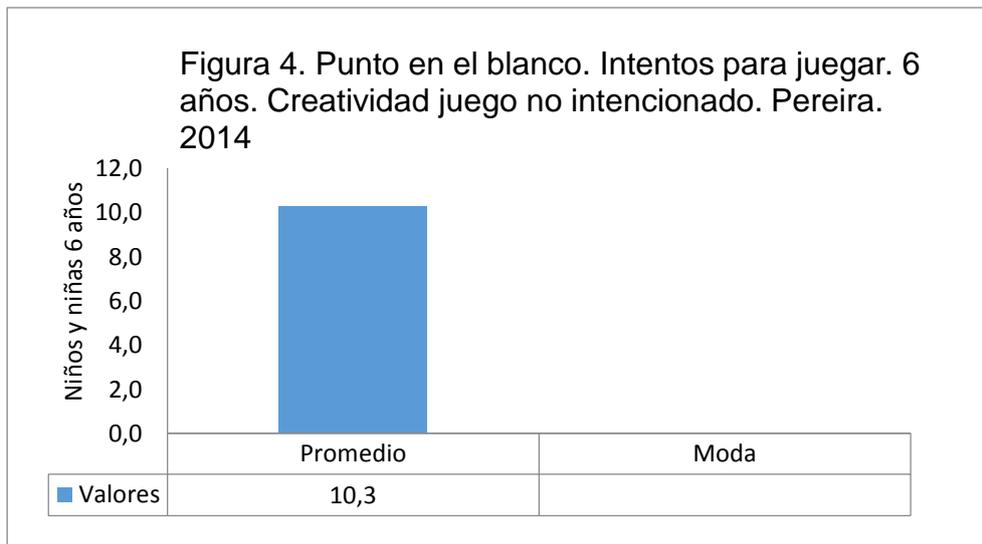
Para el juego de “Combina letras” se evidencia que el promedio es de 0,8 lo que indica que los niños y niñas participantes no intentan resolver el juego haciendo uso de las letras. Así mismo no se presenta una moda que indique un intento de resolver el juego.



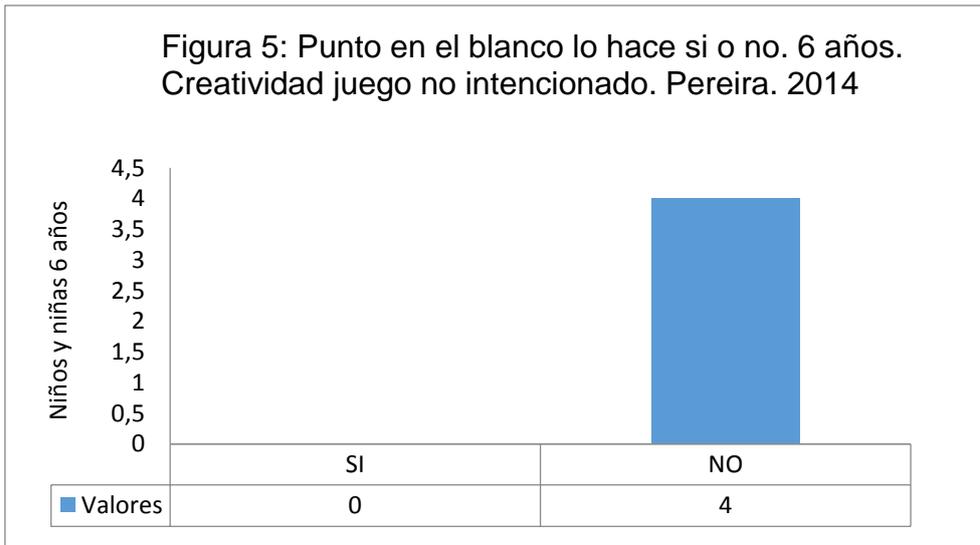
En la figura 2 se evidencia que el promedio es de 1,5 lo que señala que los niños y niñas copartícipes del juego ejecutan un intento, sin embargo la moda no señala ninguna variación.



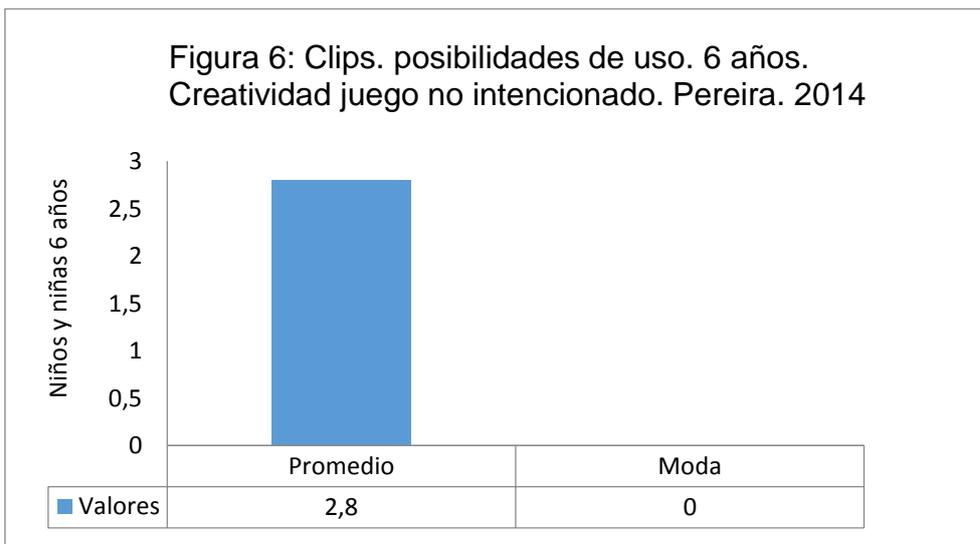
La figura 3 no denota resultados algunos debido a que los niños no resolvieron el juego, y la valoración se hacía si lo hacían o no, pues el número de intentos .



Según el promedio del juego “Punto en el blanco” indica que el número de intentos para resolver el juego es 10,3 además no demarca índices de moda.

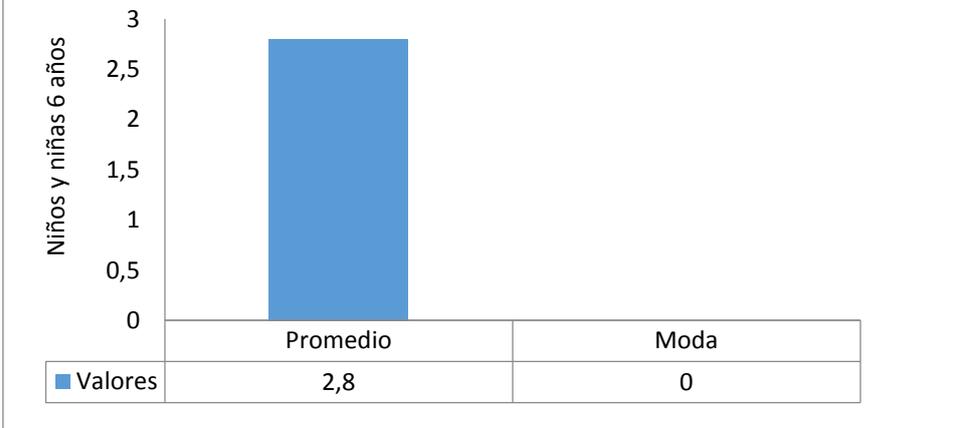


En el juego “Punto en el blanco” no se presenta aciertos por parte de los niños y niñas participantes, en los intentos realizados delimitados por un tiempo.



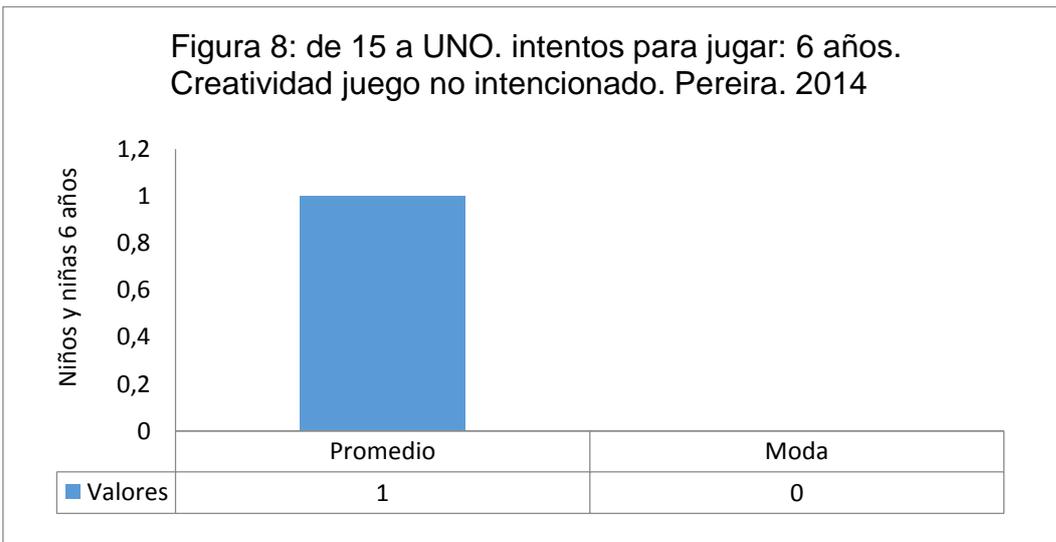
La figura 6 muestra que el juego “Clips” tiene un promedio de 2,8 lo que indica que de los participantes solo algunos de ellos dieron respuesta, no se demuestra dato alguno de moda.

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

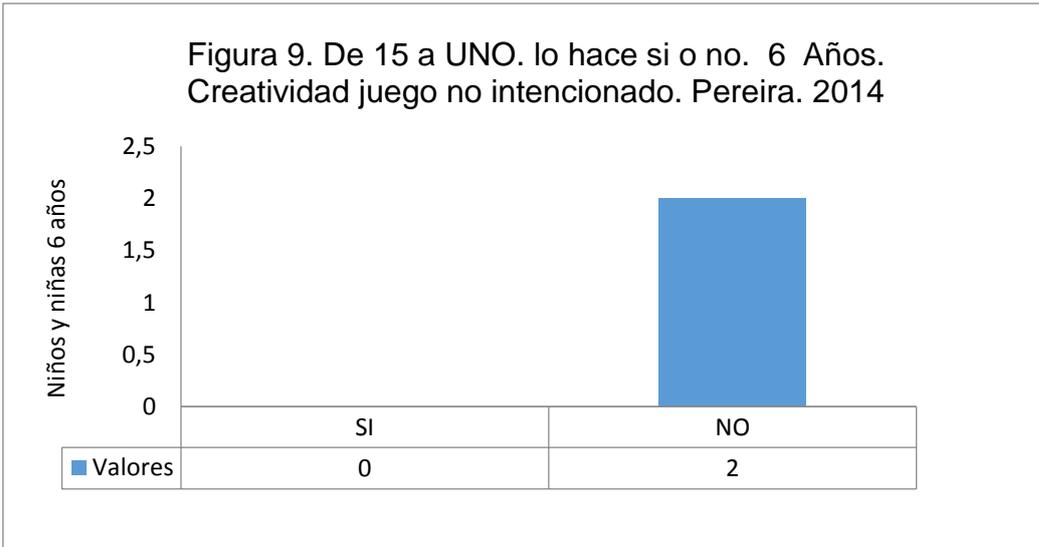


Según el promedio del juego “Línea caritas” indica que es de 2,8 lo que deja notar que la mayoría de los partícipes no realizaron respuestas.

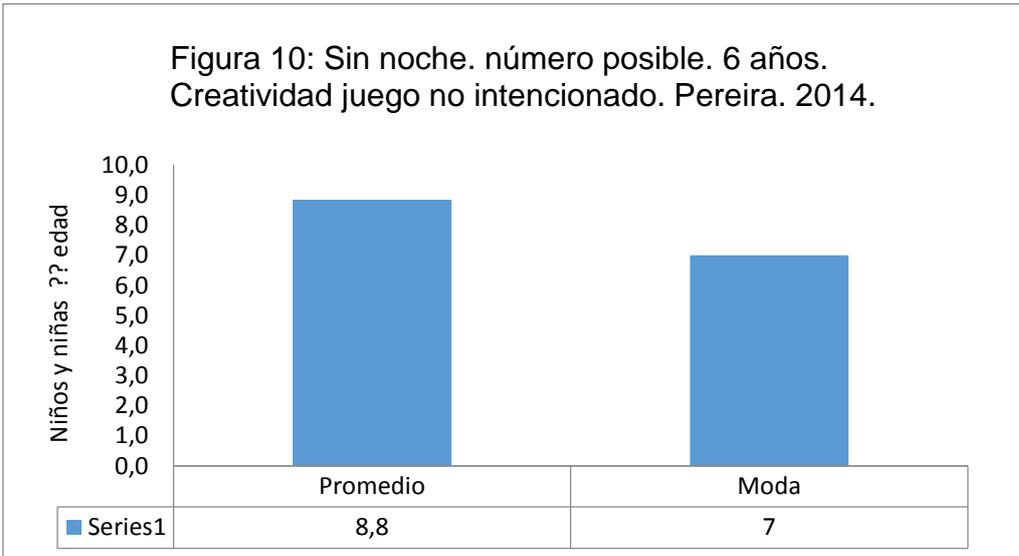
Figura 8: de 15 a UNO. intentos para jugar: 6 años.
Creatividad juego no intencionado. Pereira. 2014



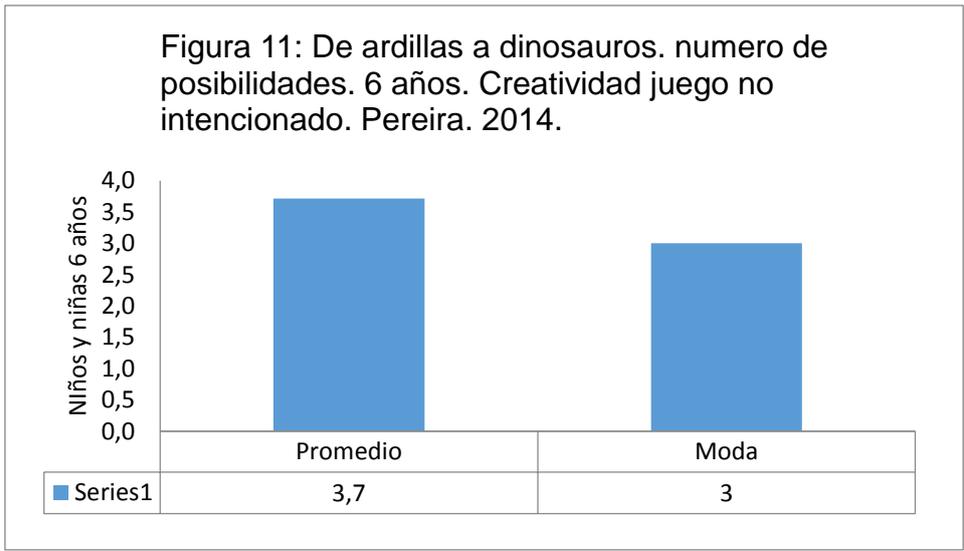
En el juego “De 15 a uno” se observa que el promedio es de 1, lo que indica que los niños y niñas que participaron, no todos realizaron intentos para la resolución. No se efectúa moda ya que el número que más se repite es de 0 intentos.



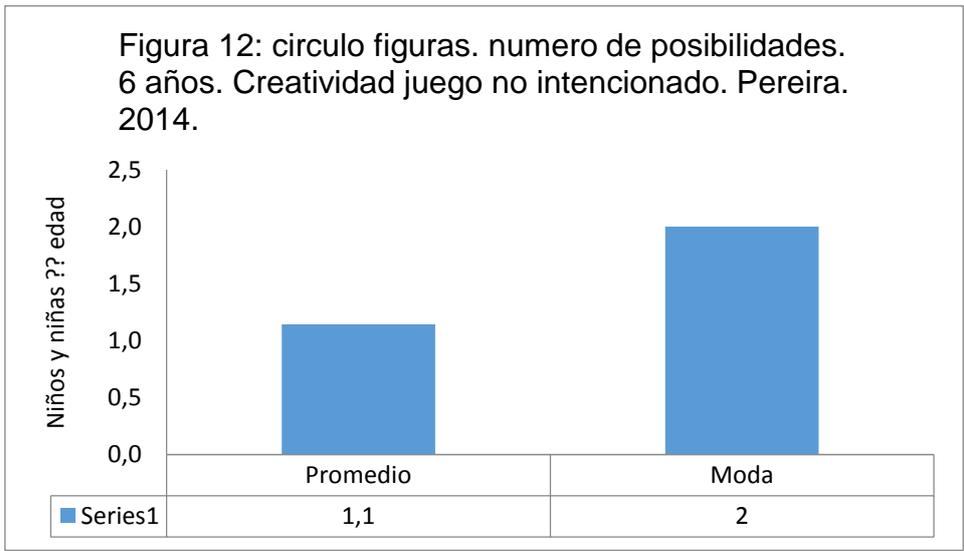
La figura 9 señala que solo 2 participantes efectuaron intentos en la resolución del juego.



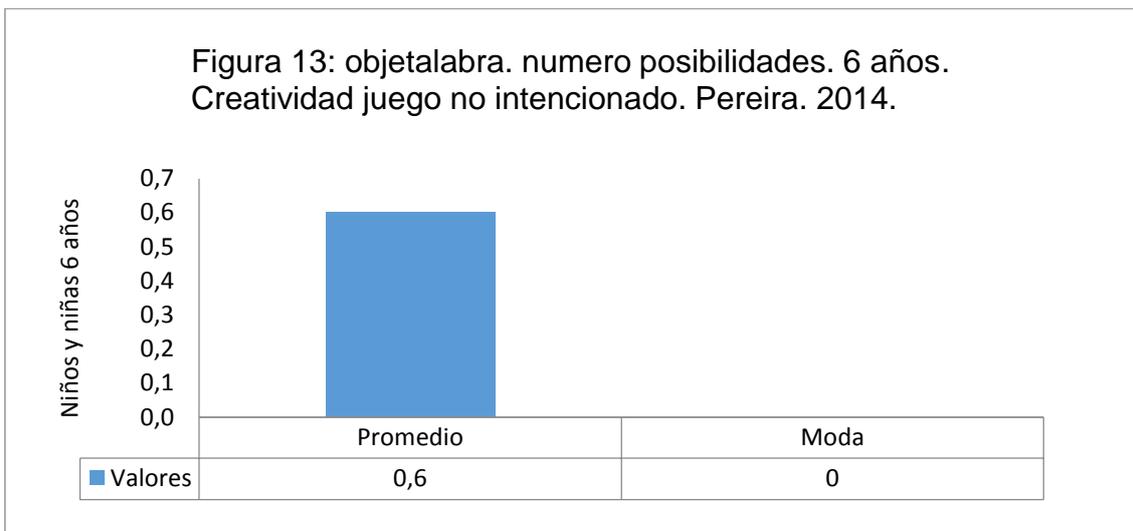
Según el promedio del juego “Sin noche” indica que el promedio es de 8,8 lo que deja denotar que los partícipes realizaron más de 8 intentos en la solución del juego, así mismo el dato que más prevalece es de 7.



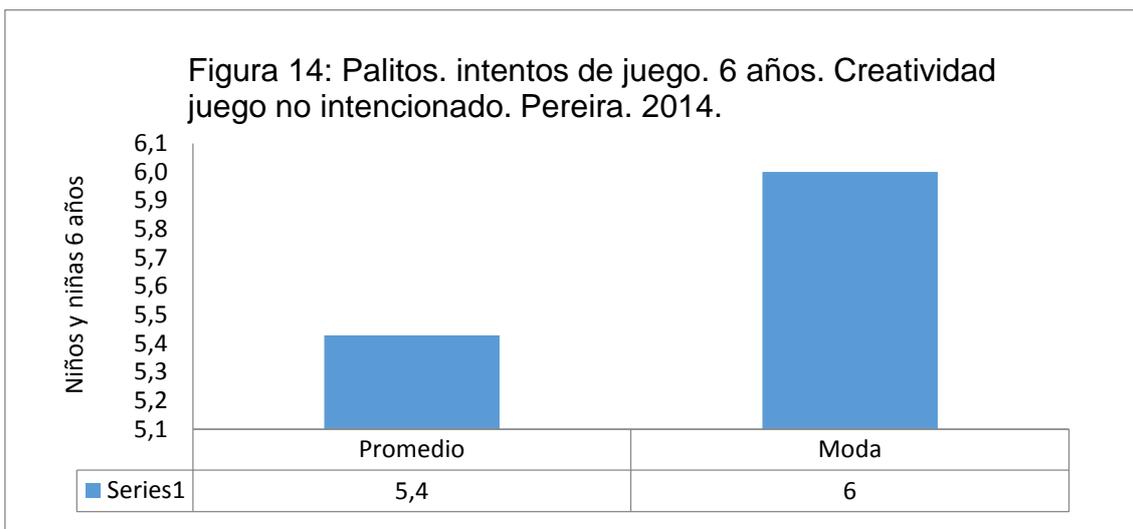
Para el juego “De ardillas a dinosaurios” en la figura # 11 esta indica que la mayoría de niños y niñas dieron 3 respuestas por lo tanto, este es el número que más prevalece.



En el juego “Circulo figuras” demostrado en la figura 12 se observa que el promedio es de 1,1 lo que indica que los niños y niñas realizaron pocos intentos para la realización de figuras, por lo tanto el número que más prevalece en los intentos es 2.

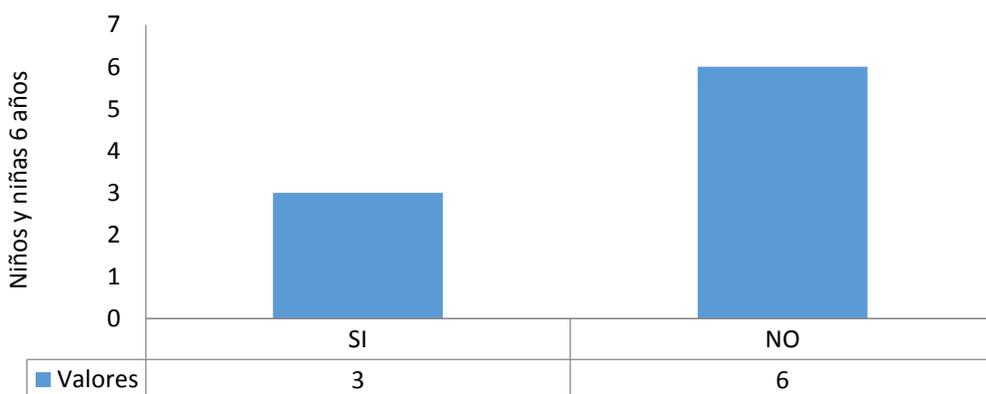


Según el promedio del juego “Objetalabra” es de 0,6 lo que denota que los intentos realizados fueron pocos, además el número que más prevalece es 0 por lo tanto no marca moda alguna.



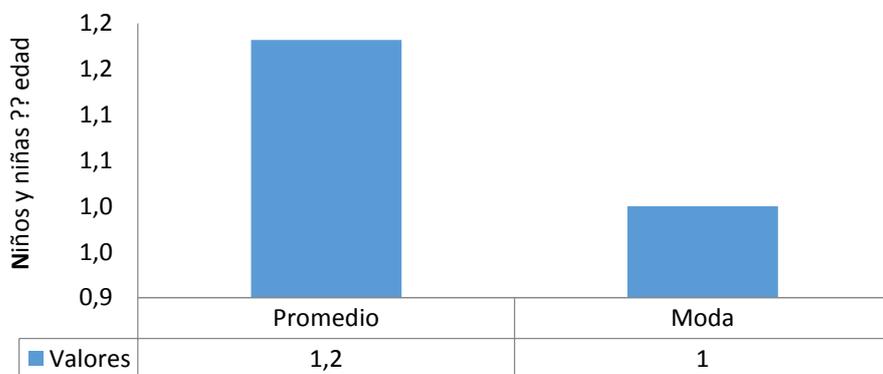
Según el promedio del juego “palitos” 5,4 demuestra los intentos que los niños y niñas participantes elegían para realizar el juego. Predominando el 6 como dato repetitivo. Además, en los intentos realizados por los participantes la mayoría no logran el objetivo del juego.

Figura 15: Objetalabra. lo hace si ó no. 6 años. Creatividad juego no intencionado. Pereira. 2014.

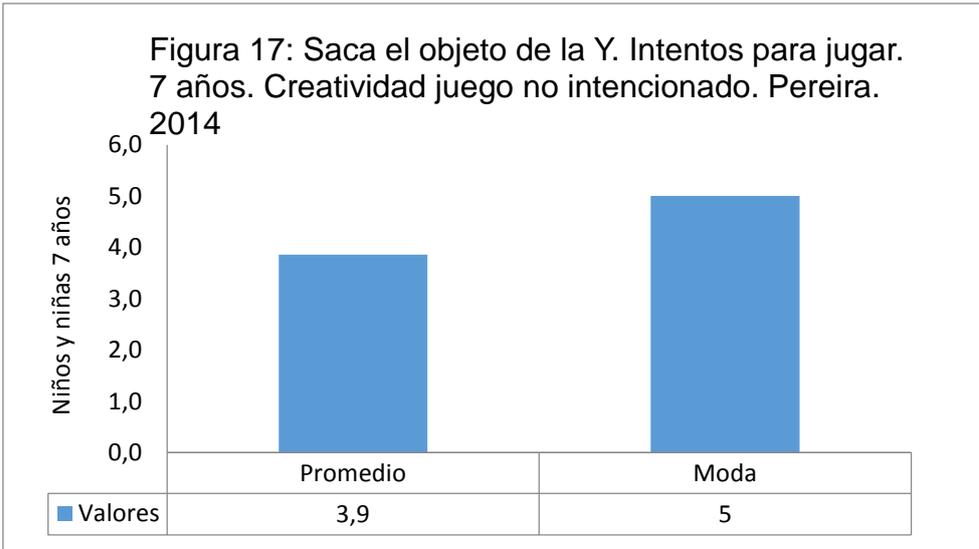


6.2 RESULTADOS DE NIÑOS Y NIÑAS 7 AÑOS

Figura 16: Combina letras MRAO. palabras escritas.?? edad. Creatividad juego no intencionado. Pereira. 2014



En el juego “Combina letras MARO” se observa que el promedio 1,2 lo que indica que de los niños y niñas participantes tienen una forma de resolver el juego por medio de intentos en que prevalece el número 1.



Según el promedio del juego “saca el objeto de la Y” 3.9 indica que los niños y las niñas participantes después de realizar varios intentos el dato que prevalece es 5.

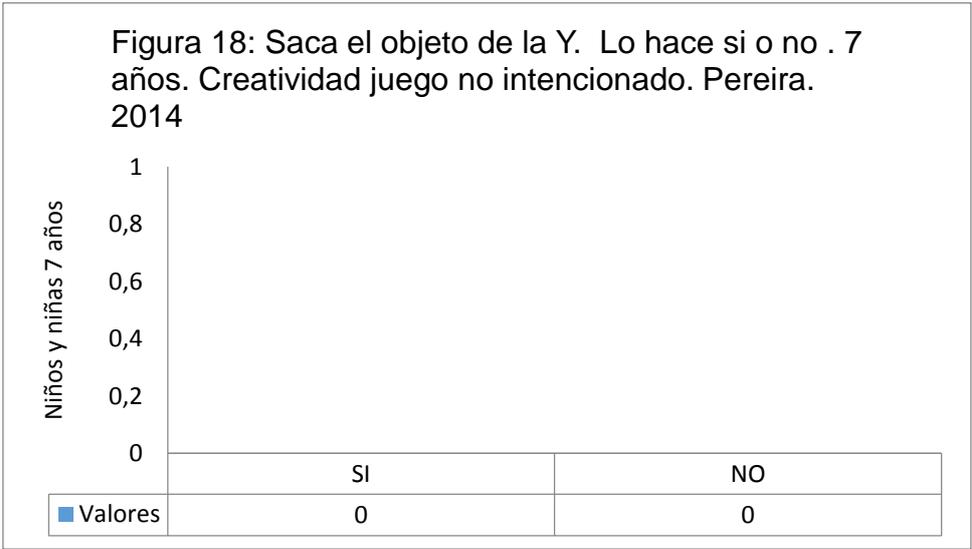
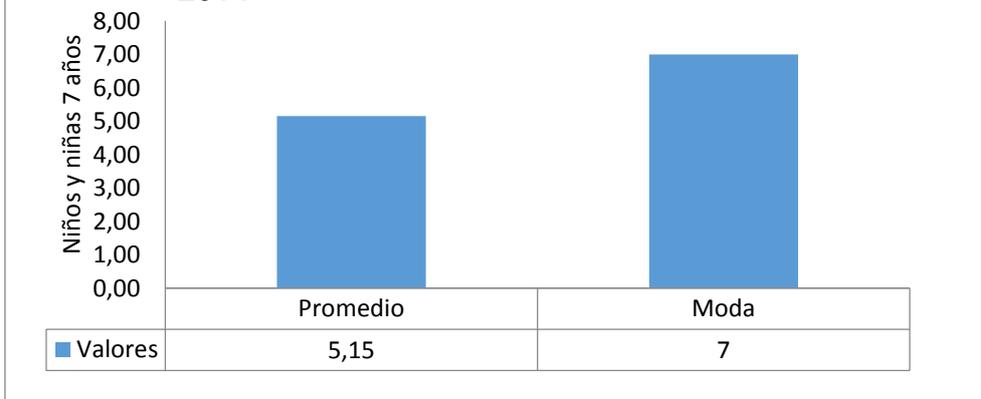


Figura 19: Punto en el blanco. Intentos para jugar. 7 años. Creatividad juego no intencionado. Pereira. 2014



En el juego “punto en el blanco” se observa que el promedio 5.2 lo que indica que los niños y las niñas participantes tiene una forma de resolver el juego optando por realizar intentos, así mismo el dato que mas prevalece es 7.

Figura 20: Punto en el blanco lo hace si o no. 7 años. Creatividad juego no intencionado. Pereira. 2014

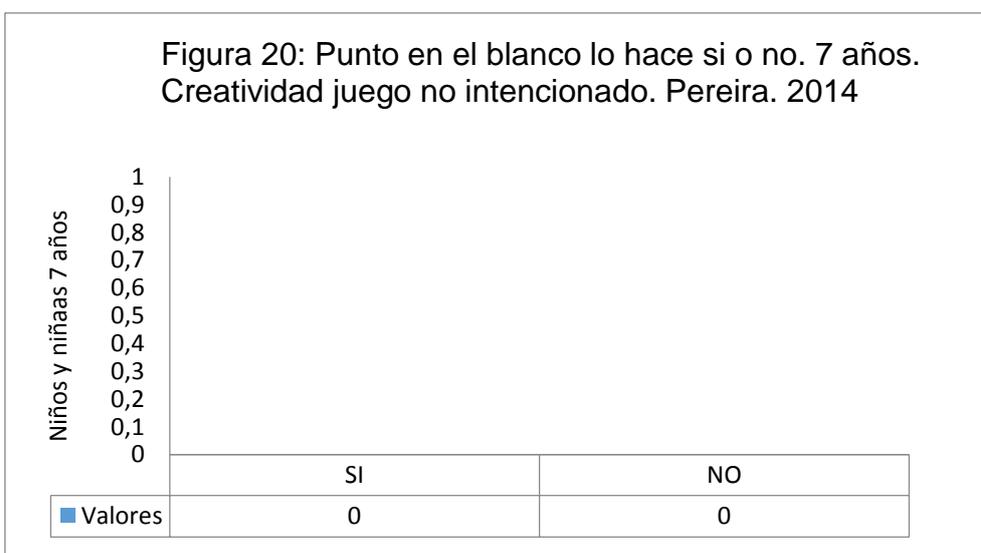


Figura 21: Clips. posibilidades de uso. 7 años.
Creatividad juego no intencionado. Pereira. 2014

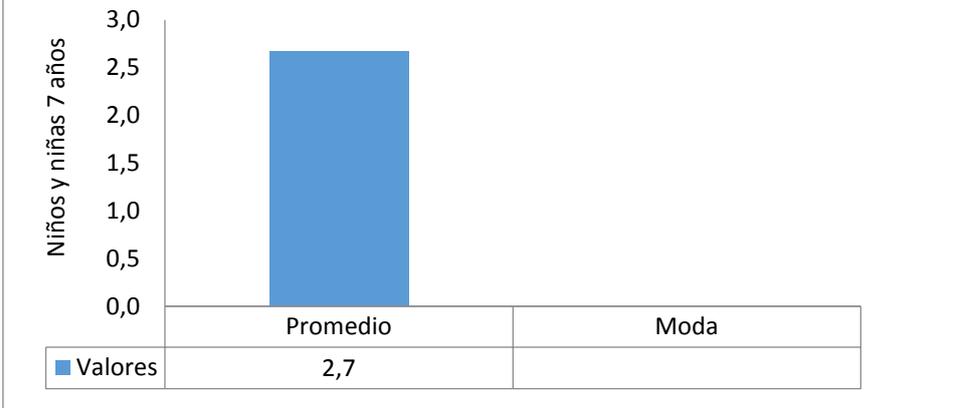
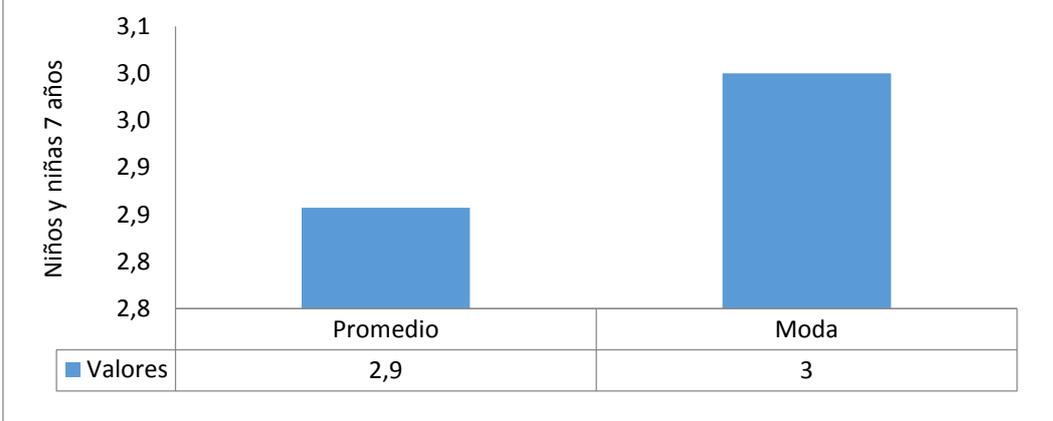
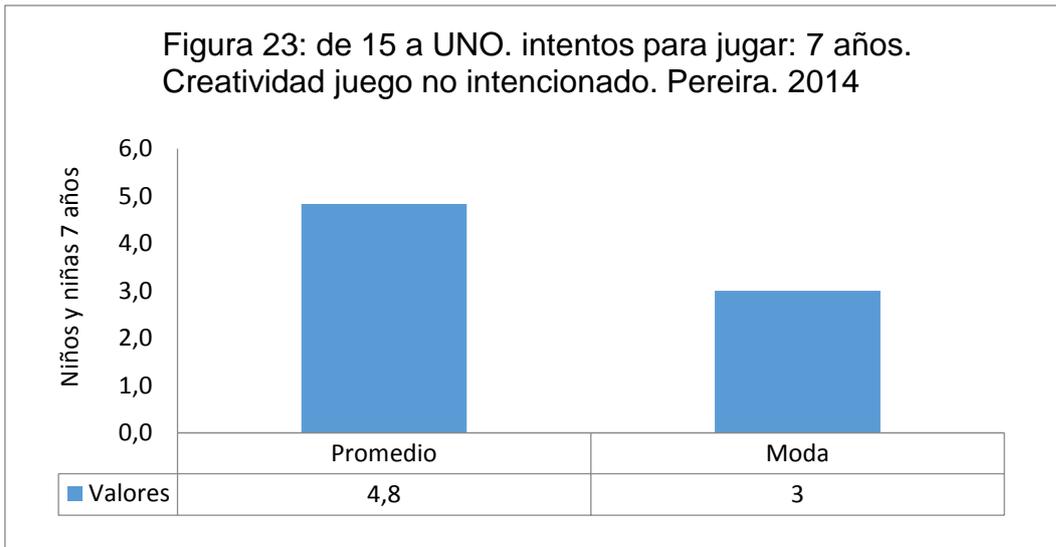


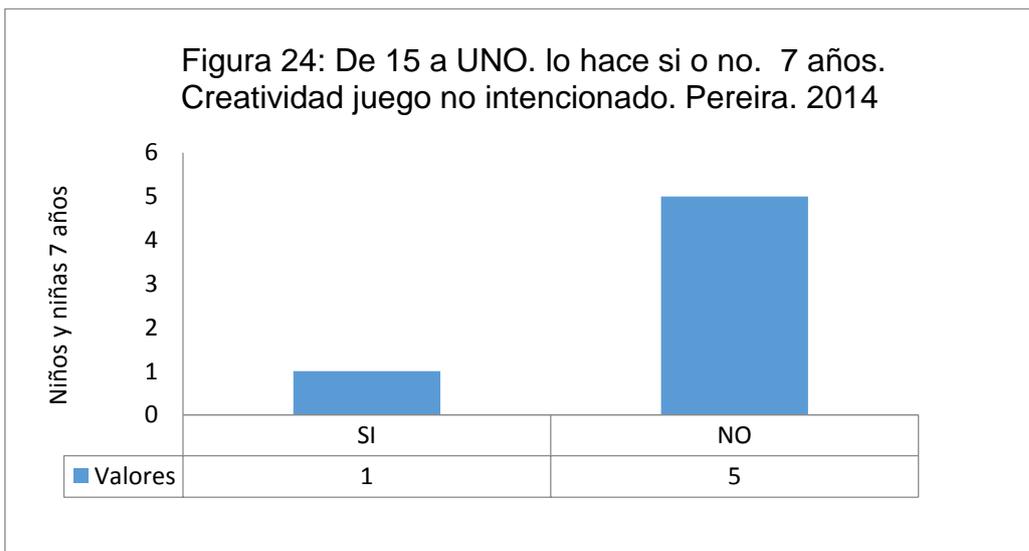
Figura 22: linea caritas. intentos para jugar. 7 años.
Creatividad juego no intencionado. Pereira. 2014



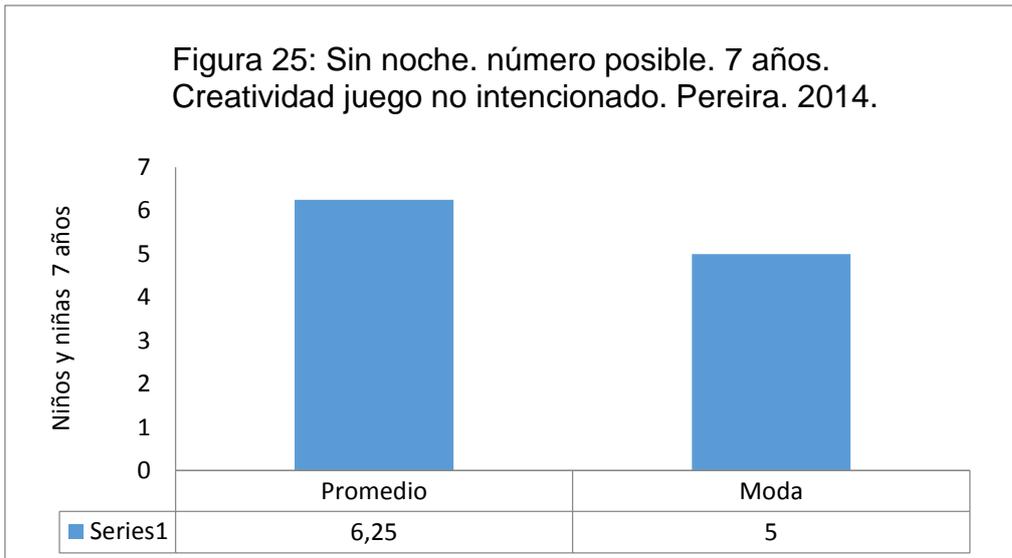
En la figura número 22 el promedio es de 2.9 lo que indica que los niños y niñas participantes tiene una forma de resolver utilizando intentos siendo 3 el dato que más prevalece.



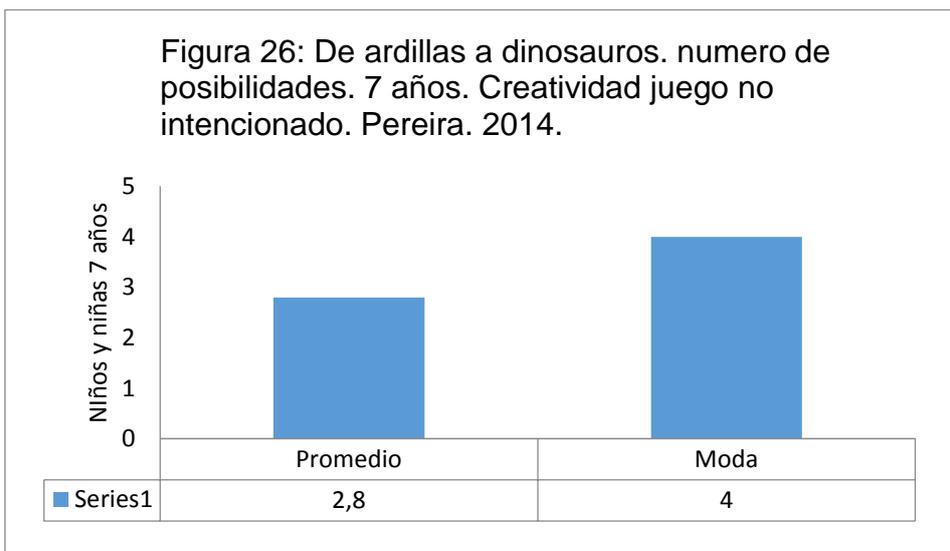
Para el juego “De 15 a UNO “el promedio es de 4.8 lo que denota que los niños y niñas solucionan el juego realizando intentos y el dato que mas se repite es 3.



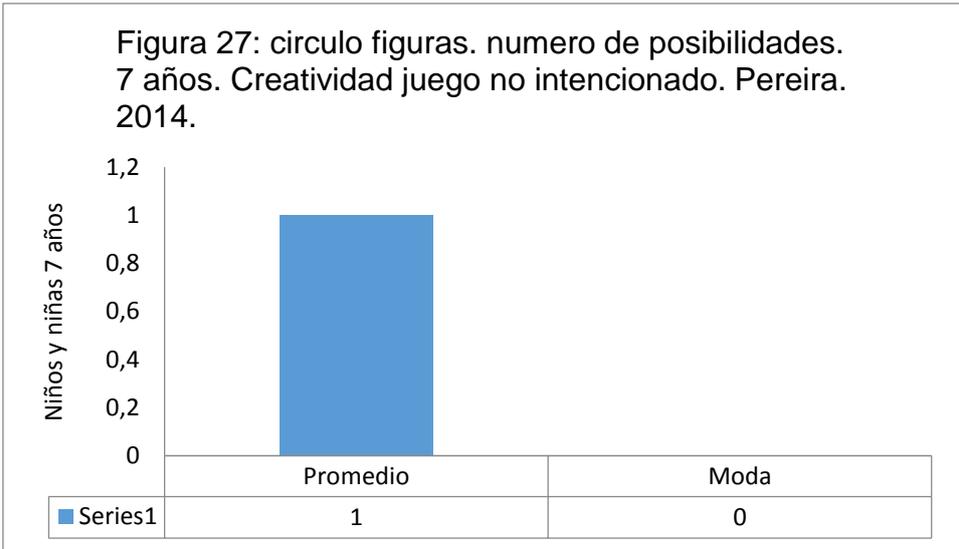
En el juego “de 15 a UNO” se observa que de los niños y niñas participantes solo 1 pudo resolver el juego realizando intentos.



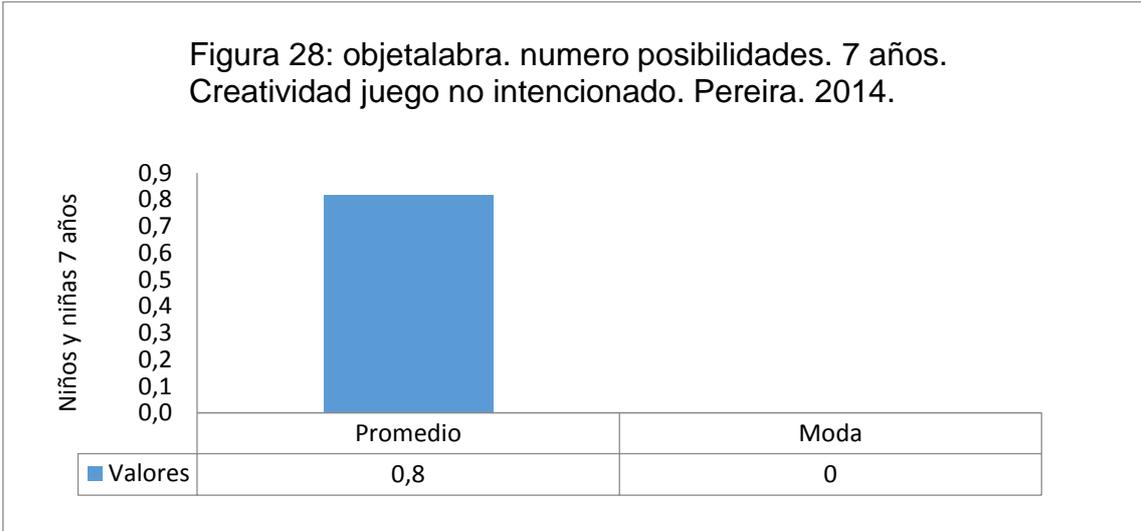
Según el promedio del juego “sin noche” 6.3 indica que el numero das por los niños y niñas participantes. De esta forma el dato que más predomina es 5



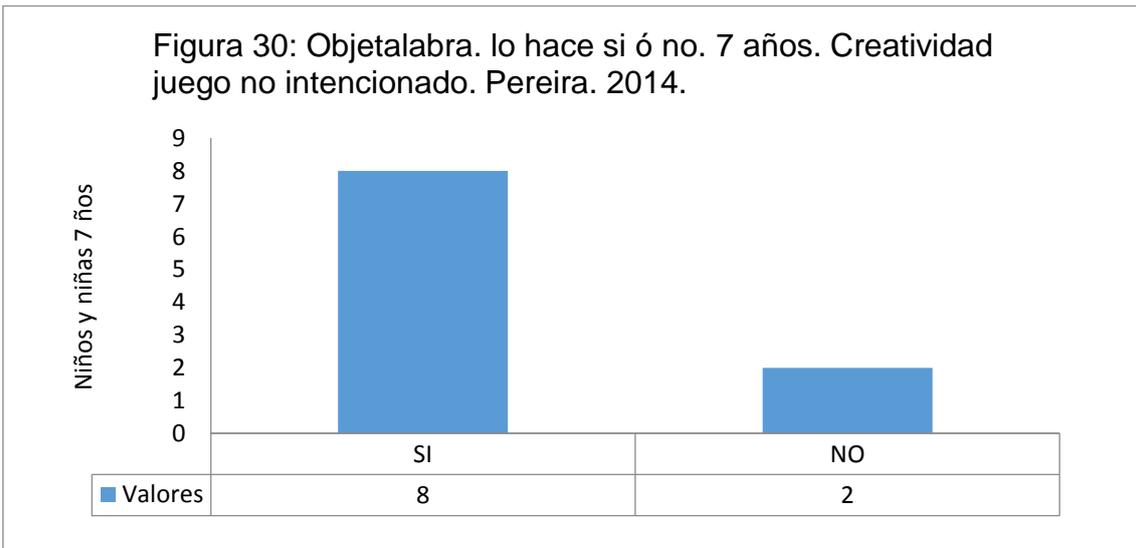
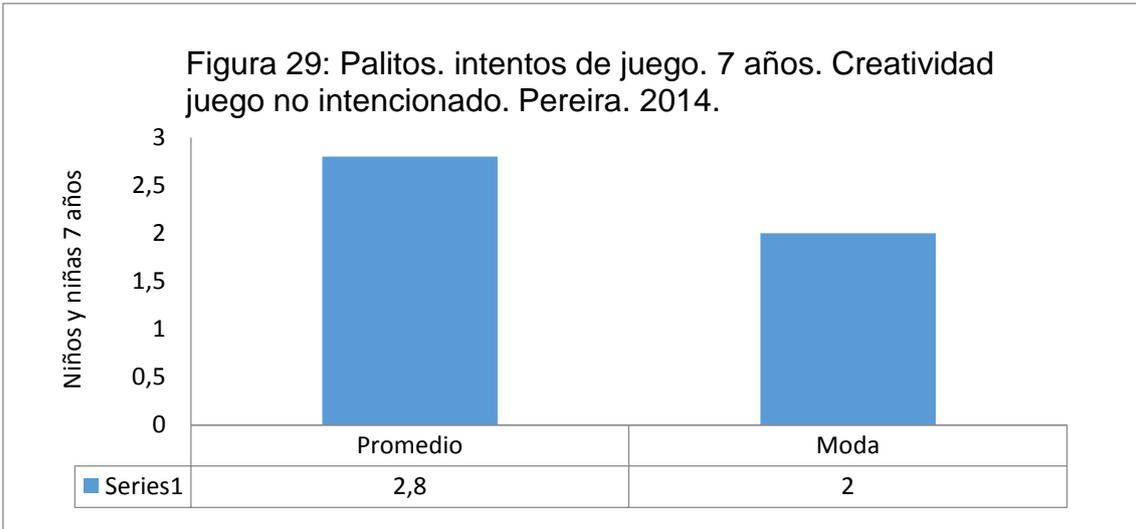
La figura 26 denota que el promedio es de 2.8, indicando así el número de ideas das por los niños y niñas participantes. El dato que más prevalece es el 4, siendo este el que más se repite.



Según el promedio del juego “circulo figura” muestra que es de 1, observando el número de dibujos de los participantes realizados en el juego.



En la figura 28 se denota que el promedio es de 0,8, mostrando que los niños y niñas participantes daban ideas para llegar al cumplimiento de una parte del objetivo del juego.



Según el promedio del juego “palitos “2.8 demuestra los intentos que los niños y niñas participantes elegían para realizar el juego. Predominando el I2 como dato repetitivo. Además, en los intentos realizados por los participantes la mayoría alcanzo a lograr el objetivo del juego.

Tabla1. Resultados criterios de la creatividad niños y niñas de 6 y 7 años.
Juego. Promedio. Valoración. Moda. Pereira. 2015.

JUEGO	6 AÑOS			7 AÑOS		
	PROMEDIO	VALORACIÓN DEL CRITERIO	MODA	PROMEDIO	VALORACIÓN DEL CRITERIO	MODA
Combina letras MRAO	0.8	4.2	0	1.2	3.4	1
Saca el objeto de la Y	1.5		0	3.9		5
Punto en el blanco	10.3		4	5.1		7
Clips	2.8	2.2	0	2.7	3.5	0
Línea caritas	2.8		2	2.9		3
De 15 a UNO	1		2	4.8 (1)		3 (5)
Sin noche	8.8	10.6	7	6.2	7.6	5
De ardillas a dinosaurios	3.7		3	2.8		4
Círculo figura	1.1	3.5	2	1	1.5	0
Objetalebra	0.6(3)		0 (6)	0.8 (8)		0(2)
Palitos	5.4		6	2.8		2

En la tabla 1 se denota los valores para los criterios de creatividad para cada edad desde los promedios de los juegos practicados por los niños y niñas de 6 y 7 años. Se destaca que los juegos para cada criterio tienen variaciones en los resultados lo que permite obtener una valoración diferente dando una mejor comprensión de cómo los participantes asumen los criterios según su edad.

Tabla 2. Valores criterios de la creatividad niños y niñas de 6 años. Juegos en contexto escolar. Pereira. 2015

CRITERIOS DE LA CREATIVIDAD	RESULTADOS NIÑOS Y NIÑAS DE 6 AÑOS
FLUIDEZ	4.2
FLEXIBILIDAD	2.2
ORIGINALIDAD	10.6
ELABORACION	3.5

Tabla 3. Valores criterios de la creatividad niños y niñas de 7 años. Juegos en contexto escolar. Pereira. 2015

CRITERIOS DE LA CREATIVIDAD	RESULTADOS NIÑOS Y NIÑAS DE 7 AÑOS
FLUIDEZ	3.4
FLEXIBILIDAD	3.5
ORIGINALIDAD	7.6
ELABORACION	1.5

Tomando los datos de las tablas 2 y 3 se puede identificar los valores de los criterios de la creatividad para cada edad y la relación por cada edad en el grupo que participó en los juegos propuestos.

En el caso de los niños y niñas de 6 años se destaca que el criterio de mayor valor es la originalidad con un valor de 10.6, lo que demuestra que están dispuestos o acostumbrados a realizar tareas donde exponen ideas originales, así mismo el dato mejor valorado para los niños y niñas de 7 años es el de originalidad con un valor de 7.6; sin embargo el mismo criterio comparado entre los dos grupos tiene una disminución para los de 7 años.

La variación de este criterio se puede inducir en este estudio puesto que se tendría que acudir a otras formas de medición con una metodología de tipo más experimental.

Los demás criterios denotan una diferencia por cada grupo de edad según la valoración cuando se demuestra que la fluidez es mayor para los niños y niñas de 6 años con 4.2 mientras que para los de 7 es de 3.4, lo que puede llevar a considerar que los niños y niñas de 6 años adoptan la fluidez con mayor tranquilidad que el grupo de 7 años.

Las diferencias de los valores de los criterios para estas edades aun en el mismo grupo llaman la atención en primera instancia para el criterio de

flexibilidad, dado que el grupo de 7 años tiene una valoración de 3.5 mayor que el de 6 años con un 2.2, siendo el único criterio que está por debajo entre los dos grupos; y en un segundo momento se destaca una diferencia en los valores del criterio de elaboración, que para el grupo de 6 años es de 3.5 mientras que el de 7 años es de 1.5.

Esta diferencia vista desde la concepción pedagógica lleva a cuestionar las posibles causas que se pueden estar presentando a nivel de las dimensiones de los participantes, dado que hacen parte del mismo grupo en el contexto escolar y en situaciones de elaboración parece no estar en igualdad de formas de acción.

Se puede afirmar que los niños y niñas de 7 años pueden estar condicionados frente a los juegos propuestos o su forma de asumirlos y para tal efecto no demuestran abiertamente sus habilidades aun en situaciones de juego, lo que hace parte del contexto escolar y puede llamar la atención docente para la preparación de las unidades didácticas en el mismo grupo.

7. ANÁLISIS

El presente capítulo de análisis hace referencia a la interpretación que se hace de los resultados de los juegos aplicados a los niños y niñas de 6 a 7 años que participaron en el estudio; y como estos resultados toman relevancia cuando se entienden desde los criterios de la creatividad en función de la pedagogía.

El “**JUEGO DE COMBINA LETRAS**” pretende que los niños y niñas construyan, la mayor cantidad de palabras, utilizando las letras “R.A.M.O”, contando con 30 segundos como tiempo límite para realizar las combinaciones. En este juego, se puede evidenciar que los niños de 6 años se les dificultan realizar palabras al combinar diferentes letras, mientras que en los niños de 7 años se puede notar que hay una mayor asimilación de letras y formación de palabras, por lo tanto ya hay una codificación y decodificación más avanzada.

Desde una mirada pedagógica, es notable que los estudiantes en este juego demuestren diferentes habilidades. En este caso, la fluidez esta permite a los estudiantes tener la posibilidad de utilizar sus capacidades para generar asociaciones e ideas.

El juego “**SACA EL OBJETO DE LA Y**”, consiste en mover dos palitos para sacar un objeto manteniendo la misma figura, en el menor tiempo posible. Los niños y niñas tenían la posibilidad de utilizar sus movimientos de manera indeterminada, proporcionando así libertad a la hora de tomar decisiones.

Los niños y niñas de 6 años, tienen en un promedio de 1,5, o sea que solo realizan un intento para resolver el juego, mientras que en los niños y niñas de 7 años se nota una diferencia, de un promedio de 3,9, donde el mayor número de intentos que prevalece es 5. Pero aun así, los niños y niñas entre estas edades tuvieron dificultades para la realización de este.

Teniendo en cuenta las edades en las que se encuentran, se puede evidenciar que los niños y niñas muestran frustración y ansiedad a la hora de realizar el

juego, centrándose en un solo objetivo y dejando a un lado otros factores que influyen en el desarrollo del juego. Para ellos es más importante obtener el resultado, y a la hora de realizar los movimientos para lograrlo no tienen en cuenta el procedimiento ni se detienen a pensar y encontrar la solución, simplemente asumen que el número de posibilidades es muy poco para resolverlo.

Partiendo de un punto como docentes, se deduce que muchos de los niños y niñas, constantemente por lograr o conseguir el objetivo dejan de lado la oportunidad de descubrir diferentes habilidades y capacidades, que no solo se desarrollan en el contexto escolar, sino en otros contextos muy diferentes fuera del campo educativo.

“PUNTO EN BLANCO”, en este juego se evidencia como los niños y niñas en edades de 6 años tienen un promedio de 10.3 intentos para resolver el problema, pero aun así no se muestra un índice de datos que se repitan. Por otro lado encontramos los resultados de los niños y niñas de 7 años, donde se evidencia que intentan realizar el juego con un promedio de 5,15, a diferencia de los niños y niñas de 6 años, el dato que más se repite es 7.

Desde el factor de creatividad trabajado en este caso la fluidez, se pudo evidenciar que los niños y niñas presentaban diferentes dificultades para la realización de este juego, puesto que se torna complejo para su comprensión y no logran dar resultado a este.

Partiendo del contexto educativo, la escuela limita el desarrollo de un pensamiento autónomo, si no que están siendo reflectores de pensamientos de otros, lo cual no permite que los niños y niñas tengan un conocimiento más amplio, que les permitirá crecer intelectualmente.

Los juegos punto en el blanco, combina letras y saca el objeto de la Y, permiten a los niños y niñas de 6 a 7 años explorar en el factor de creatividad, denominada fluidez.

La actividad **“CLIPS”** busca que los estudiantes proporcionen diferentes usos a un elemento que pueden tener al alcance de sus manos como son los clips, partiendo de la exploración del elemento, contando con tiempo de 1min

Un promedio de 2,8 de niños y niñas de 6 años dieron respuesta, pero aun así no se repite ningún dato, en cuanto a los niños y niñas de 7 años el promedio fue de 2,7, una diferencia mínima al responder, de igual forma no prevalece ningún dato.

Como docentes, es notable que los niños y niñas se bloquean fácilmente y no tienen la capacidad de imaginar diferentes soluciones, frente determinados problemas que se les pueden presentar tanto en la vida escolar como en la vida cotidiana, lo cual muestra que no se está educando para el cambio y formación de personas ricas en imaginación y flexibilidad, ni se están brindando herramientas para la innovación.

En el juego **“LÍNEA CARITAS”**, busca que los niños y niñas unan 9 caritas utilizando una línea sin levantar el trazo, exigiendo una agilidad para resolver la actividad.

Se pudo observar que los niños y niñas de 6 años, con un promedio de 2,8 el cual deja notar que los niños y niñas no realizaron la respuesta, en cambio en los niños y niñas de 7 años, se puede decir que buscan la posibilidad de resolver el juego con un promedio de 2,9, prevaleciendo el 3 como numero de intentos.

El resultado de este juego muestra como muchos de los niños y niñas, se ven ligados solo al sistema educativo, donde su mayor interés es formar a las personas para que se incorporen en un sector productivo, impidiendo que estos tenga la posibilidad de generar conocimiento por medio de la respuesta a sus curiosidades frente a determinadas situaciones.

Partiendo desde un punto de vista profesional, es evidente como la educación, se centra en la repetición y memorización de datos, donde solo importa los resultados y el potencial productivo del individuo, es así como las diferentes capacidades y habilidades “ocultas” de los niños y niñas, pasan a un segundo

plano, logrando así que muchos de ellos, se aburran y se sientan frustrados en las clases.

Analizando los datos obtenidos del juego "**DE 15 A UNO**", se buscaba conocer si los jugadores como variable usaban el mayor número de intentos hasta encontrar una solución por parte de los niños y niñas de 6 años; en él, mostraron en flexibilidad creativa y teniendo en cuenta el objetivo del juego, un promedio de 1.0 lo que indica, que los niños y niñas que participaron no todos realizaron intentos para la solución, no se efectúa moda ya que el número que más se repite es de 0 intentos, el promedio en los niños de 7 años es de 4.8 lo que denota que los niños y niñas, solucionan el juego realizando varios intentos y el dato que más se repite es el 3 .

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

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

La actividad "**PALITOS**" busca que los niños y niñas den respuesta a una operación matemática para lograr que el resultado sea verdadero, combinando letras y números para la resolución de la actividad.

En este juego se pudo observar que los niños y niñas de 6 años, tienen un promedio de 5,4, lo cual demuestra que los participantes realizaron intentos para solucionarlo predominando el 6 como dato repetitivo, en comparación con los niños y niñas de 7 años, ellos obtuvieron un promedio un poco más bajo que fue de 2,8, número de veces que intentaron resolver el juego,

predominando el 2 como el dato repetitivo, sin embargo la mayoría de participantes alcanzaron a lograr el objetivo del juego.

Se puede decir que en este juego los niños de 6 años fueron menos tímidos que los niños y niñas de 7 años, y se atrevieron, a encontrar soluciones al juego, utilizando diferentes maneras para resolverlo.

Hablando desde una mirada educativa, se debe transformar el conocimiento en cada uno de los niños y niñas, formando personas ricas en originalidad, flexibilidad, iniciativa, fluidez y ante todo confianza y que de esta manera se integren con los componentes cognoscitivos e intelectuales logrando así un resultado novedoso de gran valor social y educativo.

Se evidencia que el juego "**OBJETALABRA**", los niños y niñas tienen la posibilidad de innovar en la creación de nuevas palabras y darles un significado, contando con ayuda de tres tarjetas que les permitía combinarlas esta actividad contaba con la variable de 1 min

Los niños y niñas en edades de 6 y 7 años realizan muy pocos intentos para la solución del juego, sin mostrar ningún dato que se repita. Es notable que los niños y niñas no se toman el trabajo de pensar de manera diferente y no tan lineal como están acostumbrados en el contexto educativo donde desenvuelven. Por esta razón no se observa que los niños y niñas expresen sus ideas, llegando hacer estas, interesantes, poco comunes y sorprendentes.

Desde una mirada docente, se puede afirmar que en las actividades educativas es necesaria la creatividad, porque permite a los niños y niñas el desarrollo del pensamiento creativo, la capacidad para pensar libremente sin estar limitados solo al currículo de las instituciones.

Pasando a otra actividad los niños y niñas debían interactuar mediante el juego "**CIRCULO FIGURAS**" este buscaba que realizaran dibujos de manera creativa haciendo uso de diferentes círculos, para cumplir una función específica.

Se pudo evidenciar como los niños y niñas de 6 años realizan pocos intentos para la elaboración de las figuras, en este caso el número que más prevalece de intentos es el 2, por otro lado en los niños y niñas de 7 años, el promedio disminuye, ya que el número de intentos es solo 1 y no presenta ningún dato que se repita, esto quiere decir que los niños y niñas en general están muy limitados a recibir el conocimiento mecánicamente, impidiendo que ellos puedan explorar y descubrir muchas más habilidades, que en este caso sería la imaginación y la agilidad mental para resolver el juego.

Partiendo desde un punto pedagógico, en este caso se debe permitir que los niños y niñas aprendan jugando, siendo libres y primordialmente siendo ellos mismo y probablemente más felices, conduciéndolos a un pensar y un crear más independiente, donde puedan hacer uso de diferentes estrategias de pensamiento ya sean flexibles, cambiantes y abiertas.

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

Para el juego, "**DE ARDILLAS A DINOSAURIOS**", se partió de la idea de que pasaría si de repente las ardillas se convirtieran en dinosaurios, se contaba con tiempo de 1 min, para dar respuesta a esta problemática

Se obtuvo un promedio de 3,7, el cual nos indica el número de ideas dadas, donde 3 es el número de respuestas que las prevalece y en cuanto a los niños y niñas de 7 años, el promedio fue menor, de 2,8, de ideas dadas, pero en este caso el dato que más se repite es el 4. Es evidente como los niños de 6 años, utilizan más la imaginación y la originalidad al realizar sus respuestas.

Los niños de 6 años mostraron una mayor agilidad para dar ideas frente a esta partiendo de la imaginación y dando una idea personal frente a esta situación, sus ideas eran más creativas, esto deja entre ver que los niños de 6 años

están preparados para dar solución a problemas inesperados que se puedan presentar.

En nuestro diario vivir como docentes, se puede decir, que la creatividad se debe favorecer desde la niñez, debemos valorar el ensayo y error, permitiendo que los niños y niñas dejen a un lado el miedo y frustración que no les permite actuar con originalidad y espontaneidad, por tal razón se debe proponer el uso de juegos, que propicien e impulsen al autodesarrollo de la imaginación e innovación en cada uno de los niños y niñas.

Continuando con el análisis, en el juego "**SIN NOCHE**" los participantes decían las opciones sobre ¿qué pasaría si la noche no existiera?, expresando un número de ideas siendo esta la variable.

Para esto se indica que los niños y niñas de 6 años obtuvieron un promedio de 8,8, lo cual nos dice que los participantes realizaron un mayor número de respuestas y que el dato que más se repite es de 7, en cuanto a los niños de 7 años, disminuye de manera notable el promedio en el juego de 6,3 intentos y el dato que predomina es de 5.

De esta manera se puede notar como los niños y niñas de 6 años son más espontáneos y abiertos en sus respuestas, en comparación a los de 7 años, que se limitan, por la poca seguridad que tienen al responder y tener miedo a equivocarse.

El quehacer educativo cuenta con la responsabilidad de favorecer la potencialidad de conocimientos, en los niños y niñas, ya sea de manera individual o grupal, dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, contribuyendo a un desarrollo del factor de creatividad originalidad, para que puedan crear situaciones de juegos nuevas e innovadoras.

8. CONCLUSIONES

Las conclusiones presentadas responden en primera instancia a los objetivos planteados tanto generales y específicos, además se hace referencia a la teoría que apoya el estudio en cuanto a pertinencia y aplicación según los juegos; finalmente se hacen las conclusiones que surgen de la aplicación metodológica en el estudio y que orienta un proceso de continuidad en el campo pedagógico.

A partir de los datos suministrados en las evaluaciones de los juegos, se concluye que los niños y niñas de 6 años tratan de resolver los juegos usando la alternativa de hacer intentos aunque no siempre demuestran la flexibilidad, la fluidez, la elaboración y originalidad, dado que terminan repitiendo la misma estrategia.

Solo algunos participantes logran resolver algunos juegos donde se identifica en mayor grado la fluidez, la flexibilidad y la elaboración, de esta manera se concluye que la enseñanza de la creatividad puede ser una alternativa que los participantes requieren para su mejor desempeño en la formación escolar.

Se concluye además que la creatividad en los niños debe ser estimulada desde la primera infancia ya que en esta se encuentra en los momentos de exploración y motivación basadas en el juego, los contextos en los que se desenvuelven los niños proporcionan herramientas para la resolución de problemas que se les puedan presentar en su vida cotidiana.

Los niños y niñas participantes de los juegos propuestos demuestran un interés por los juegos que le generan reto, lo que lleva a concluir que el contexto escolar tiene una herramienta no solo de aprendizaje sino de fomento de la creatividad, siempre y cuando el docente se permita la aplicación de juegos con una intención pedagógica.

Las situaciones de juego que se le presenten a los niños y niñas les permitirá ampliar su capacidad de expresar creativamente alternativas de solución a diferentes problemas, de la misma forma permite profundizar sobre los indicadores de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración puesto que en la

escuela se toma de manera superficial y no se ve el juego como un método de enseñanza y aprendizaje.

Se concluye que las edades en las que se encuentren los niños y niñas van a influir en las respuestas o soluciones que les dan a los juegos, puesto que en estos se evidencia que los niños de 6 años brindan respuestas con mayor fluidez, mientras que los niños de 7 años, se inhiben a la hora de resolver las situaciones de juegos planteadas.

Solo en los juegos valorados para el criterio de flexibilidad, los participantes de 7 años presentan un valor mayor que los de 6, sin poder determinar desde la concepción pedagógica la diferencia de este criterio.

Se concluye que el docente tiene la posibilidad de propiciar espacios de juego como método de enseñanza y aprendizaje partiendo de una intención pedagógica propia del área o del tema que se quiera enseñar.

La metodología utilizada para la investigación fue apropiada puesto que esta permitió un acercamiento desde el campo pedagógico para estimular y pensar la acción docente especialmente con niños y niñas de 6 y 7 años.

9. RECOMENDACIONES

En el proceso de investigación se llevaron a cabo la aplicación de diferentes juegos a niños y niñas de 6 y 7 años, encaminados a estimular la creatividad, en sus diferentes aspectos, tales como, la flexibilidad, fluidez, elaboración y originalidad, sin dejar a un lado que la finalidad de estos, es no ser estandarizados, puesto que se estaría limitando a los niños y niñas en las soluciones y en explorar su imaginación.

De igual manera este estudio puede ser realizado, con grupo control y experimental, que permita realizar comparaciones en los cambios que se den después de intervenciones pedagógicas.

Se recomienda a los docentes no pasar por alto este tema de investigación, entender que no se deben “cortar las alas” a los niños y niñas, que se debe estimular la creatividad mediante el juego, para que los niños y niñas desarrollen la capacidad de ser más constructivos, creativos y tener pensamientos originales, que les permitirá afrontar los diferentes retos y situaciones que se plantean en la vida.

10. BIBLIOGRAFÍA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

VELASQUEZ, Bertha. El cerebro que aprende. Documento en formato pdf. Diciembre 2009. P. 334.

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

