



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”

**POTENCIACIÓN DE LA INTELIGENCIA CREATIVA EN NIÑOS Y NIÑAS
EN EDAD PREESCOLAR**

Sabana de Mendoza, Enero 2012



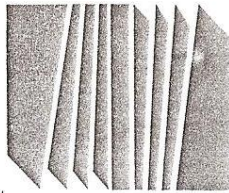
REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”

**POTENCIACIÓN DE LA INTELIGENCIA CREATIVA EN NIÑOS Y NIÑAS
EN EDAD PREESCOLAR**

**(Trabajo presentado como requisito parcial para optar al Título
de Magíster en Educación, Mención Educación Preescolar)**

**Autor: Liset Hurtado
Tutor: Amery de Trejo**

Rubio, 2012

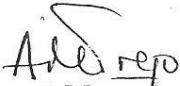


REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
 SECRETARIA


F-02904

A C T A

Reunidas el día sábado, tres del mes de marzo de dos mil doce, en la sede de la Subdirección de Investigación y Postgrado, del Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio," las Ciudadanas: AMERY MOSQUERA DE TREJO, (TUTORA), LUZ YAMILET CASTELLANOS GUEVARA Y ANA LOURDES LAGUADO OICATÁ, Cédulas de Identidad Nros. V.- 7.627.241, 11.111.326 y 11.111.825, respectivamente, Jurados designados de conformidad con el Artículo 125, del Reglamento de Estudios de Postgrado Conducentes a Títulos Académicos, para evaluar el Trabajo de Grado titulado: "POTENCIACIÓN DE LA INTELIGENCIA CREATIVA EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDAD PREESCOLAR," presentado por la participante LISET ANGELIS HURTADO RUMBOS, Cédula de Identidad N° V.-11.254.050, como requisito parcial para optar al título de Magíster en Educación mención Educación Preescolar, acuerdan de conformidad con lo estipulado en los Artículos 132 y 133 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, el siguiente veredicto: **APROBADO, por la pertinencia con el contexto de estudio, en fe de lo cual firmamos.**


 DRA. AMERY MOSQUERA DE TREJO
 C.I.N°V.- 7.627.241
 TUTORA


 Msc. LUZ YAMILET CASTELLANOS GUEVARA
 C.I.N°V.- 11.111.326


 Msc. ANA LOURDES LAGUADO OICATÁ
 C.I. N° V.-11.111.825



INDICE GENERAL

	P.P
ACTA DE APROBACION	iii
INDICE GENERAL	iv
LISTA DE CUADROS	vi
LISTA DE TABLAS	vii
LISTA DE GRÁFICOS	viii
RESUMEN	ix
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO	
I EL PROBLEMA	3
Planteamiento del problema	3
Formulación del problema	7
Objetivos de la Investigación	7
Objetivo General	7
Objetivos Específicos	7
Justificación	8
II MARCO TEÓRICO	9
Antecedentes	9
Bases teóricas	12
Estrategias didácticas	12
Tipos de estrategias	14
Creatividad	16
¿Qué es creatividad y qué no es?	18
¿Cómo y dónde crear?	19
Modelos teóricos de la creatividad	20
Los uso del pensamiento creativo	25
El proceso creativo	27
Las diversas formas del pensamiento creativo	29
El pensamieno lateral	29
Elementos de la cretividad	32
Factores que facilitan y obstaculizan la creatividad	33
El desarrollo de la creatividad	34
Aspectos que estimulan el desarrollo de la creatividad	37
Algunasestrategias para estimular la capacidad creativa de los niños	40
Factores que influyen en la creatividad del niño	45
Técnicas de creatividad más utilizadas	46
Clasificación de Estrategias Metodológicas para desarrollar la Creatividad	49

Bases legales	54
Operacionalización de la variables	56
III MARCO METODOLÓGICO	57
Marco metodológico	57
Población	58
Técnicas e onstrumentos de recolección de datos	58
Validez	59
Confiabilidad	59
Fase de elaboración de la propuesta	60
IV ANÁLISIS DE RESULTADOS	61
V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	74
Conclusiones	74
Recomendaciones	74
VI PROPUESTA	76
Justificación	76
Fundamentación	78
Estrategias propuestas	80
REFERENCIAS	86
ANEXOS	89
A: Instrumento para medir la variable Estrategias para potenciar la inteligencia creativa	90
B: Instructivo de validación	93
C: Cálculo de la confiabilidad del instrumento	100

LISTA DE CUADROS

Cuadro	P.p
1 Operacionalización de la variable	57

LISTA DE TABLAS

Tabla	P.p
1 Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, Dimensión: Estrategias utilizadas, Indicador: Expresión corporal	63
2 Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, Dimensión: Estrategias utilizadas, Indicador: Juegos	64
3 Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, Dimensión: Estrategias utilizadas, Indicador: Dibulo	65
4 Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, Dimensión: Estrategias utilizadas, Indicador: Cuentos	66
5 Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, Dimensión: Estrategias utilizadas, Indicador: Dramatizaciones	67
6 Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, Dimensión: Estrategias utilizadas, Indicador: Narración	68
7 Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, Dimensión: Factores limitantes, Indicador: Medio monótono	69
8 Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, Dimensión: Factores limitantes, Indicador: Rutinas	71
9 Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, Dimensión: Factores limitantes, Indicador: Limites	72
10 Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, Dimensión: Factores limitantes, Indicador:Mimetismo social	73

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico	P.p
1 Clasificación de las Estrategias Metodológicas para desarrollar la creatividad.	52
2 Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, Dimensión: Estrategias utilizadas, Indicador: Expresión corporal	63
3 Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, Dimensión: Estrategias utilizadas, Indicador: Juegos	65
4 Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, Dimensión: Estrategias utilizadas, Indicador: Dibulo	66
5 Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, Dimensión: Estrategias utilizadas, Indicador: Cuentos	67
6 Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, Dimensión: Estrategias utilizadas, Indicador: Dramatizaciones	68
7 Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, Dimensión: Estrategias utilizadas, Indicador: Narración	69
8 Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, Dimensión: Factores limitantes, Indicador: Medio monótono	70
9 Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, Dimensión: Factores limitantes, Indicador: Rutinas	72
10 Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, Dimensión: Factores limitantes, Indicador: Limites	73
11 Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, Dimensión: Factores limitantes, Indicador:Mimetismo social	74

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”

**POTENCIACIÓN DE LA INTELIGENCIA CREATIVA EN NIÑOS Y NIÑAS
EN EDAD PREESCOLAR**

Autora: Liset Hurtado

Tutora: Amery Mosquera

RESUMEN

El propósito de este estudio es formular una propuesta de estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas por parte de los docentes del nivel preescolar de las Escuelas Iniciales del municipio La Ceiba. Para su desarrollo se consideró un paradigma positivista y se enmarcó su desarrollo en un proyecto factible del cual se cumplirán las fases de diagnóstico, elaboración de la propuesta. Como población en estudio se consideró a la totalidad del personal docente que labora con Educación Inicial en el municipio La Ceiba, son en total 70 sujetos. Para la recolección de la información se utilizó como técnica la encuesta y como instrumento un cuestionario validado en su contenido y establecida su confiabilidad por medio del alfa de cronbach, obteniéndose un índice de 0,86. Los resultados obtenidos permitieron señalar que las docentes suelen utilizar las estrategias didácticas tradicionales en el manejo de la creatividad en el aula y que tienden a potenciar los factores limitantes para el desarrollo de la inteligencia creativa en los niños y niñas en función de lo cual se plantean una serie de estrategias que permitan potenciar este tipo de inteligencia en las aulas de las escuelas iniciales del municipio antes mencionado.

Descriptor: Estrategias didácticas, creatividad, preescolar.

INTRODUCCIÓN

Los cambios curriculares introducidos en el nivel de Educación Inicial en Venezuela implican una transformación no sólo en los modos de planificar y evaluar sino también en la praxis pedagógica, ésta deja de estar centrada en el docente, para centrarse en el alumno quien deberá construir su propia experiencia de aprendizaje a partir de lo que ya sabe y de lo que quiere saber. En este contexto, el docente actúa como un mediador que facilita la experiencia, apoya al alumno, le brinda los recursos que necesita y le permite construir su conocimiento.

Desde esta perspectiva constructivista los pilares fundamentales del aprendizaje son el aprender a ser, a hacer, a aprender y a convivir, de allí que la praxis pedagógica no puede estar únicamente centrada en contenidos de tipo conceptual, sino que también debe contemplar lo procedimental y lo actitudinal. En el marco de lo actitudinal se encuentra el desarrollo de la creatividad como un elemento que posibilita el desarrollo del potencial del alumno y esto implica la consideración de sus habilidades no sólo psicológicas sino también intelectuales, entre las que se incluye la creatividad.

Esta transformación curricular hace necesario promover espacios que conlleven a la construcción del conocimiento y del desarrollo de actividades que fomenten el potencial creativo de los educandos en las instituciones educativas, así como la participación de los actores involucrados en tal proceso, entre ellos destaca el docente. De ahí la necesidad que surge en las escuelas de plantear un nuevo perfil de institución, donde se resalte su concepción como una organización de aprendizaje significativo.

En tal sentido, los objetivos educacionales deben dirigirse a favorecer el desarrollo del individuo con un amplio manejo y control de sus procesos cognoscitivos y creativos, para poder acceder en forma independiente y autónoma a

los avances en todos los campos; y más aún, la educación debe estar dirigida a capacitar seres creativos que participen con sus propias innovaciones en los cambios dirigidos a que el hombre se desarrolle en forma armónica.

Es por esta razón que se plantea el desarrollo de la presente investigación sobre estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas en edad preescolar, cuyo contenido se encuentra estructurado de la siguiente manera.

Capítulo I Planteamiento del Problema: se establece la problemática en estudio, se enuncian los objetivos, se justifica la investigación.

Capítulo II Marco teórico está conformado por la revisión bibliográfica realizada pertinente al tema en estudio

Capítulo III corresponde al Marco Metodológico que describe la naturaleza de la investigación, la población y muestra en estudio y la metodología seguida para el análisis de la información recopilada.

Capítulo IV corresponde con el análisis de resultados, en su contenido se describe la información obtenida de la aplicación del instrumento a los sujetos en estudio, los cuales fueron interpretados en función del basamento teórico que sustenta la investigación.

Capítulo V Conclusiones y Recomendaciones, en éste se puntualizan los hallazgos del diagnóstico en correspondencia con los objetivos establecidos y se señalan los cursos de acción a seguir a partir de este estudio.

Capítulo VI incluye la propuesta de estrategias para potenciar la inteligencia creativa en los niños y niñas de preescolar.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

La creatividad de acuerdo con Sternberg (2000) no es un fenómeno simple al contrario, es dinámico, complejo y multifacético, dependiendo para su expresión tanto de factores propios del individuo, entre los que se consideran los estilos de pensamiento, la manera de solucionar problemas, rasgos de personalidad y motivación, así como de condiciones favorables en el ambiente de la familia, la escuela y el trabajo. Por ello, Manzano (2004) puntualiza que: “es necesario ver a la creatividad como un elemento cotidiano en el salón de clase, que interactúa enriqueciendo las experiencias de aprendizaje que se presentan en el aula” (p. 56).

En tal sentido, la expresión de la creatividad está incluso, condicionada por factores de orden histórico, social y cultural; puede considerarse como la manifestación más alta de inteligencia, constituyendo un equilibrio entre la estructura cognitiva del ser humano con el medio en el que se desenvuelve. Para su explicación, existen diversos puntos de vista, entre los cuales destacan Piaget (2000) quien la define como capacidad de desarrollar el pensamiento abstracto; Lewisterman (2003) por su parte, enfatiza en que es la capacidad de análisis y construcción mental de relaciones de pensamiento; para Bereiter y Engelmann (2004) es la capacidad de adaptación, equilibrio y empleo eficaz del pensamiento cuando es un acto autónomo, original y significativo.

Igualmente, Vygotski (2000) considera que la creatividad existe potencialmente en todos los seres humanos y es susceptible de ser desarrollada, no es privativa de los genios, sino que está presente en cualquier ser humano que imagine, transforme o

crea algo por insignificante que sea. Sin embargo, su estimulación se ha visto mediatizada por el modelo de enseñanza que ha predominado en los espacios educativos, por cuanto se ha enfatizado en la reproducción del conocimiento en detrimento de las habilidades de pensar e imaginar, tendiendo a destacar las limitaciones del estudiante, lo que se ha traducido en una subestimación de sus competencias llevándolo a que interiorice una visión negativa de sí mismo, por cuanto se asume que el único pensamiento valorado es el analítico, convergente y lógico.

Por esto, la pedagogía tiene que abarcar otros entornos en cuanto a la estimulación y el desarrollo de la creatividad. En tal sentido, Rodríguez (2000) expresa:

La creatividad es hoy la forma de vivir la vida plenamente, es participar en grande, de hacer historia en vez de sufrirla, no marginarse ni dejarse marginar. No puede haber maestro deseoso de progresar y desinteresado en la creatividad. Se requieren experiencias vivenciales que sumerjan a los maestros en la creatividad para que se compenetren en ella (p. 11).

A partir de lo antes señalado, se puede establecer que en la actualidad el docente debe tener un amplio conocimiento, adaptado a las necesidades e inquietudes del educando, acorde con las demandas presentes en el ámbito educativo y a las exigencias de los cambios políticos, sociales, económicos y culturales. El docente vive en una permanente demanda de adquisición de conocimientos, enfrentado a la tecnología y los avances científicos, para poder competir en el mundo actual. En esta perspectiva, De la Torre (2001) afirma: “el profesor creativo transforma, traslada la información a contextos propios y los adecúa al discente. Solamente el hombre crea y al hacerlo, nos comunica la transformación del medio” (p. 32).

Por lo tanto, el educador creativo es innovador, convierte la investigación en argumentos propios y la ajusta a las necesidades del educando. Se vale de recursos pedagógicos para crear, producir y al hacerlo conecta a sus estudiantes con el mundo que los rodea. Otro aspecto que constituye una causa de la falta de desarrollo de la creatividad, según Piaget (2000) es que se establece como una característica innata que no puede ser enseñada o aprendida, por lo que es necesario, que la educación se

plantee mecanismos que contribuyan a fomentar la originalidad y la creatividad de los alumnos, cabe destacar, que es a través de los recursos o medios de instrucción como el docente puede crear un clima favorable para el desarrollo del pensamiento creativo, convirtiendo al medio en un recurso estratégico que permitirá aprovechar las situaciones y oportunidades en el hecho educativo.

Por otra parte, De la Torre (2001) considera que debe permitirse despertar en los alumnos la curiosidad y conducirlos hacia la obtención de nuevos saberes; para esto, se debe propiciar un encuentro directo con el entorno, donde sus sentidos se activen y se genere una comunicación vivencial en función de las realidades del entorno físico y humano del estudiante.

De allí, que deba establecerse que la creatividad es una aptitud hacia la vida, que debe ser promovida continuamente desde la escuela. En tal sentido, la inteligencia creativa constituye una potencialidad a desarrollar, sin embargo, su consideración como tal dentro del desarrollo del currículo depende de la efectiva acción del docente quien deberá facilitar experiencias significativas para el niño y la niña de tal manera que potencie en ellos, el pensamiento divergente, la originalidad, la expresión de sus opiniones, los conduzca a valorar sus propias posibilidades de solucionar problemas, de plantear sus ideas sin temor a ser ignorado o descalificado.

A pesar de la necesidad de estimular el potencial creativo, a nivel de las instituciones educativas se observa un modelo de enseñanza predominante en la praxis pedagógica, que tiende a reducir la creatividad del alumno por debajo de sus posibilidades reales, por cuanto enfatiza demasiado en la reproducción del conocimiento en detrimento de las habilidades de pensar e imaginar; así mismo, se tiende a destacar la ignorancia, incapacidad y limitaciones del educando, haciendo que muchos subestimen sus competencias e interioricen una visión negativa de sí mismos.

En el marco de este modelo pedagógico, el docente sigue estando centrado en actividades previamente establecidas por él mismo, en las que utiliza los mismos estímulos y recursos con todos los niños (as), conducta que se aleja totalmente de una

acción mediadora del aprendizaje, por el contrario, tiende a centrar la acción educativa en sí mismo.

A este tipo de praxis pedagógica corresponde el desempeño de los docentes del nivel preescolar de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba, los cuales de acuerdo a la experiencia laboral desarrollada en este municipio, se centran en dar instrucciones a los niños y niñas para ejecutar actividades seleccionadas por el docente. Se observa que todos los alumnos trabajan con los mismos materiales que se les facilitan siguiendo las instrucciones dadas. Tales prácticas convierten la actividad de aula en una rutina, en cuyo desarrollo no se respetan los intereses y necesidades de cada niño (a), lo que puede generar apatía para participar en las actividades propuestas por el docente disminuyendo las oportunidades de aprendizaje y se ve minimizada la acción mediadora del docente.

Esta situación pudiera deberse al desconocimiento del personal de estas instituciones de estrategias que les permitan potenciar la inteligencia creativa de los niños y niñas que atienden y de continuar ocurriendo, estaría afectando el desarrollo integral de los educandos, por cuanto se desconocerían sus potencialidades para crear, opinar, resolver problemas, desde su propia perspectiva, innovar, ser flexible y adaptarse a cualquier situación habilidades que requerirá utilizar en los siguientes niveles educativos y a lo largo de su vida . De no solucionarse la situación planteada, se estaría dando prioridad al establecimiento de patrones rígidos, negándoles a los niños y niñas el derecho a conocer y experimentar nuevas experiencias, minimizando la posibilidad de pensar de los educandos y con ello, su desarrollo integral.

De allí que sea necesario identificar las dificultades que presentan los docentes para potenciar la creatividad en los alumnos que asisten a estas instituciones, a fin de contribuir a ajustar su ejercicio dentro de las aulas a la propuesta curricular vigente para este nivel educativo. En tal sentido, se plantea el desarrollo de una investigación que permita solventar la situación problemática descrita diseñando una propuesta de estrategias para potenciar la inteligencia creativa en los niños y niñas que cursan estudios de preescolar en las escuelas iniciales del municipio La Ceiba.

En función de lo cual se formulan las siguientes interrogantes como problema de investigación:

Formulación del problema

¿Qué estrategias les permitirán a los docentes del nivel preescolar de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba potenciar la inteligencia creativa de los niños y niñas?.

¿Qué estrategias utilizan los docentes del nivel preescolar de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba para el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas?

¿Qué factores limitan el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del nivel preescolar de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba?.

Para dar respuesta a esta interrogante se desarrollan como objetivos de la investigación los siguientes:

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Formular una propuesta de estrategias para potenciar la inteligencia creativa en los niños y niñas por parte de los docentes del nivel preescolar de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba.

Objetivos específicos

Describir las estrategias que utilizan los docentes del nivel preescolar de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba para el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas.

Analizar los factores que limitan el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del nivel preescolar de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba.

Diseñar estrategias que permitan potenciar la inteligencia creativa de los niños y niñas del nivel preescolar de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba.

Justificación

El desarrollo de la presente investigación se justifica desde cuatro perspectivas fundamentales, a saber: su aporte teórico, práctico y metodológico. A nivel teórico recopila información acerca de la capacitación docente y el desarrollo de la inteligencia creativa en los niños y niñas de Educación Inicial. Así mismo, se convierte en un aporte práctico a la gestión institucional del nivel preescolar de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba, por cuanto la propuesta a derivar aportará conocimientos para los docentes de estas instituciones sobre el desarrollo de la inteligencia creativa de los niños y niñas contribuyendo con el desarrollo del eje curricular en el cual se asume el desarrollo integral de éstos.

En cuanto a su aporte metodológico, la investigación se convierte en un antecedente importante para otros investigadores interesados en el estudio de la variable desarrollo de la inteligencia creativa en los niños y niñas aportando un instrumento de recolección de datos que puede ser utilizado para abordar esta misma problemática en otros contextos institucionales del nivel de Educación Inicial en el entorno local, regional y nacional.

Igualmente servirá de base para la comprensión y realización de investigaciones posteriores, porque constituye un aporte educativo para los docentes en formación de educación inicial u otros estudiantes universitarios que deseen trabajar sobre el tema.

Asimismo, desde la perspectiva social contribuye a la formación integral de los niños y niñas del nivel inicial, buscando el alcance de un adecuado desarrollo intelectual de éstos en el contexto educativo. Por otra parte, su relevancia actual está dada por la necesidad de los docentes de contribuir al desarrollo de los niños y niñas, buscando que desarrollen al máximo su potencial.

Aunado a esto, las estrategias para desarrollar la inteligencia creativa que sustentarán el plan de capacitación propuesto, pueden ser utilizadas por otros docentes en otros contextos institucionales a nivel local, regional y nacional, donde se observe la misma problemática con respecto al uso de estrategias orientadas al desarrollo del potencial de los niños y niñas en los docentes.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

En esta parte de la investigación se presentan los antecedentes consultados y los referentes teóricos que la sustentan en función de orientar el desarrollo del instrumento de investigación e interpretar los resultados a obtener en el estudio.

Antecedentes

Abreu y Bastida (2005) realizaron un trabajo de grado titulado “técnicas de expresión plástica que estimulan el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 y 6 años de preescolar”, en el cual se plantearon como propósito general determinar las características de la creatividad en los niños y niñas de preescolar a través de las técnicas de expresión plástica. Para lograr este objetivo realizaron un estudio descriptivo con un diseño de campo a través del cual estudiaron una muestra de 38 niños y niñas de 5 y 6 años, que fueron seleccionados al azar en el Jardín de Infancia Eloísa Fonseca ubicado en Valera Estado Trujillo, a los que se les aplicó una guía de observación la cual fue aplicada en tres ocasiones considerando las cuatro características de la creatividad enunciadas por Guilford, a saber: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Los resultados obtenidos permitieron señalar que estas características se encuentran en bajo porcentaje en los niños y niñas de la muestra, los cuales pudieran ser más creativos si se les permitiera usar más materiales y mezclar las técnicas bidimensionales y tridimensionales que les proponen los docentes. En este sentido, los docentes tienen que ofrecer variedad de materiales para que realicen sus creaciones y desempeñar un papel más activo en la motivación de los niños (as) para el trabajo en el área de artes plásticas.

El estudio de Abreu y Bastida se considera un antecedente por cuanto trabaja con estrategias para el desarrollo de la creatividad infantil, su revisión permitió orientar la fundamentación teórica que sustenta la presente investigación.

Arismendi (2005) realizó una investigación sobre las actividades que realiza el docente para propiciar el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de preescolar en el cual trabajó en el área de arte en niños y niñas de 4 y 5 años de edad del Jardín de Infancia María Dolores de Araujo, municipio San Rafael de Carvajal Estado Trujillo. Este estudio se fundamentó en los postulados de la teoría cognitiva representada por Piaget y los niveles de creatividad basados en la concepción de Taylor. Se realizó un estudio descriptivo con un diseño de campo, utilizando una muestra de cinco docentes, se aplicó una guía de observación en tres ocasiones diferentes. Los resultados obtenidos permitieron señalar que las actividades realizadas por las docentes en el área de arte están centradas en un gran porcentaje en los niveles denominados por Taylor como: expresivo, productivo, innovador, inventivo y emergente.

La revisión del estudio de Arismendi permitió realizar la fundamentación teórica de la presente investigación por lo tanto, se considera un antecedente de la misma.

Araujo (2005) realizó una investigación titulada: “Propuesta de capacitación de los docentes de educación preescolar sobre el proceso creativo a través de los juegos simbólicos”, en la cual se planteó como objetivo general diseñar una propuesta de juegos simbólicos que estimulan el proceso creativo en los niños (as) de 5 a 6 años de edad, el estudio se correspondió con la modalidad de proyecto factible con un diseño de campo. La población fue de 18 docentes y la muestra estuvo constituida por tres docentes que laboran en el Jardín de Infancia Juan Ignacio Montilla del municipio Pampanito y tres docentes del Jardín de Infancia Carabobo del municipio Trujillo. Se utilizó un procedimiento muestral intencional. Para la recolección de los datos se realizó a través de una guía de observación conformada por 18 ítems donde se incluyeron los tipos de juegos de imitación, simulación y onomatopéyicos con sus categorías correspondientes. La validez del instrumento se obtuvo a través del juicio

de tres expertos y la confiabilidad por medio de una prueba piloto aplicada a tres docentes que no fueron incluidos en la muestra, obteniéndose como resultados de acuerdo a la fórmula de interobservadores un 100% de confiabilidad. Los resultados obtenidos evidenciaron que los docentes no hacen uso de los juegos simbólicos durante la jornada diaria, sólo se limitan a realizar actividades dirigidas, éstos permitieron realizar una propuesta de capacitación que puede ser utilizada por docentes de preescolar, para estimular el proceso creativo a través de los juegos simbólicos.

En este caso, se considera el estudio de Araujo como antecedente por cuanto considera el uso de los juegos simbólicos como estrategia para el desarrollo de la creatividad, propuesta que puede orientar las estrategias que se establecerán como aporte de la presente investigación.

Sarmiento (2007) realizó un estudio cuyo propósito fundamental fue determinar el efecto de un programa en la creatividad del docente de Educación Inicial. Dicha investigación estuvo sustentada teóricamente por Guilford (1956), Gardié (1994), De la Torre (1996), Marín (1997) y Ortiz (2004). El estudio se circunscribió en una investigación experimental, nivel explicativo y modelo experimental de campo, con diseño preexperimental en la forma de preprueba y posprueba con un solo grupo.

La población estuvo constituida por 25 docentes de aula de los cuales no se obtuvo ninguna muestra, pertenecientes al Sector Escolar N° 5 de la Parroquia Francisco Ochoa del Municipio San Francisco, a quienes se les aplicó el Test G-Q de Creatividad Verbal contentivo de 5 partes especificadas en Sinónimos, Usos Posibles, Frases Ordenadas, Trigramas y Minihistoria. Para el análisis de datos se utilizó los criterios de la estadística descriptiva diferencial y la Prueba t de Student. Se concluye que el efecto del programa de Creatividad si influye significativamente de acuerdo a los resultados arrojados donde se especifica que si se aplica un programa la Creatividad del docente se incrementa. Se recomendó finalmente sensibilizar a los docentes sobre el valor educativo y social de la creatividad, así como su valor estratégico para adaptarse a los cambios que exige la integración educativa en el contexto social

El estudio de Sarmiento permitió vincular la importancia de capacitar al docente para que desarrolle el potencial creativo de sus estudiantes, en tal sentido, se le incluye como antecedente de la presente investigación.

Villegas (2008) realizó una investigación sobre estrategias docentes en el desarrollo de la creatividad escolar, cuyo objetivo general estuvo orientado a determinar las estrategias docentes en el desarrollo de la creatividad escolar en los alumnos de las escuelas bolivarianas de la parroquia Cristóbal Mendoza, municipio Trujillo, estado Trujillo. En su desarrollo se consideró como población 49 docentes y una muestra probabilística de 499 estudiantes. Los resultados obtenidos permitieron establecer que los educadores realizan prácticas educativas rutinarias que limitan la actuación del alumno y coartan su creatividad.

El estudio de Villegas se considera un antecedente de la presente investigación porque aborda la temática de las estrategias docentes para el desarrollo de la creatividad, por lo tanto, su revisión orientó la fundamentación teórica de la presente investigación.

Los estudios reportados sirven de fundamento a esta investigación por cuanto evidencian elementos conceptuales que permitieron elaborar las bases teóricas consideradas.

Bases teóricas

Estrategias didácticas

Las estrategias pueden considerarse como el conjunto de pasos que abarcan desde la presentación del tema hasta la verificación del aprendizaje; como son utilizadas tanto por el profesor como por el alumno deberán emplearse como procedimientos flexibles y adaptables a distintas circunstancias, en tal sentido Díaz y Hernández (2002:140) establecen que: “una Estrategia de aprendizaje es un procedimiento (conjunto de pasos o habilidades) que un alumno adquiere y emplea de forma funcional como instrumento flexible para aprender significativamente”. Dichas estrategias mantienen estrecha relación con los contenidos, objetivos y la evaluación de los aprendizajes; por lo tanto, son siempre conscientes e intencionales.

Es importante resaltar que las estrategias son utilizadas tanto por los alumnos como por los docentes de allí que Castillo (2004) las considera como una guía de las acciones que hay que seguir. Para el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes (2005), el docente debe considerar la utilización de estrategias adecuadas, que involucren a los agentes educativos y garanticen la participación activa de los educandos en el proceso de aprendizaje, por lo tanto existen diversos criterios que permiten seleccionar las estrategias más adecuadas a determinada situación, cabe mencionar:

- Las características biopsicosociales de los educandos: en lo referente a este aspecto para la selección de estrategias, el docente debe conocer el grado de desarrollo del alumno, analizar las operaciones cognoscitivas que el educando es capaz de realizar y tomar en cuenta los conocimientos previos del mismo; esto garantiza el logro de aprendizajes significativos y una motivación constante.

- Los objetivos que se desean lograr: el docente debe tomar en cuenta el dominio a que se refiere el contenido a enseñar (conceptual, procedimental, actitudinal) para entonces determinar el método, la técnica y los recursos a utilizar; por ejemplo, la demostración es una técnica válida para lograr el aprendizaje de destrezas, y la reflexión grupal es más adecuada para lograr la comprensión de un concepto.

- Los distintos momentos del proceso enseñanza–aprendizaje: se debe considerar el momento del proceso en el cual se aplicará: por ejemplo: la exposición puede ser adecuada al iniciarse el desarrollo del tema, como motivación inicial, no tanto en el momento de desarrollarse la clase, donde es importante la participación activa del educando.

- El tiempo y el ambiente natural y social: es necesario tomar en cuenta el tiempo, ya que la aplicación del método o técnica, así como la disponibilidad y característica del ambiente (aulas, espacio al aire libre, otros contextos.)

- Tamaño del grupo: el docente debe tener presente, que para la aplicación de determinadas técnicas, es necesario conocer el número de alumnos. Ejemplo: si el docente cuenta en su aula con treinta y ocho alumnos, puede aplicar la técnica

expositiva cuando se dirige al grupo en su totalidad, o alguna de las técnicas grupales para lo cual es necesario organizar los alumnos en pequeños grupos.

Es importante resaltar que ninguna estrategia es superior a otra, sino que su efectividad depende de la adecuada selección y aplicación por parte del docente, en correspondencia directa con las características del grupo y del educando.

Tipos de Estrategias

Con referencia a las estrategias didácticas se puede hacer la clasificación basada en su momento de uso, presentación de la información y logro de los objetivos que se desean alcanzar, como lo refiere Díaz y Hernández (2002) donde se señalan:

Estrategias Preinstruccionales: Son aquellas estrategias dirigidas a activar los conocimientos previos de los alumnos o incluso a generarlos cuando no existan, entre éstas estrategias se describen; los objetivos: son estrategias de adquisición que le permiten al alumno construir estructuras internas de conocimiento que median entre los estímulos de entrada y las respuestas apropiadas, están relacionadas con: 1) la selección y organización; 2) selección de la información contenida en un material considerado; 3) la codificación de ella mediante operaciones que las transforman para su almacenamiento en la formación en la memoria a largo plazo, una de las estrategias generadoras de conocimiento previo son los recursos audio-visuales.

De igual manera los organizadores previos constituyen las estrategias preinstruccionales, que según el autor antes mencionado (p. 86) expone que “Es un material introductorio compuesto por un conjunto de conceptos y preposiciones de mayor nivel de inclusión y generalidad que la información nueva que los alumnos deben aprender”; sobre estas ideas puede considerarse como “anclaje” entre lo aprendido y lo que está por aprenderse o conocerse. Hay dos tipos de organizadores previos: los expositivos; se recomiendan cuando la información nueva sea desconocida en los educandos y los comparativos; se establecen semejanzas y diferencias con la información nueva elaborando en textos en prosa, aunque son posibles otros formatos, como los organizadores visuales.

También los pre-interrogantes, responden a las estrategias preinstruccionales

dando inicio al diálogo, el cual es una manera de abordar el tema sirviendo incluso de motivante, permitiendo presentar el o los temas por el docente de manera que el alumno investigue, reflexione y elabore conclusiones lógicas.

Las Estrategias coinstruccionales: Son aquellas que el profesor utiliza para focalizar y mantener la atención de los alumnos durante una sección, discurso o texto, aquí pueden incluirse estrategias como: Ilustraciones; puede decirse que es una de las más utilizadas como recurso, son interesantes, suelen ser distractores en ocasiones, se utiliza en áreas como Ciencias Naturales y Tecnologías entre ellas se encuentran: fotografías, esquemas, medios gráficos y otros. Redes semánticas, son representaciones entre conceptos, pero a diferencia de los mapas no son organizados necesariamente por niveles jerárquicos.

De igual manera los mapas conceptuales, son estrategias coinstruccionales que permite identificar y presentar visualmente las relaciones más importantes entre las ideas de un texto; formado por conceptos preposiciones y palabras de enlace, por consiguiente las analogías, resúmenes o cuadros sinópticos, son preposiciones que indica que una cosa o evento es semejante a otro, se puede emplear esta estrategia cuando la información que se ha de aprender se preste para relacionarla con conocimientos aprendidos anteriormente. Otra de las estrategias coinstruccionales son el resumen o cuadro sinóptico; son versiones breves del contenido que habrá de aprenderse, donde se enfatizan los puntos sobresalientes de la información.

Estrategias post-instruccionales: Según Díaz y Hernández (2002: 43) estas estrategias se presentan después del contenido que se ha de aprender y permiten al alumno formar una visión sintética, integradora e incluso crítica del material. En otros casos le permiten valorar su propio aprendizaje, algunas estrategias post-instruccionales son: Las preguntas intercaladas; en la medida que se va facilitando el aprendizaje, son preguntas que se van insertando, éstas sirven de ayuda a monitorear el avance gradual del estudiante, esta estrategia puede implementarse durante el desarrollo de la clase; con respecto a los resúmenes finales, a las redes semánticas y mapas conceptuales ya han sido definidos y pueden aplicarse durante o después del desarrollo de las actividades lo importante es lograr el objetivo que se

persigue.

Atendiendo a estas consideraciones, las estrategias didácticas mencionadas pueden ser utilizadas cuando el profesor lo considere necesario, de esta manera el uso de las estrategias dependerá del contenido de aprendizaje, de las tareas que deberán realizar los alumnos y de las actividades realizadas; esto permite promover mejores aprendizajes para favorecer la formación de alumnos reflexivos, críticos y sobre todo creativos en consideración a las tendencias de renovación de la Educación Inicial venezolana. Cabe asimismo destacar, que estas estrategias deberán ser adaptadas a la edad de los estudiantes pero que tienen la misma finalidad y utilidad en cualquier etapa del desarrollo educativo.

Creatividad

Se concibe como un proceso innato, ya que todo individuo nace con esta facultad. A grandes rasgos, algunos autores la relacionan con la inteligencia, otros con el arte, lo cierto es que todos y cada uno de los seres humanos la posee. Haciendo mención a López (2004:87) aclara “para que la creatividad se integre a la educación es necesario formar en ésta primero a los maestros”.

Con este planteamiento se pone de manifiesto que la creatividad es posible en el desarrollo del currículum escolar debido a su naturaleza diversificadora bajo una tendencia espontánea y liberadora, esto hace necesario concebirla en todos los ámbitos de actuación del niño hasta su concepción de adulto, al mismo tiempo es preciso potenciarla en el aula atendiendo a las especiales inclinaciones de los alumnos, de esta manera se trata de favorecer la ideación y su expresión a través de contenidos simbólicos, semánticos, figurativos, dinámicos, sociales y humanísticos teniendo en cuenta el carácter particular del aprendizaje ya que unos prefieren la poesía, otros el dibujo, algunos destacan en el humor, la música, la danza (González, 2004).

Mientras que en ciertos individuos ya desde pequeños demuestran un interés por ciertas actividades, otros no se sienten atraídos por ninguna tarea específica. De esta forma el docente creativo se ocupa en estimular la expresión de quienes ya se

inclinen en un medio, reconociendo sus progresos al fomentar la generación de inclinaciones específicas hasta conseguir que se sientan atraídos por unos contenidos determinados.

En este sentido la creatividad y la educación son consideradas como las mejores herramientas del ser humano para su desarrollo, son dos conceptos inseparables e independientes. La educación como crecimiento integral en el ser (afectivo), en el saber (cognitivo), en querer (volitivo) y en el hacer (conativo) juega un papel transformador y emancipador, necesita de la educación, por cuanto toda persona tiene un potencial creativo pero requiere, para alcanzar su desarrollo, procesos formativos y educativos significativos, a creatividad no nace elaborada; necesita ser fortalecida y desarrollada en el proceso formativo a través de una visión pedagógica y didáctica.

González (2004;9) plantea que el “desarrollo de las potencialidades y habilidades de pensamiento en el ser humano, están determinadas por el uso, conciencia e intencionalidad de sus facultades, por el sentido que éste le ofrece a su existencia y su relación con el medio que lo circunda”. En esta misma dinámica Piaget (1975) citado por este mismo autor, expresa el proceso intencionado del sentido de la creación y la formación juega un papel fundamental; esta última orientada al desarrollo humano, en sus dimensiones cognoscitivas, comunicativa, ética valorativa, productiva, lúdica, educativa y política, referidos al pensamiento y la interacción, donde le ofrece un papel protagónico a la educación y a los procesos auto estructurales de formación; para él, educar significa formar creadores, sosteniendo por otra parte que lo que se enseña impide ser inventado.

Igualmente, Guilford y Parnes (2000: 16) fueron pioneros de los estudios de la creatividad y forjadores de su aplicación en el campo educativo, establecen que la formación debe ser integral, estando orientada al saber, el aprender a pensar; puesto que gran parte del pensamiento y comportamiento creativo que se aprende, y es la educación el escenario clave y propicio para su desarrollo. Esto hace necesario construir una pedagogía desde la educación, para el aprender a pensar, el aprender a aprender y el aprender a crear.

También juegan un papel importante la manera como el individuo puede

percibir, establecer las representaciones y como se den las relaciones con el medio externo a través de los factores económicos, sociales y políticos que los hacen posible. Este planteamiento hace énfasis en el carácter social de la personalidad y del producto considerado creativo, los cuales se estiman, son determinados y resultantes del contacto del individuo con el tipo de sociedad y las fuerzas interpersonales con las que se involucra. En un sentido de escala, Maslow (1999: 9) plantea que “la creatividad se forja a partir de la autorrealización, y ésta es la cúspide de una escala, que va desde la satisfacción de las necesidades biológicas a las necesidades de seguridad, afiliación y reconocimiento”.

Sin duda, cabe señalar, a la creatividad como la dimensión humana transformativa de la persona y el medio, en el cual interviene un proceso cognitivo y afectivo autónomo para la generación y desarrollo de ideas nuevas y valiosas; el cual requiere ser fortalecido y desarrollado para crecimiento y perfeccionamiento del ser humano en este sentido este estudio representa una variable de gran importancia para el desarrollo del niño y su proceso formativo, de allí que se justifique su desarrollo e indagación en el nivel de Educación Inicial.

¿Qué es creatividad y qué no es?

El término creatividad ha tomado gran importancia en los últimos tiempos. Todo el mundo quiere ser creativo, sin embargo, cuando se cuestiona sobre lo que es la creatividad, pocos saben definirla. La creatividad implica originalidad, novedad, transformación tecnológica y social, asociaciones ingeniosas y curiosas, aventura, sentido del progreso, éxito y prestigio, nuevos caminos para llegar a un fin, alternativas, solución de problemas, fantasía, descubrimiento. Según Rodríguez (2007) es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas.

La palabra cosas se toma en el sentido más amplio, que incluye prácticamente todo. Un método, un estilo, una relación, una actitud, una idea, es decir, cabe considerar las creaciones no sólo por su fondo o contenido, sino también por la sola forma. La creatividad, en cuanto cualidad humana, es un hecho psicológico y, por lo tanto, debe estudiarse desde el punto de vista de los sujetos implicados. Es nuevo lo

que se le ha ocurrido a un individuo y lo que él ha descubierto, y no importa que en otro lugar del mundo otra persona haya llegado a lo mismo.

La novedad puede ser grande y trascendente, como la de quien inventó el transistor o la TV a colores; o puede ser más modesta, como quien escribe un sencillo cuento para entretener a sus alumnos, o la del que diseña un pequeño aditamento para un automóvil. El tema del valor es aún más evasivo y subjetivo que el de la novedad. ¿Quién es el juez de lo valioso? En términos generales se pueden distinguir tres grados o niveles para valorar el producto: el producto es valioso para el círculo afectivo del sujeto creador. Es valioso para su medio social. Es valioso para la humanidad. Resultan así tres niveles de creación, que se podrían denominar: el nivel elemental o de interés personal y familiar. El nivel medio o de resonancia laboral y profesional. El nivel superior o de la creación trascendente y universal. Toda persona normal puede aspirar a aportar contribuciones muy estimables en los niveles 1 y 2, y probablemente la mayoría, con un entrenamiento serio en creatividad, logren llegar a la zona 3 (Rodríguez, ob cit).

¿Cómo y dónde crear?

Es sobremanera interesante y de gran repercusión práctica el tema de los campos y áreas de la creatividad: ¿En qué actividades se puede ser creativos? Muchas personas asocian la creatividad con los artistas: músicos, pintores, poetas... Las novedades en el arte se admiten fácilmente; mientras que, la creación en otros campos es menos valorada como tal. Pero no hay razón para restringir; todo se puede hacer rutinariamente y todo se puede hacer creativamente. La creatividad, más que una agudeza intelectual o que una habilidad, es una actitud ante la vida, ante cualquier situación y aspecto de la vida.

Sin embargo, cuando se considera a las personas concretas se encuentran restricciones: un hombre es creativo como profesor universitario y no como padre de familia; otro es creativo como jugador de ajedrez y no como empleado de un banco; un músico notable puede ser la persona más rutinaria y gris en sus relaciones humanas.

No existe el genio universal. Por eso conviene distinguir campos, para que cada quien pueda ubicarse en qué áreas es creativo. Por otra parte, las actividades humanas valiosas giran en torno a los valores. Ahora bien, cualquiera puede citar docenas de valores, pero es adecuado reducirlos a los cuatro fundamentales y trascendentales: la verdad, la belleza, la utilidad y la bondad. Las actividades que giran en torno a la verdad son las ciencias. Las que giran en torno a la belleza, las bellas artes y la estética. Las que buscan la utilidad, las tecnológicas. Y las que buscan la bondad son las relaciones humanas en sentido más amplio, que abarca la educación, la política, el servicio social, el derecho, la ética, la organización, la beneficencia, la comunicación social, el amor (Rodríguez, 2007).

Así como la pluralidad de actividades impone a cada uno la tarea de procurarse una orientación vocacional, es importante buscar una orientación creativa para descubrir en que área desarrollarse, producir y sobresalir. En relación con los centros de interés de una persona, se pueden señalar estas cuatro áreas esenciales: su interés está en conocer y entender, su campo son las ciencias (la verdad); si es sentir, las bellas artes y la estética (la belleza); si en actuar sobre las cosas, la tecnología (la utilidad); si en actuar sobre las personas, las relaciones humanas (la bondad moral y social).

Ubicarse en este mapa requiere un progresivo conocimiento de sí mismo en su propio medio concreto, pero pocas personas ven claramente esto desde la infancia, la inmensa mayoría, lo descubre a través de los años, del estudio y de la práctica constante de la autocrítica.

Modelos Teóricos de la Creatividad

Son las distintas concepciones que sobre creatividad se consideran entre las cuales destacan:

Modelo Humanista: Los autores humanistas consideran que la tendencia del hombre a la autorrealización es la mayor fuente de creatividad en tal sentido, Martínez, citado en De la Torre (2000) plantea que el modelo humanista como un aspecto fundamental inherente a la formación y desarrollo de la creatividad.

Igualmente, Maslow citado en De la Torre (ob cit) señala que en el niño, la tendencia espontánea y creativa acontece sin planificación ni objetivos prefijados.

En todo ser humano existe, de forma inherente una tendencia a la creatividad vinculada al propio desarrollo, expresa el mismo autor, el término creatividad pueden entenderse de forma convencional, lo que no le satisface, por ello hace algunas consideraciones que se opondrían a tal forma de tratar la cuestión. En primer lugar, no cree que el término deba aplicarse exclusivamente a campos tradicionalmente considerados adecuados para la expresión de la creatividad: música, literatura, arte en general; ni lo reduce a los productos nuevos u originales, mientras que el proceso, la actitud, la actividad o la persona pueden ser creativas en las facetas más cotidianas de la vida.

En correspondencia con estos planteamientos, Rogers (1977 citado por De la Torre, 2000), concibe que el fomento de la creatividad es algo necesario y natural que deriva de las necesidades sociales. El sistema en que se vive está en constante cambio y el único modo de sobrevivir es adaptándose a los cambios, para ello el individuo nace con una disposición creativa, por lo tanto la función de la Educación tiene como misión fundamental establecer las condiciones externas que favorezcan esta tendencia natural del hombre, así la propuesta educativa de Rogers (ob cit), va más allá, puesto que considera que toda educación tiene como objetivo principal la facilitación del aprendizaje.

La situación educativa ha de plantearse de forma mucha más abierta de lo que se hace tradicionalmente, las principales características de tal situación serían:

1.- Se ha de conseguir una seguridad “psicológica”. Este es un requisito previo e implica los siguientes procesos: a) Autenticidad en quien debe facilitar el aprendizaje. b) Estima positiva incondicional, y c) Comprensión empática.

2.- Se ha de conseguir una “libertad psicológica”. Es imprescindible crear un clima de tolerancia que dé al educando libertad para pensar, sentir y ser el mismo.

3.- En cualquier caso se ha de proporcionar la posibilidad de ejercer la “capacidad de elección” al individuo. Él es quien debe decidir entre un aprendizaje “auto iniciado”, bajo la propia responsabilidad, o un aprendizaje más de las

orientaciones del instructor. En definitiva, desde la perspectiva humanista, no hay procedimiento más inadecuado para formar en la creatividad que aquel que, de cualquier manera, impida que el propio individuo exprese lo que lleva dentro, y no potencia toda práctica encaminada a la autorrealización.

Modelo Cognitivo: Este modelo engloba una serie de propuestas que se pueden caracterizar por atender preferentemente a los procesos implicados en las actuaciones inteligentes, lo que supone una adecuación entre objetivos y medios para su consecución. Igualmente Martínez, citado por De la Torre (2000) enfatiza en el sentido de que no es igual el estudio de áreas que pertenecen a la cognición, como pudieran ser la inteligencia, el pensar, el razonar, el imaginar, el recordar entre otras cosas, que el estudio de los procesos mentales desde una óptica cognitiva.

Por otra parte, cabe distinguir entre un cognitivismo clásico, principalmente estructura, que se corresponde a obras como la de Piaget y otro moderno, de corte más bien funcional, la del procesamiento de la información, ambos tienen en común que ven al ser como un sistema, lo que significa que funciona de forma integrada, con múltiples implicaciones de todos sus actos.

De igual manera, Piaget (1996: citado por De la Torre, 2000) se propuso elaborar un modelo estructural no trató la cuestión de la actualización de una capacidad, de su utilización efectiva, sino que trató de establecer si existía tal capacidad en un momento dado del desarrollo, para comprender el planteamiento cognitivista hay que aludir el concepto de “esquema”; para Piaget, “el esquema es construido por el propio individuo, a partir de una serie de experiencias que tienen algo en común es un principio organizador esencial del comportamiento y del pensamiento” (p. 155).

Así también, el planteamiento del procesamiento de la información, el análisis del proceso que lleva al objetivo, se ha realizado con un propósito más funcional que estructural; las teorías del “procesamiento de información” describen al hombre como un mecanismo similar a una computadora, dotado de “programas” o medios para enfrentarse a los problemas que se le presenten, la intención de éstos cognitivistas sería la de crear “modelos de actuación” que describan los pasos que

llevan a una solución del problema.

Si se plantea que el proceso creativo queda determinado por las capacidades del sujeto, por su actualización delante de los problemas concretos o de ciertas situaciones, los procesos se convierten en elementos fundamentales para las producciones creativas; parece claro que lo que pretende este modelo de estimulación creativa consistirá en dar una oportunidad de crear las máximas relaciones entre los objetos, sus elementos y funciones; para que ello sea posible, se ha de considerar las actividades del propio sujeto sobre el ambiente que lo rodea y éste, a su vez, poseer fuertes propiedades estimuladoras.

En tal sentido, la observación, la inducción, la metáfora y los medios expresivos serían objetivos esenciales de una propuesta de estimulación creativa en el modelo cognitivo; por tanto, el papel del docente consistirá en planificar las actividades, solicitar que se realice la labor correspondiente a cada fase para llegar al proceso de la creación.

Modelo Transaccional: Según Taylor (1976), citado por Marín (2000) una formulación teórica de la creatividad ha de intentar explicar por qué unas personas son más creativas que otras; por qué unas sobresalen en un determinado campo y otras no, por qué ciertas características de la creatividad que aparecen en la infancia se mantienen en algunos cuando son adultos en tanto otros las pierden.

La denominación de Transaccional responde a la interacción que la persona alcanza con los estímulos externos, son personas creativas, no tanto por el propio desarrollo de potencialidades genéticas o innatas, cuanto por el modo peculiar de entender la realización a partir del medio.

También, Stein (1963) referido por De la Torre (2000: 202) investiga el modelo transaccional de la creatividad a través de los roles profesionales, empleando material psicológico y concluye que: “el análisis transaccional resulta ser el modelo más útil que ha logrado sintetizar la literatura existente sobre la creatividad.”

Estas conceptualizaciones también han sido abordadas por Taylor (1976) nuevamente citado por este autor (2000; 53) quien operativiza dicho modelo, su tesis central se sintetiza en: “la meta esencial del organismo es dar forma o configuración

al entorno, más que ser conformado por él; esta tendencia natural a configurar el medio puede ser bloqueada por las fuerzas sociales (o educativas) impositivas que adoptan maneras de condicionamiento e instrucción de la conformidad”.

Por ello las manifestaciones de esta fuerza transformadora, que existe en toda persona, pueden adoptar diferentes formas y grados, en la primera infancia ésta se puede manifestar a través de una “expresiva espontaneidad”, es seguida de un período de “aprovechamiento técnico” en el que el niño da sentido a materiales, juegos e instrumentos; posteriormente, la capacidad creativa adopta forma de “ingenio inventivo”, combinando variables de ingeniosas maneras, es así como ha surgido multiplicidad de inventos.

De igual manera, la configuración ambiental adopta forma de “flexibilidad innovadora”, modificando o adoptando a nuevos contextos ideas potentes; estas ideas potentes o generadoras de nuevos hallazgos son fruto de personas dotadas de originalidad “emergente” donde los sujetos aportan ideas radicalmente nuevas, germen de otras muchas derivaciones.

Por consiguiente la transacción como origen de la creatividad, comporta una serie de situaciones ligadas unas al ámbito biológico y perceptivo, y otras al psicológico y experiencial, por lo tanto el organismo ha de ser motivado para modificar alguna parte de su entorno, incluido su propio comportamiento, a si los dos pilares de “transactualización” creativa son: a) la motivación transaccional por la que el sujeto configura y hace suyo el entorno y, b) la estimulación ambiental por la que se inicia un comportamiento hacia realizaciones creativas.

En consideración, el modelo transaccional en el ámbito escolar es muy útil, siempre y cuando el docente tenga claro la diferencia de llegar a ellas, haciendo uso de estrategias útiles como por ejemplo, preguntas divergentes y provocadoras que habitúen a los alumnos a preguntarse frecuentemente el ¿por qué? de lo que reciben, perciben y les rodea, desarrollando en ellos el pensamiento creativo.

Los usos del pensamiento creativo

El pensamiento creativo parece no existir hasta que se presenta la oportunidad de utilizarlo. Pareciera que la consigna de éste es crear cosas simples oportunamente para facilitar el futuro cercano. A continuación se comentan algunas de las principales aplicaciones del pensamiento creativo establecidas por De Bono, para que nos sea más fácil la comprensión de la aplicación de la creatividad en nuestra vida diaria de manera oportuna y eficaz.

Para empezar la consideración del uso práctico del pensamiento creativo, hay que examinar sus principales aplicaciones. Estas incluyen:

El perfeccionamiento: en términos de cantidad, el perfeccionamiento es sin duda el uso más amplio del pensamiento creativo. Incluso se puede decir que el perfeccionamiento es el mayor uso “potencia” del pensamiento creativo. Se puede aplicar a cualquier cosa que se esté haciendo, con la esperanza de introducir una mejora o de encontrar una manera “mejor” de llevarla a cabo.

El punto clave del mejoramiento es la capacidad de examinar cualquier procedimiento o método y dar por sentado que podría haber otro mejor. Se pueden introducir mejoras basándose en la experiencia, las nuevas tecnologías, la nueva información, el análisis y la lógica. No siempre se necesita el pensamiento creativo. Cuando hay fallos, los métodos lógicos de resolución de problemas suelen ser más que suficientes para eliminarlos. Pero cuando no hay, el pensamiento creativo, es indispensable para plantear nuevas posibilidades.

La resolución de problemas: constituye un área tradicional de utilización del pensamiento creativo. Si los procedimientos estándar no ofrecen una solución, hay que usar el pensamiento creativo. Y aunque el procedimiento corriente pueda brindar esa solución, siempre tiene sentido aplicar el pensamiento creativo con el propósito de encontrar otra mejor.

Existen dos enfoques posibles de la resolución de problemas: el enfoque analítico, en el que importa “lo que es”; y el diseño, en el que importa “lo que podría ser”. Evidentemente, el enfoque basado en el diseño requiere pensamiento creativo. Pero incluso la orientación analítica puede necesitar del razonamiento creativo para

imaginar posibilidades alternativas. Por norma general, se concede mucha importancia a la “definición del problema”. Esta definición es sin duda importante y puede encararse formulando primero la siguiente pregunta: ¿Cuál es el verdadero problema?. Se debe aclarar, sin embargo, que sólo se puede encontrar la mejor definición del problema cuando ya se le ha resuelto. Este procedimiento resulta poco práctico. No obstante, hay que esforzarse para tener en cuenta definiciones alternativas del problema, algunas más amplias y otras más restringidas. Más importante que conseguir una definición “correcta” es encontrar una “alternativa”. Tarde o temprano se hallará una definición satisfactoria, capaz de producir resultados positivos.

Los problemas provienen del mundo que rodea a la persona y los que cada quien se plantea o se propone como tareas. Todos los inventores se comportan exactamente del mismo modo. Se proponen una tarea y después se dedican a cumplirla. Lo mismo puede decirse del diseño, con lo única diferencia de que con éste siempre es posible algún tipo de resultado, mientras que si se trata de un invento y no se encuentra una “salida”, el resultado puede ser nulo.

Es sabido que una parte importante de la resolución de un problema puede consistir en “evitar el problema”. En vez de resolverlo, se vuelve al comienzo y se altera el sistema para que el problema no se produzca. Este es un proceso de rediseño.

Valor y oportunidad: El tercer uso del pensamiento creativo se relaciona directamente con el incremento y la creación de los valores, y con la generación de oportunidades. La creación de nuevos valores exige nuevos conceptos y las ideas generadoras de oportunidades deben ser producidas.

El futuro: para conjeturar acerca del futuro es necesario pensar. Nunca se tiene suficiente información sobre éste y, sin embargo, es allí donde se desarrollarán y tendrán consecuencias todos los actos. Por eso se necesita el pensamiento creativo para prever las consecuencias de la acción y para generar nuevas alternativas a tener en cuenta.

También se precisa la creatividad para preparar el futuro posible donde quizá se tenga que actuar. Las estrategias, las contingencias y los reaseguros forman parte del proceso del diseño creativo. La información y la lógica brindan el marco de trabajo. El diseño creativo ofrece las posibilidades; la información y la lógica las evalúan. En el futuro, en vez de esforzarse para tener razón a toda costa, será más conveniente la flexibilidad ante un costo menor. Si no se puede predecir el futuro con exactitud, es mejor ser flexibles y estar preparados para enfrentar a los diversos futuros posibles.

La motivación: La creatividad es un poderoso factor de motivación porque logra que la gente se interese por lo que está haciendo, brinda la esperanza de encontrar una idea valiosa, así como la posibilidad de alcanzar logros, de hacer la vida más divertida y más interesante. Proporciona un marco para el trabajo en equipo con otras personas. Todos estos aspectos motivadores de la creatividad están separados de los resultados concretos del esfuerzo creador; lo que importa es el fomento y la recompensa de dicho esfuerzo. Si se esperan los resultados para entonces fomentar o recompensar, sólo logrará que la gente se esfuerce menos. Pero si se logra producir mucho esfuerzo, con el tiempo obtendrá resultados.

El proceso creativo

Se distinguen en este proceso de acuerdo con Rodríguez (2007) seis etapas:

Etapa 1: Cuestionamiento

Todo empieza por el interés profundo en un tema dado. Es un “encuentro” a fondo con equis realidad. El sujeto descubre un problema o un aspecto que despierta su curiosidad: una curiosidad que se instala en la conciencia. Se crea una especie de compromiso entre el individuo y el tema. Se abre un periodo de perplejidad, de dudas, de cierta ansiedad, pero también de expectativa y de deseo de aventura. Algunas personas llegan a esta primera etapa, y ahí se quedan, sin avanzar. Pudiendo ser creadores de alto nivel, asumen la apatía y la mediocridad.

Etapa 2: Acopio de datos

Con su inquietud en la mente y en los propósitos, el individuo se lanza al campo de los hechos para procurarse toda la información pertinente. Es la hora de las observaciones sistemáticas, de las entrevistas, de las lecturas, de los viajes al lugar de los hechos, del examen de las tecnologías. No se puede ser de otro modo, ya que si la mente es la máquina con poder de transformar y procesar, los hechos son la materia prima, sin la cual el funcionamiento sería estéril y vano.

Etapa 3: Incubación

Las dos primeras etapas pueden compararse al hecho de sembrar, la tercera etapa es como el inicio de la germinación, que se efectúa bajo la tierra. La incubación es concentración, es meditación, es conciencia vigilante, es asimilación intensa; es encierro en sí mismo, y al mismo tiempo, de diálogo con el entorno; de aparente calma, pero de intensa actividad productiva.

Etapa 4: Iluminación

De pronto, inesperadamente, se le ocurre algo a la persona. Ve analogías que durante años no había percibido; llega a la intuición de una posibilidad o de una solución; concibe una hipótesis. Es la intuición que surge de repente como “reestructuración brutal del campo perceptivo”. experiencia de una súbita claridad, de un súbito dinamismo, de una liberación de energía y de un gozo cercano a la felicidad.

Etapa 5: Elaboración

Es la verificación de la hipótesis, o la realización de la obra, según los casos. Aquí se ingresa al dominio de la lógica, de la técnica, de la organización, de la disciplina, de la ascesis. Aquí es cuando cobran relieve los detalles, la labor de pulido, la habilidad en el uso de los materiales y en el campo de las personas. A diferencia de las dos anteriores, esta etapa se desenvuelve en un diálogo abierto y cercano con la realidad del medio.

Etapa 6: Comunicación

Se podría llamar también publicación, al menos en muchos de los casos. Natural

y espontáneamente el niño desea que sus familiares observen sus progresos; que se los reconozcan y que los aplaudan. El creador también busca trascender a través de la aceptación por parte de su pequeño mundo, o del gran mundo que es el género humano y la historia. Es la comunicación, que se completa con la retroalimentación. La duración de estas seis etapas puede variar muchísimo de un individuo a otro, y de un grupo a otro, y de una creación a otra. Además, es común que se alternen, no una sino muchas veces, periodos de intenso trabajo con periodos de relajación. Existe suma flexibilidad, subjetividad y libertad porque para el creador no hay ley de tiempo: él mismo se crea su tiempo.

Las diversas formas del pensamiento creativo

Guilford (1977), destaca cuatro factores: La fluidez. Es la cantidad de ideas que una persona puede producir respecto a un tema determinado. La flexibilidad. Es la heterogeneidad de las ideas producidas; nace de la capacidad de pasar fácilmente de un categoría a otra, de abordar los problemas desde diferentes ángulos. La originalidad. Es la rareza relativa de las ideas producidas: de una población de cien personas sólo a dos o tres se les ocurre tal idea. La viabilidad. Es la capacidad de producir ideas y soluciones realizables en la práctica.

Los tres primeros factores son funciones del pensamiento divergente o lateral, distinto del pensamiento convergente, lógico o vertical. El pensamiento convergente es el que evoca ideas y trata de encadenarlas para llegar a un punto ya existente y definido, si bien oscuro para el sujeto. El pensamiento divergente, al contrario, actúa como un explorador que va a la aventura. El pensamiento convergente se relaciona más con el aprendizaje escolar, tal como ha venido desarrollándose en las instituciones que manejan los currículos del sistema educativo en cada país, y el pensamiento divergente se vincula más con la creatividad.

El pensamiento lateral

Existen numerosas técnicas formales de pensamiento lateral. Se ha demostrado, a través de los años de aplicación con gentes diferentes y en diferentes culturas, que estos instrumentos funcionan sistemática y eficazmente. Los instrumentos de trabajo

son tan fundamentales y tan básicos para el proceso creativo que si alguien no logra utilizarlos bien es imposible que pueda ser creativo. A continuación se presentan algunas de las técnicas más utilizadas de acuerdo a lo establecido por De Bono (2001).

El foco: por lo general no se le considera un instrumento creativo, pero lo es. Se cree que la creatividad sólo se aplica a problemas graves y a dificultades que parecen no tener solución sin una salida creativa. En esos casos suele necesitarse un alto grado de destreza creativa. La búsqueda de estos puntos de atención, inusuales e ignorados, constituye una técnica creativa.

El cuestionamiento: el cuestionamiento creativo difiere totalmente del crítico. El crítico trata de evaluar si el modo de actual de hacer algo es correcto, es un cuestionamiento de juicio. Se dedica a demostrar que algo es defectuoso o erróneo y después intenta mejorar o cambiar la manera como se realiza. Este es el comportamiento normal del perfeccionamiento. El cuestionamiento creativo, en cambio, no critica ni juzga ni busca defectos. El cuestionamiento creativo opera con intención de juzgar. Es un incentivo para lograr la “singularidad”.

Se dice que el cuestionamiento creativo es una “insatisfacción creativa”. En cierto modo, el concepto transmite la idea de inconformidad por aceptar algo como la única manera posible, se refiere a la exploración de nuevas posibilidades. La secuencia usual del pensamiento accidental es: ataque y crítica, y después búsqueda de una alternativa. La secuencia no accidental es: reconocimiento de lo existente, búsqueda de alternativas posibles y después comparación con el método vigente. El cuestionamiento creativo se expresa por medio de la pregunta ¿por qué?. El paso siguiente es establecer las alternativas existentes y tratar de poner en práctica las más viables para así obtener el resultado final.

El concepto y el abanico de conceptos: Un concepto es una idea que se convierte en el punto fijo para otras ideas. Además cada una de estas nuevas posibles alternativas se convierte en un punto fijo para ideas alternativas. Así se utilizan dos tipos de conceptos para establecer alternativas. Los tres niveles del abanico de conceptos son: Direcciones (conceptos o enfoques muy amplios. El más amplio que

se pueda concebir se convierte en la dirección). Conceptos (métodos generales para hacer algo). Ideas (maneras concretas y específicas de poner en práctica un concepto. Una idea debe ser específica; debe ser posible su puesta en práctica directamente).

Para construir un abanico de conceptos se empieza por el “propósito” y después se trabaja retrocediendo. En cada paso, la persona se pregunta: “Y ahora, ¿cómo llego a este punto?”. De modo que se va retrocediendo desde las direcciones hacia los conceptos, hasta terminar en un conjunto de ideas alternativas. Llegar ahí es precisamente la finalidad del ejercicio.

El propósito del abanico de conceptos es proveer un marco para general ideas alternativas. El marco fuerza las alternativas proporcionando una sucesión de puntos fijos. El abanico puede brindar también nuevos puntos focales. Por ejemplo, uno podría imaginar un concepto pero no tener aun una idea para ponerlo en acción. En el problema del tráfico el concepto podría ser “recompensar a las personas que podrían ir al centro de la ciudad en automóvil pero deciden no hacerlo”. Quizá no haya todavía una manera factible de realizarlo. Entonces, el concepto se convierte en un punto focal creativo.

Provocación: es una especie de experimento mental. Así como muchas nuevas ideas son producto del azar, de un accidente o un error; estos hechos producen una discontinuidad que obliga a rebasar los límites habituales de lo “razonable” establecidos por la experiencia. La provocación deliberada es un método sistemático que puede producir los mismos efectos. Por eso la provocación es un aspecto tan fundamental del pensamiento lateral y de la creatividad en general.

Movimiento: es una operación mental extremadamente importante. Es fundamental para la creatividad. Es casi imposible ser creativo sin tener destreza en el “movimiento”. No es una parte normal del comportamiento de pensamiento, excepto quizás en la poesía. En la lírica hay un desplazamiento desde las imágenes y las metáforas hacia los significados y los sentimientos. Se considera al movimiento a fin de pasar de una provocación a una idea útil o a un concepto conveniente. Sin movimientos no tiene sentido utilizar la provocación.

Se puede decir que “movimiento” significa la disposición a desplazarse de una manera positiva e indagadora, en vez de detenerse para juzgar si algo es correcto o erróneo. En la creatividad lo que interesa es conseguir ideas prácticas, válidas y útiles. La diferencia consiste en que la creatividad acepta muchas maneras de alcanzar ese objetivo.

Elementos de la creatividad

Existe una especie de común denominador en las personas de eminente creatividad. Están en juego no sólo cualidades y habilidades, sino actitudes, no sólo lo cognoscitivo, sino también lo afectivo, lo volitivo y lo social en función de lo expresado por Rodríguez (2007).

1. Características cognoscitivas: Fineza de percepción. El sujeto es buen observador y sabe captar al mismo tiempo los detalles y las situaciones globales. La percepción provee la materia para el trabajo del pensamiento. Capacidad intuitiva. La intuición es una especie de percepción completa, íntima e instantánea de realidades complejas. Imaginación. Elabora y remodela los materiales que ingresaron a la psique a través de la percepción sensorial, pero no se trata de que la imaginación que vuela loca sino de la imaginación que vuela y aterriza. Capacidad crítica. Permite distinguir entre la información y la fuente de ésta. Paradójicamente, esta actitud crítica es compatible con la receptividad de nuevas ideas y con la humildad intelectual. Curiosidad intelectual. Las personas creativas viven en constante cuestionamiento. Uno de los tantos parecidos entre el genio y el niño es que ambos tienen en alto la capacidad de asombrarse y de preguntar una y mil veces: ¿por qué?

2. Características afectivas: Soltura, libertad. El creador conserva algo de niño: el sentido lúdico de la vida. Pasión. Para ser creador hay que ser capaz de entusiasmarse, comprometerse y luchar. Audacia. Es la capacidad de afrontar los riesgos. Profundidad. Es la facilidad para ir más allá de la superficie y sumirse en profundas reflexiones.

3. Características volitivas: Tenacidad. Implica constancia, esfuerzo, disciplina, trabajo y lucha. Tolerancia a la frustración. El hombre creativo debe saber resistir la

ambigüedad y la indefinición; debe saber vivir en tensión, porque el material que maneja es ambiguo, evasivo e imprevisible. Capacidad de decisión. La misma naturaleza de los problemas creativos exige saber moverse y definirse en condiciones de incertidumbre, oscuridad y riesgos. En función de estas características puede decirse que constituye una función integradora de la personalidad.

Factores que facilitan y obstaculizan la creatividad

Definitivamente para comprender el desarrollo creativo que puede tener una persona se tiene que tomar en cuenta su historia de vida. Los factores que han determinado su interacción con el medio ambiente en los diversos niveles (físico, cognitivo, afectivo y sociocultural) marcan de manera definitiva la capacidad de desarrollo del pensamiento creativo que un sujeto puede presentar.

Aunque todos los seres humanos potencialmente creativos, la creatividad es un rasgo que en algunas personas se manifiesta de manera predominante mientras que en otras es menos evidente; en definitiva, una facultad que según Rodríguez (2007) “unos han sabido educar y otros han dejado atrofiar” (p.84). Como todos los rasgos de la personalidad, es un derivado de la herencia biológica en combinación con el medio ambiente.

Para el desarrollo de la creatividad de un sujeto cualquiera es de vital importancia conocer su interacción con el medio, detectando y diagnosticando tanto los factores que facilitan su desarrollo como aquellos que lo obstaculizan. Unos y otros se catalogan en cuatro órdenes: físico, cognoscitivo, afectivo y sociocultural. En el contexto de la presente investigación se hará referencia específicamente a los factores que la limitan, partiendo de la clasificación que realiza Rodríguez (2007), tal como se describe a continuación.

1. De orden físico. En relación a éstos puede verificarse aquello de que los extremos se tocan. Un medio monótono, super tranquilo, estático, puede ser tan enemigo de la creatividad como un medio inestable, tempestuoso, acelerado y caótico.

2. De orden cognoscitivo. Un ambiente de prejuicios, dogmatismo, tradicionalismo, burocratismo, escepticismo crónico y rechazo sistemático a lo nuevo, condiciona actitudes rutinarias, frías, impersonales y apáticas.

3. De orden afectivo. Otros estímulos que congelan la creatividad de una persona o de un grupo son: inseguridad, límites autoimpuestos, sentimientos de culpa, hastío de trabajo y presiones neuróticas.

4. De orden sociocultural. Estos obstáculos quedaron ya denunciados al hablar del dogmatismo como el establecimiento de reglas sin razón, la burocratización del desarrollo de acciones que complican el alcance de los objetivos y el mimetismo social, como la necesidad de copiar exactamente patrones de comportamiento que desarrollan otras personas para parecerse a ellas y no parecer extraño o ser rechazado.

Así mismo Rodríguez (ob cit) hace referencia a los factores facilitadores o impulsores destacando entre ellos los siguientes: (a) De orden físico. Cuando se alternan periodos de intensa estimulación con periodos de calma y seriedad, obtenemos el clima propicio para asimilar, sedimentar e incubar. (b) De orden cognoscitivo. Tener padres de un buen nivel intelectual, con amplios intereses culturales y creativos, y además tolerantes al pluralismo de ideologías y a las vicisitudes que conlleva la práctica del ensayo y error; y, por supuesto, tener maestros con estas mismas características. (c) De orden afectivo. La seguridad de ser aceptado; la alegría de vivir; la fe en las propias capacidades y en la propia vocación vital; el espíritu de compromiso y de entrega; la alta necesidad de logro. (d) De orden sociocultural. Moverse y desarrollarse en una sociedad inquieta, ambiciosa y creativa hace surgir un “círculo virtuoso” de creciente vitalidad y estimulación. Así se evidencia como los países ricos ofrecen una abundancia de información, oportunidades e intercambios que los países pobres nunca dan a sus hijos ni a sus huéspedes.

El desarrollo de la creatividad

Autores como Gowan (1972) y Torrance (1983) han hecho serios intentos por identificar secuencias en relación con el desarrollo del proceso creativo

específicamente. Gowan realizó un esfuerzo por combinar aspectos teóricos piagetianos en relación con la cognición, y aspectos de Erikson relacionados con la afectividad, desarrollando una “Tabla de los estadios del desarrollo” (Khatena, 2002).

Este autor identifica tres fases de desarrollo creativo: latencia, identidad y creatividad, dentro de cada uno de los periodos del desarrollo humano (infancia, juventud, y edad adulta). Gowan distingue ciertas edades como periodos clave para apoyar el desarrollo de la creatividad: de los cuatro a seis años, de los 18 a los 25, y los últimos años de la edad adulta; concede gran importancia a la relación interactiva entre el amor y el acceso a la preconcencia, como condiciones necesarias para la actividad creativa de nivel superior.

Por su parte Dacey (2003) habla también sobre periodos críticos en relación con la creatividad, en los que ésta debería ser cultivada de manera más intensa. Identifica su primer periodo crítico en los primeros cinco años de vida del niño, etapa en que se realiza el mayor desarrollo neuronal en el ser humano, especialmente durante el primer año y medio.

El segundo periodo crítico lo ubica de los 11 a los 14 años, en relación directa con la pubertad; dice que éste es un periodo en el que la creatividad debe apoyarse, ya que al hacerlo se apoya el autoconcepto y la motivación del adolescente, precisamente en una etapa en que se observa la necesidad de redefinir sus propios aspectos de personalidad e iniciar sus relaciones heterosexuales. El tercer periodo lo ubica de los 18 a los 20 años, edad en que se termina la estructura del adolescente y se entra a la edad adulta. El cuarto periodo va de los 28 a los 30 años, edad en que hay una reconceptualización de valores a nivel intelectual. El quinto periodo va de los 40 a los 45 años, en que se observa uno de los cambios más serios en la autopercepción; es un periodo de reconsideración y de culminación de aspectos creativos de desarrollo personal. El último periodo ocurre, según este autor, de los 60 a los 65 años, en que por lo general declina la capacidad de trabajo del individuo.

Cabe destacar, que estos periodos están dados en relación directa con el proceso de desarrollo humano, siendo la creatividad un factor importante para fortalecerlo. Estos periodos clave coinciden con observaciones de otros autores como

Torrance, en relación con etapas en que se observa una disminución de la creatividad en los sujetos, y en algunos casos la pérdida de la misma.

El desarrollo de la creatividad no debe dejarse al azar sino, por el contrario, apoyarse y fortalecerse, especialmente en los periodos en que los sujetos pasan por crisis propias de su desarrollo como individuos. Torrance (1983 citado por García, 2004), preocupado por explicar el decremento en la creatividad, que encontró sistemáticamente en sus estudios en niños de cinco años y nuevamente a los nueve años, concluye que son etapas en las que operan en forma contundente presiones externas autoritarias, decrementando la motivación en los niños. Él concibe como etapas de acomodación en las que el pensamiento creativo debe jugar un papel importante y en las que es esencial reforzar el apoyo a esta característica en forma propositiva.

Cabe destacar que el desarrollo creador comienza tan pronto como el niño traza los primeros rasgos. Lo hace inventando sus propias formas y poniendo algo de sí mismo, de una manera que es únicamente suya. Partiendo de este simple conjunto propio, hasta llegar a la más compleja forma de producción creadora, hay muchos pasos intermedios. Dentro de los dibujos y las pinturas de los niños, se puede descubrir el desarrollo creador en el independiente e imaginativo enfoque del trabajo artístico. No es indispensable que los niños posean destreza para ser creadores, pero en cualquier forma de creación hay grados de libertad afectiva o emocional, libertad para explorar, experimentar y compenetrarse de la obra.

Cabe destacar que los niños que se han sentido inhibidos en su actividad creadora por reglas o fuerzas ajenas a ellos pueden retraerse o limitarse a copiar o trazar rasgos mecánicamente. Pueden adoptar, rápidamente, los estilos de otros, pedir ayuda contantemente, o seguirlos ejemplos del trabajo de sus compañeros. No es necesario señalar que si se les ordena no copiar, sino crear por su cuenta, no surte efecto (García, ob cit).

Aspectos que estimulan el desarrollo de la creatividad

Entre las propuestas para estimular la creatividad en el niño se encuentran, principalmente, aspectos dirigidos a un tipo de educación creativa, no sólo la educación escolar, sino también la que recibe el niño dentro de su entorno, en su núcleo familiar y social.

Se utiliza el término de educación creativa para un tipo de educación planificada no sólo para aprender, sino también para pensar. Se trata de una educación que elimine los prejuicios en cuanto a roles adecuados e inadecuados; que esté encaminada a producir hombres y mujeres que sepan pensar, analizar y resolver los problemas a los que se enfrenten cotidianamente en la búsqueda de mejores formas de vida.

La educación creativa está basada en la intervención creativa del maestro; en su actitud de apertura frente al niño que pregunta, que experimenta, explora y prueba ideas. El docente debe estar consciente de la utilidad y aplicabilidad de la información que adquiere el niño en relación con su medio, y de que no sólo es necesario estimular el área de la memoria, sino que la información sufre en el niño un procesamiento y que tiene una utilidad práctica.

En este tipo de educación se busca el desarrollo de esta capacidad en los niños, esto es, la producción de sujetos de alto nivel de creatividad, que tiendan a divergir de los significados tradicionales y a realizar producciones originales, capaces de percibir los sucesos personales dentro de parámetros no convencionales, de regirse por parámetros de reciprocidad, autónomos capaces de construir y explotar sus propios conocimientos en nuevos aprendizajes y nuevas soluciones.

Torrance (1963, citado por Khatena, 2002), deposita en la influencia ambiental prácticamente toda la responsabilidad del desarrollo o inhibición de la capacidad creativa, y por ende de su aprovechamiento en beneficio de la humanidad. Censura el apego que ha habido a través de la historia a la educación tradicional y pugna por el fortalecimiento de la educación creativa, como esperanza para lograr el aprovechamiento de las diferencias individuales en forma positiva. En tal sentido, el autor postula el aprendizaje creativo, conceptualizado dentro de un marco de orden e

información. Para lo cual recomienda fomentar las respuestas originales más que las correctas; sugiere un ambiente comprensivo y estimulante; propone un trato igualitario para niños y niñas; recomienda un marco de disciplina y de trabajo.

Cabe destacar, que las necesidades humanas se conciben implicadas en cada fase del proceso de pensamiento creativo y su naturaleza requiere un anclaje con la realidad. Esto implica que el niño requiere para su crecimiento creativo tener un entorno estructurado y personalidades con autoridad a las que pueda recurrir. El niño creativo necesita un medio comprensivo y receptivo, además de estimulante. Si bien se dice que estos niños tienen mayor tolerancia al caos) esto se refiere a una capacidad excepcional de los mismos para relacionar y sintetizar elementos alejados entre sí y hasta discordantes.

La enseñanza creativa requiere de una actitud flexible por parte del maestro. Torrance (1961 citado por Khatena, 2002) aporta cinco principios básicos para el desarrollo de la creatividad, que resultan de gran utilidad para los educadores, estos incluyen: Tratar con respeto las preguntas del niño. Tratar con respeto las ideas imaginativas. Tomar en cuenta las ideas de los niños. Hacer que los niños dispongan de periodos de ejercitación, libres de la amenaza de la evaluación. Tratar de buscar siempre en la evaluación del trabajo de los niños, la conexión causa-efecto.

Según este punto de vista, el maestro debe estar dispuesto a que una cosa conduzca a la otra, a salirse del modelo o patrón trazado y a no ver a los niños a través de un prisma tradicional, es decir, por medio de actitudes estereotipadas. Debe relacionarse con los educandos como verdaderas personas. Para aprender creativamente se interroga, se infiere, se experimenta, se manipula o se juega con ideas o con materiales. Se aprende y se piensa creativamente en el proceso de intuir las dificultades, los problemas y las lagunas en la información, así como al hacer conjeturas o formular hipótesis sobre estas deficiencias, probar estas conjeturas y posiblemente al revisarlas y someterlas de nuevo a prueba; finalmente, al comunicar los resultados.

Así mismo, la actividad creadora permanente que obliga a la aplicación de los conocimientos previamente adquiridos, constituye la mejor preparación para un

comportamiento creativo. En el trabajo diario el niño aprende a hacer uso de sus sentidos, a observar y a escuchar. De esta manera aprende también a descubrir los problemas que le rodean, a manejar materiales de diferentes maneras, a abstraer, a sintetizar y a organizar lo que ven sus ojos. La mayoría de las veces es de mayor relevancia el proceso creativo que el producto resultante de éste.

Por esto, la educación debería poder asumir la responsabilidad de atender el desarrollo de la sensibilidad creadora en los niños. Poseer sensibilidad auditiva y desarrollarla significa escuchar con atención. Desarrollar sensibilidad visual implica captar diferencias y detalles, no sólo reconocer. Lo mismo puede decirse para el tacto y el resto de las experiencias sensoriales.

En tal sentido, el potencial creativo puede manifestarse en cualquier momento y en cualquier actividad desarrollada por un individuo. Sin embargo, parece que al hablar de creatividad en general, se piensa en actividad artística; quizás esto obedezca a lo idóneo de esta actividad para su expresión y la falta de capacidad del adulto para detectar la creatividad en otras manifestaciones del niño. El hecho de que la creatividad infantil se ponga de manifiesto tan a menudo por medio de las artes, no quiere decir que al crecer esos niños se convertirán en artistas, ni que han de poseer un talento artístico excepcional. Puede significar que por medio de las artes expresen cualidades del pensamiento que algún día puedan convertirlos en seres creativos, como: médicos, científicos, estadistas que pueden y deben ser estimuladas en todos y cada uno de sus actividades cotidianas.

Según Khatena (2002) se puede hablar de creatividad siempre que los individuos o los grupos logren dar salida espontánea al potencial propio, reflexionar sobre el mismo, medirlo y modificarlo en cotejo con la realidad, con el orden dado. El objeto más importante del “profesor de creatividad”, consiste en provocar la iniciación espontánea del juego, del aprendizaje y de las reglas del funcionamiento de ambos. El papel del maestro es especialmente importante para el desarrollo de la creatividad. Algunas de las cualidades que éste debe poseer para asumir esta tarea:

- Ha de ser creativo.

- Debe dominar la técnica y por lo menos un medio artístico. De expresión y comunicación, sin resultar extraños los restantes.
- Debe ser capaz de tener un trato pedagógico con los niños y de comprender las expresiones infantiles.
- Ha de estar en condiciones de distinguir el comportamiento grupal específico de los niños, y de interpretar pedagógicamente los procesos de grupo.
- Debe estar preparado para conocer su propio comportamiento y su incidencia sobre el proceso del grupo.
- Es imprescindible que esté dispuesto a dejarse ayudar por el equipo de profesores, reconoce su comportamiento y a observar las estructuras que se dan en el seno del grupo.

Algunas estrategias para estimular la capacidad creativa en los niños

Furth (2000), propone una serie de actividades encaminadas a desarrollar el pensamiento divergente del niño. Este autor basa su trabajo en los principios teóricos de J. Piaget, y lo enfoca a la orientación de los maestros en cuanto a ejercicios prácticos para llevarlos al aula. Su propuesta consiste en una serie de ejercicios para realizar con los niños, con el fin de enseñarlos a pensar. Furth considera que al estimular en algunas actividades el desarrollo del intelecto, se logra que se expanda ese efecto y que repercuta en el currículo en general.

Por su parte, Crutchfield y colaboradores (1966 citados por García, 2004) desarrollaron un programe encaminado a aumentar las aptitudes del pensamiento creativo en los niños. Este programa consiste en una serie de propuestas de autoinstrucción que el niño realiza en forma individualizada dentro de un grupo, determinando personalmente su ritmo de trabajo. El programa está formado por una serie de cuadernos de trabajo, relacionados con una historia continua, en los que se le pide al niño que resuelva diferentes tareas. Tiene que entrenarse en la percepción de los problemas con diferentes grados de complejidad, ambigüedades así como falta de unidad, y abocarse a resolverlos.

Con este programa se pretende despertar el interés del niño en la solución de problemas y fortalecer su confianza en el manejo del pensamiento creativo. Los problemas que presenta llevan implícita la posibilidad de que el niño descubra procedimientos de solución creativa aplicables a problemas concretos en los que él mismo debe formular el problema correctamente, cuestionarse con relación a éste, elaborar un plan para resolverlo y buscar ideas nuevas, es decir, ideas creativas que enriquezcan la solución.

Osborn (1962 citado por García, ob cit) propone la técnica de *brain storming* (tormenta de ideas), misma que está enfocada más en adultos que en niños, pero también puede utilizarse con estos últimos. Fue diseñada como un procedimiento para ayudar en la solución creativa de problemas, basándose en la idea de que cuanto mayor sea la cantidad de ideas producidas, mayor será la probabilidad de encontrar una respuesta buena entre ellas.

La técnica *brain storming* consiste en el manejo de dos momentos para la solución creativa de los problemas: uno de “luz verde”, donde se incita a los sujetos a que expresen todas las ideas que se les ocurran, aunque les parezcan descabelladas; y otro de “luz roja”, que es cuando las ideas expuestas son sometidas a juicio, se evalúan y se verifican. La fase de luz verde se conoce como lluvia de ideas. En ésta, lo más importante es lograr la mayor cantidad de ideas posibles. No hay comentarios, ni críticas de ninguna clase en relación con ellas.

Después de la lluvia de ideas, éstas son valoradas en función de un juicio, que es el principio de más importante de esta técnica: “el juicio diferido”, al que más adelante (1966), se le sustituyó por la noción de *limited criteria thinking* (pensamiento con criterio limitado), que implica que los participantes asocian las ideas obtenidas, a un problema perfectamente delimitado. El problema contiene los criterios, de manera que sólo se manifiestan de hecho las ideas que cumplen con estos supuestos. Osborn subraya que es importante que en cada sesión se discuta tan solo un problema, planteado de la manera más específica y concreta posible.

Para G. Wollschlager (citado por García, 2004), la praxis del despertar de la creatividad puede desarrollarse en tres fases; la primera fase es de sensibilización, la

segunda de reflexión en grupo y la tercera de activación de la creatividad. La transición entre ellas es un proceso flexible, además llegan a traslaparse entre sí.

Primera fase (sensibilización). Tiene como finalidad la plena y libre experiencia de las capacidades propias, la confrontación con problemas objetivos (incluyendo los sociales) y el conocimiento de los otros miembros del grupo. El conocimiento del grupo implica los primeros encuentros recíprocos, totalmente espontáneos, sin intervención del profesorado.

Esta fase tiene como finalidad la sensibilización de los niños. A través de la sensibilización se moviliza el ámbito primario de éstos, la imaginación y la actividad. Se pone al alcance de ellos toda clase de medios artísticos, para lograr el contacto lúdico con los medios de expresión artística, como base para inducir inicialmente su creatividad. Se enfrentan en grupo e individualmente a la solución de problemas y conflictos, lo que moviliza su capacidad para identificar y resolverlos.

La primera fase es un periodo de sensibilización, entendiendo por ello el fomento sistemático del comportamiento espontáneo de los niños. Puede caracterizarse también como un periodo para hacer sensibles todos los sentidos, centrando la atención a un dominio más logrado de la realidad, a través de los medios del juego artístico o estético. La apertura a situaciones no tan comunes, fuerza a los niños a probar incesantemente nuevos ensayos, examinarlos detenidamente y convertir en familiar lo extraño por medio de la comprobación empírica. En esta fase no hay intromisiones concretas por parte del maestro, los niños se ven forzados a comprometer en la acción su espontaneidad, su imaginación y los conocimientos de que disponen. La sensibilización se limita a la animación de los niños a que se dediquen sin más preocupación a la improvisación y a la experimentación, hasta lograr que presenten sus puntos fuertes y débiles sin temor a la censura del profesor.

Se busca capacitar a los niños para representar los modos de comportamiento y expresión que han sido sometidos a normas. Esta fase debe hacer propuestas temáticas concretas, ni suministrar excesivas ayudas de tipo técnico. Éste es el momento crítico en el que el profesor debe superar su primera prueba de capacidad, pues su papel como observador resultará decisivo para el ulterior desarrollo de los

procesos de creatividad. Si lo consigue, habrá estimulado debidamente a los niños que se ven obligados a poner en juego su potencial e iniciativa propias.

Wollschlager (citado por García, ob cit) advierte que en esta pueden surgir procesos de regresión, que según él resultan artificiales, ya que a través del establecimiento de nuevas relaciones con la realidad se transforman en fenómenos de progresión; aquí juega un papel muy importante la ayuda del profesor.

Segunda fase (reflexión en grupo). Consiste en pensar sobre una situación, enjuiciando y constatando hechos y posturas. Por ejemplo, la constatación de determinados reflejos ópticos, como el fenómeno de perspectiva o el de refracción.

En la primera fase se buscó la movilización del ámbito primario de los niños, la imaginación y la actividad. Por medio de la reflexión, los niños aprenden a utilizar las capacidades recién descubiertas y a formar juicios acerca de la realidad social, esto es, del ámbito secundario. En el proceso de la activación de la creatividad, la reflexión funge como un puente entre la subjetividad y la objetividad de los individuos.

La reflexión se convierte en un elemento determinante en el desarrollo del ser humano. Su ejercicio continuo coadyuva en la formación de un adulto maduro y crítico. En el proceso reflexivo el grupo juega un papel importante, pues sirve como un espejo que ayuda a establecer relaciones hacia el exterior e instaura por sí mismo una realidad. Por medio de la confrontación de la autoimagen con la imagen que puede verse en el espejo de los demás, es posible eliminar identificaciones falsas y construir nuevas y más funcionales.

Durante el trabajo de esta fase se invita a los integrantes del grupo a que individualmente describan sus materiales, oral, corporalmente o por escrito. Después, se invita a una descripción grupal de los trabajos que se analizaron en forma individual. La reflexión individual original se convierte así en una reflexión colectiva en la que se intercambian puntos de vista, y en la cual los contenidos subjetivos se objetivan y se hacen disponibles para todo el grupo.

El educador juega un papel importante en esta fase, ya que funge como un moderador y participa como miembro activo del grupo, como un facilitador de la

reflexión. Debe tener una postura abierta hacia los puntos de vista individuales y grupales y una visión clara de hacia dónde debe ir la reflexión.

Tercera fase (activación de la creatividad). Tiene como objeto estimular en el niño la capacidad de síntesis y el descubrimiento de nuevas soluciones reales, así como la imitación, transformación y remodelación sistemáticas de fenómenos sociales, a través de las capacidades que se han ido despertando y elaborando en las dos fases anteriores: sensibilidad, originalidad de reflexión.

En esta fase se pretende conjuntar el ámbito primario y el secundario del niño, conduciéndolo a sintetizarlos en nuevos actos creadores. Aquí ya es posible la investigación, aplicación o puesta en tela de juicio de técnicas de pintura, de construcción o de juego, hasta entonces utilizadas. La reflexión es también un elemento determinante en esta fase. El descubrimiento de soluciones a problemas reales se torna una tarea muy importante, donde el juego y la construcción creativas representan una lograda síntesis de procesos, tanto en el ámbito psíquico como en el social, el corporal y el objetivo-formal.

La función del maestro en esta tercera fase consiste en apoyar el deseo de ajuste crítico de los niños, con los problemas del adulto; debe buscar reforzar en ellos la creación de nuevos complejos relacionales. Si el profesor se limita a reforzar primordialmente el deseo de imitación de los niños, impediría el desarrollo creativo y reforzaría una pedagogía conformista de adaptación social.

En este nivel, los ejercicios propuestos por los niños deben ser más completos debido a que a la improvisación e imaginación se unen a la información. El profesor en un apoyo importante, tanto en el planteamiento de los ejercicios, como en la propuesta de actividades de enriquecimiento como por ejemplo: lecturas, revisión de documentos, visitas a lugares o centros donde se desarrollen los aspectos que les interesan, entrevistas con especialistas, etc. La realización de estas actividades, aunadas a la reflexión grupal sobre ellas, dará como resultado soluciones objetivas y originales.

La representación teatral en esta etapa es un excelente recurso para la activación de la creatividad, ya que en esta actividad se conjugan la espontaneidad, la

improvisación y la acción lúdica, dentro de un estadio avanzado de ejercicios comunes y de trabajo sistemático. Se debe proponer un tema y desarrollarlo; los ensayos se deben limitar determinando sólo a grandes rasgos las líneas generales de la representación y dejar margen para la ulterior improvisación el día en que el trabajo deba representarse. La dirección de la obra debe quedar en manos de los niños. Por otro lado la asesoría, el vestuario y la escenografía, quedarán bajo la supervisión activa del maestro, quien ha de proporcionar la ayuda técnica necesaria y un permanente apoyo a la reflexión grupal durante el trabajo.

Factores que influyen en la creatividad del niño

Influencia del medio en la creatividad

La forma en que se desarrollan las minúsculas neuronas que conforman el intelecto de cada ser humano, depende en forma determinante de las condiciones del medio a las que se ve expuesto el infante (Dacey, 2001), por lo que deben ser explicadas en términos de éste y evitar valorar a un sujeto que pertenece a un entorno, con los parámetros de otro. Un modelo interaccionista del comportamiento creativo implica una interrelación entre: antecedentes del sujeto la situación fáctica, la conducta del individuo y sus consecuencias en relación con situaciones físicas, sociales y culturales particulares. El primer aspecto importante por analizar se refiere al sujeto mismo; características personales potencialidades, habilidades y limitaciones.

En cuanto al medio Físico, se pueden distinguir tanto la organización de los espacios en los que el sujeto vive cotidianamente, como las circunstancias ambientales del país al que pertenece. En relación con las influencias sociales se pueden distinguir las facilidades de educación y de expresión, los modelos, la orientación motivacional, las expectativas, las oportunidades de elección relacionadas con el trabajo. Los elementos culturales se refieren a la historia, costumbres, actitudes y creencias de la comunidad a la que pertenece el sujeto, las cuales también afectan las formas y posibilidades de la expresión y desarrollo de la creatividad del mismo.

El niño comienza a expresarse desde el nacimiento. Ya en las primeras semanas de su vida se puede distinguir entre la expresión dirigida hacia un fin específico y la expresión sin fin aparente en el lenguaje verbal; se puede decir que la forma de expresar los sentimientos varía incluso en un lactante. Se establece la distinción entre la manifestación de un sentimiento y un estado de ánimo; desde edades muy tempranas se muestran formas originales de comunicar éstos en su entorno, lo que se podría identificar como parte de un juego de expresión entre el niño y su medio, entre la pulsión y la educación.

Posición del niño en la sociedad

En la primera infancia, el niño debe vivir ya en el orden social que viene dado por nuestro círculo cultural moderno. Frecuentemente su adaptación a este orden se consigue si dificultad, aunque no pueda comprender todavía las normas de la sociedad.

En general, el niño de cuatro a cinco años, alcanza un estado de desarrollo que le permite hacerse cargo de que está junto a otros niños y que debe vivir en esta colectividad y adaptarse de un modo razonable. Es precisamente la edad del jardín de infancia, la edad en que los niños necesitan compañeros tanto para sus juegos como para su evolución ulterior. En el caso de que no existan hermanos, es muy conveniente para que jueguen introducirlos en otros grupos infantiles, preferiblemente del mismo jardín de infancia.

Técnicas de creatividad más utilizadas

Lowenfeld y Lambert (2004) refieren las siguientes:

La inducción: Cuando se quieren utilizar las técnicas de Creatividad para resolver un problema, para crear algo nuevo de lo que ya se tiene una idea vaga, se requiere hacer inducciones. Es decir, si se utilizan las técnicas de la Creatividad para resolver un problema, los aspectos inductores serán los elementos del problema. Si las se utilizan para crear una cosa, los elementos inductores serán las nociones y el contexto en el que esa cosa puede existir. Los elementos inductores son necesarios, por lo que se puede afirmar que la creación sin éstos es imposible. Los elementos

inductores que se pueden utilizar incluyen sonidos, palabras orales o escritas, gestos, frases, imágenes, historias, las letras del abecedario, las formas geométricas, un número, mensajes.

La función (Qué se puede hacer con...): Si quiere cambiar, crear, innovar, se deben siempre buscar nuevas funciones para las herramientas disponibles, en este caso poco importa que sea la herramienta más simple o la más compleja. Este ejercicio puede hacerse individualmente y una vez obtenidos los resultados, hacerlo evolucionar en grupo. Una vez que el grupo ha agotado las posibilidades de encontrar nuevas funciones, es conveniente hacer una clasificación de esas respuestas combinándolas con la realidad.

La lluvia de ideas Osborn fue el primero en “atreverse” a formular hipótesis que iban en contra de las corrientes existentes y que de hecho continúa yendo, según la cual, cuando se quiere resolver un problema, se busca normalmente la mejor solución eliminando aquellas peores.

Cuando en una reunión se emite una idea se da un mecanismo psicológico y psicosociológico. El primero se da cuando el individuo sabe que su idea emitida va a ser evaluada por los demás así que la evalúa él y cuando esté seguro de ella la expresa. En cuanto al aspecto psico-sociológico se refiere a la persona que ocupa el mayor cargo de autoridad en la reunión, cuyas ideas serán más aceptadas.

Frente a estos parámetros Osborn dice que hay que situar a los individuos en una atmósfera permisiva que les permita eliminar la auto- evaluación, la evaluación grupal y los fenómenos psicosociales referentes a la autoridad, si esto es así la cantidad y calidad de ideas es mucho mayor. En este proceso la evaluación sólo existe cuando haya acabado el proceso creativo. Así que para lograr una buena lluvia de ideas hay que potenciar la implicación y creación dando, por tanto, menor importancia a la explicación y evaluación. Teniendo en cuenta los principios de la lluvia de ideas existen reglas fundamentales que hay que desarrollar:

1. La aceptación y verbalización de las propias ideas sin evaluarlas.
2. La aceptación incondicional de las ideas que emitan otros por muy absurdas que sean.

3. Todo esto tiene un denominador común y es el acto de atreverse a verbalizar la normalidad que en uno puede surgir o por qué no, la locura.

4. La asociación de ideas: el grupo debe asociar sobre cada idea que se emite por muy pobre que sea.

5. No dejar a un lado las ideas: éstas hay que explotarlas al máximo, incluso aquellas más insignificantes.

6. Eliminar los juicios de valor y lo que tiende a dicotomizar las ideas.

7. Eliminar la negación.

8. Eliminar las preguntas.

9. Eliminar los ¿"por qué"? (Cuando se presente hay que sustituirlo por el cómo?).

Analogías: El principio de las analogías consiste en tomar como base para el estudio del objeto las imágenes que éste sugiere, buscando en qué medida estos objetos análogos pueden contribuir al perfeccionamiento del objeto anterior. Las analogías son, pues, un proceso fundamental del conocimiento. Los procesos de analogía son más intensos en el niño que en la persona adulta. Esto se debe a que en el caso de los adultos las analogías suponen el acercamiento más profundo a la realidad y a la lógica. Desde el punto de vista práctico, las analogías pueden aplicarse en: (a) cuando se trata de crear objetos físicos nuevos: el método a seguir consiste en impregnarse bien del objeto y asociar a partir de él. También se pueden hacer enumeraciones de los objetos que tienen algo en común con el objeto estudiado. (b) Cuando se trata de estudiar los objetos morales, culturales y sociales, (c) Cuando se trata de comprender los fenómenos de la naturaleza.

La identificación: meterse dentro del problema, vivir el problema como si uno fuera el objeto en cuestión, profundizar, penetrar en el problema de una manera subjetiva, afectiva, irracional, es algo básico para poder comprenderlo y resolverlo. Pero la facilidad de identificación se va perdiendo a medida que la persona se hace adulta. El principio de los ejercicios de identificación implica la intervención del cuerpo para la solución de un cierto número de problemas mecánicos o de otra índole.

Es importante que cada miembro del grupo juegue un papel, hablado y acompañado de mímica, identificándose con los problemas que han de ser estudiados o resueltos.

La comparación: en cuanto a la comparación, los ejercicios consistirían en expresar pensamientos abstractos o frases abstractas ilustrándolos con comparaciones; dichos ejercicios pueden empezar a hacerse individualmente y después continuar haciéndolos en grupo.

Clasificación de Estrategias Metodológicas para desarrollar la Creatividad

Para el desarrollo de la capacidad creadora ésta nace con cada uno de los individuos, por lo tanto es el docente quién tiene que ayudar a sacarle el máximo provecho dentro y fuera del aula, es entonces como Castillo (2004), clasifica cinco tipos de estrategias generales en el ámbito educativo, las cuales son estrategias de ensayo, elaboración, organización, control de la comprensión y planificación; las tres primeras ayudan al alumno a elaborar y organizar los contenidos para que resulte más fácil el aprendizaje (procesar la información), la cuarta está destinada a controlar la actividad mental del alumno para dirigir el aprendizaje y, por último, la quinta está de apoyo al aprendizaje para que éste se produzca en las mejores condiciones posibles.

Estrategias de Ensayo: Son aquellas que implica la repetición activa de los contenidos (diciendo, escribiendo), o centrarse en partes claves de él.

Estrategias de Elaboración: Implican hacer conexiones entre lo nuevo y lo familiar, describir como se relaciona la información nueva con el conocimiento existente.

Estrategias de Organización: Agrupan la información para que sea más fácil recordarla. Implican imponer estructura al contenido de aprendizaje, dividiéndolo en partes e identificando relaciones y jerarquías.

Estrategias de Control de la Comprensión: Estas son las estrategias ligadas a la Metacognición. Implican permanecer consciente de lo que se está tratando de lograr, seguir la pista de las estrategias que se usan y del éxito logrado con ellas y adaptar la conducta en concordancia. Si se utilizara la metáfora de comparar la mente con un

ordenador, estas estrategias actuarían como un procesador central de ordenador. Son un sistema supervisor de la acción y el pensamiento del alumno, y se caracterizan por un alto nivel de conciencia y control voluntario.

Asimismo, el autor antes mencionado señala que entre las estrategias metacognitivas se encuentran: la planificación, la regulación y la evaluación.

Estrategias de Planificación: Son aquellas mediante las cuales los alumnos dirigen y controlan su conducta. Son, por tanto, anteriores a que los alumnos realicen ninguna acción. Se llevan a cabo actividades como:

- Establecer el objetivo y la meta de aprendizaje

- Seleccionar los conocimientos previos que son necesarios para llevarla a cabo

- Descomponer la tarea en pasos sucesivos

- Programar un calendario de ejecución

- Prever el tiempo que se necesita para realizar esa tarea, los recursos que se necesitan, el esfuerzo necesario

- Seleccionar la estrategia a seguir

Estrategias de Regulación, Dirección y Supervisión: Se utilizan durante la ejecución de la tarea. Indican la capacidad que el alumno tiene para seguir el plan trazado y comprobar su eficacia. Se realizan actividades como:

- Formularles preguntas

- Seguir el plan trazado

- Ajustar el tiempo y el esfuerzo requerido por la tarea

- Modificar y buscar estrategias alternativas en el caso de que las seleccionadas anteriormente no sean eficaces.

Estrategias de Evaluación: Son las encargadas de verificar el proceso de aprendizaje. Se llevan a cabo durante y al final del proceso. Se realizan actividades como: Revisar los pasos dados, valorar si se han conseguido o no los objetivos propuestos, evaluar la calidad de los resultados finales, decidir cuándo concluir el proceso emprendido, cuando hacer pausas, la duración de las pausas, entre otros.

Estrategias de Apoyo o Afectivas: Estas estrategias, no se dirigen directamente al aprendizaje de los contenidos. La misión fundamental de estas estrategias es

mejorar la eficacia del aprendizaje mejorando las condiciones en las que se produce. Incluyen: establecer y mantener la motivación, enfocar la atención, mantener la concentración, manejar la ansiedad, manejar el tiempo de manera efectiva, entre otras.

Por último señala que algunos autores relacionan la estrategia de aprendizaje con un tipo determinado de aprendizaje: El aprendizaje asociativo: estrategias de ensayo, el aprendizaje por reestructuración/estrategias de elaboración o de organización, el siguiente esquema representa gráficamente los distintos tipos de estrategias.

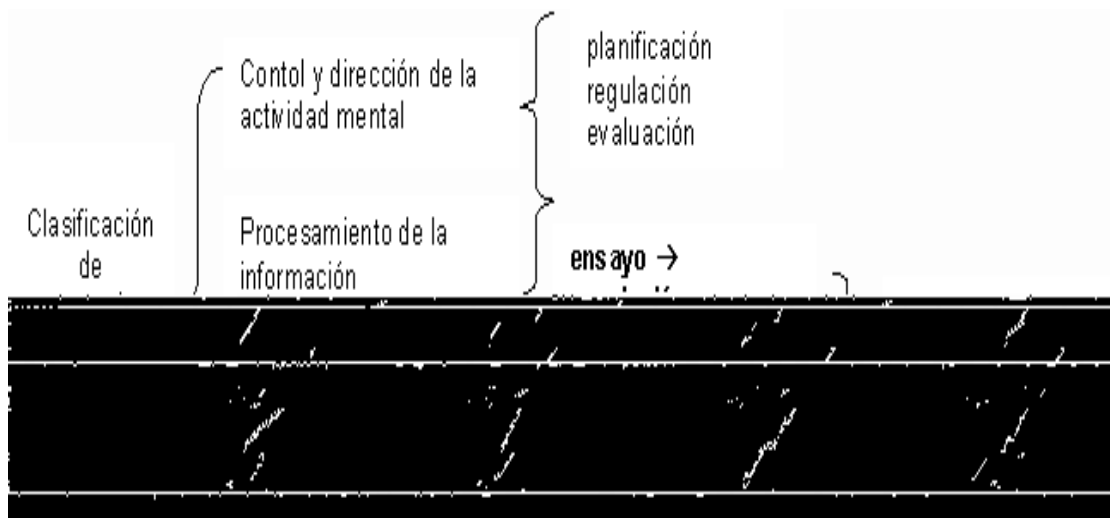


Gráfico 1. Clasificación de las Estrategias Metodológicas para desarrollar la creatividad.

Fuente: Castillo (2004).

Con respecto a esta clasificación sirve para el estudio tratado, ya que da un campo de flexibilidad para ser implementadas cuando el docente lo considere necesario, tomando en cuenta que el rol del docente se presenta como mediador entre el niño y el conocimiento, razón por la cual debe incluir dentro de su planificación una variada gama de estrategias, brindándole la posibilidad al educando de adecuarlas según sus intereses y necesidades, logrando un aprendizaje verdaderamente significativo.

Como lo plantea Vigostsky citado por Curti (2000: 28); “Lo que un niño aprende a hacer con la ayuda de otros, finalmente aprenderá a hacerlo solo”. La cita

es explícita y en total correspondencia con lo que se plantea acerca de la multiplicidad de interacciones que se dan en el aula y que se agrupan en contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, indican al docente que los aprendizajes son de índole muy diferente, algunos requieren del conflicto cognitivo específicamente, otros requieren frecuentar una determinada actividad para desarrollar habilidades creativas, reflexivas y críticas.

Otra clasificación sobre estas estrategias es la que realiza Blanco (2008), autor que elabora las mismas en correspondencia con el nivel de Educación Inicial entre las cuales considera las siguientes:

Expresión corporal: siempre el niño (a) constantemente se está moviendo: estira sus bracitos, intenta alcanzar el cielo, utiliza el cuerpo para expresarse, se olvida de sí mismo, deja que el ritmo de la música o una idea lleven su cuerpo. El movimiento del niño (a) es la expresión de su ser; en sus acciones muestra lo que siente, es decir, desarrolla y manifiesta su personalidad a su modo. Utiliza su cuerpo como medio de comunicación, La enseñanza de la expresión corporal procura que alcance un dominio físico que le haga cada vez más fácil la comunicación, pero sin que esto impida el placer del aprendizaje y del movimiento en sí.

El primer aspecto importante de la expresión corporal es tomar conciencia del cuerpo a través de experiencias con él, lograr sensibilizarlo, utilizarlo plenamente desde el punto de vista motor, como también de su capacidad de expresión y creación que lleven al niño (a) a exteriorizar sus ideas y sus sentimientos. Luego de lograr esto, se pasa a utilizar estímulos externos, bien sean visuales, táctiles o auditivos, que complementan y afianzan en el ser el mayor sentimiento y dominio del cuerpo.

Al realizar juegos que lleven al niño (a) a desarrollar el movimiento creativo, se logra además de una libertad en el uso del cuerpo, mayor conocimiento y dominio del espacio y del tiempo. Cuando camina, corre y salta, percibe el mundo de formas muy diferentes, pero todas encaminadas a obtener el mismo objetivo: lograr que a través de su cuerpo exprese libremente sus sensaciones y sentimientos.

Algunas actividades que pueden ayudar a que el niño (a) comience a tomar

conciencia de su cuerpo incluyen: juegos con los movimientos fundamentales de locomoción, con cada parte del cuerpo que llevan a que el niño (a) conozca todas sus posibilidades de movimiento de cada una de ellas, actividades que permiten un mejor funcionamiento articular y muscular del cuerpo.

El juego Dramático: cuando se habla de expresión corporal obligatoriamente, se debe mencionar el Juego dramático; el drama es un medio excelente para desarrollar la creatividad y la Imaginación del niño (a).

Desde pequeño, se comienza a imitar a la gente, a los animales; juega desempeñando diferentes papeles como el papá, mamá, oficios de personas conocidas (Policía, cartero, bombero, médico). Expresando situaciones que ve a su alrededor Y que a través de la imitación o dramatización logra representar.

Al dramatizar, el niño (a) explora el mundo, afianzando así las nociones de espacio, objeto, tiempo y causalidad. Su nivel intelectual se eleva ya que debe afrontar situaciones que le llevan a reflexionar, ordenar, clasificar, enumerar y organizar ideas y experiencias que son nuevas para él (ella). Es fundamental en el proceso de evolución del niño (a) pues éste desarrolla potencialidades; en expresión de ideas, sentimientos, fantasías, elaboración de temores, angustias, ansiedades; es actividad creadora y se caracteriza por que su finalidad es u misma realización ya que es la expresión libre y espontánea de cómo el niño percibe el mundo.

Actividades de dibujo para desarrollar la creatividad: el niño (a) es creativo por naturaleza. Al tener frente a él (ella) los materiales necesarios, realiza sobre el papel una de sus creaciones. Al dibujar, combina dos factores importantes: el conocimiento que tiene de las cosas y su relación con ellas.

Toda actividad que realiza, influye de alguna forma sobre él (ella). Las cosas que percibe y conoce del medio, las puede proyectar y expresar por medio del dibujo.

Así mismo, la palabra cuento proviene del latín computare, y significa contar, enumerar hechos. Es decir relatar, narrar una historia. Fundamentalmente el cuento es metáfora, vida, emoción, sueño, oportunidad, libertad, memoria. El cuento según Blanco (2008) sirve para desenvolver emociones; para desarrollar la creatividad, la inteligencia, el lenguaje, el crecimiento; para estimular el humor; para discriminar

fantasía de realidad; aprender a dar y a recibir; incursionar en el mundo artístico; para sublimar, jugar, enfrentar conflictos. En fin, para poder desarrollar una identidad armónica.

En cuanto a la narración Blanco (2008) la considera como la expresión oral o escrita en la que se cuentan hechos reales o imaginarios. En ellas se establece una historia con acciones, personajes, tiempo, espacio y el punto de vista de quien las realiza. Su desarrollo contribuye a estimular el lenguaje oral del niño y la niña así como potencializar su imaginación y con ello, su creatividad.

Un niño (a) logra expresarse libremente si tiene en su entorno las condiciones adecuadas que se lo permiten, un ambiente seguro y tranquilo, padres y maestros que estimulen y valoren todo lo que él realiza. Es más sensible cuando más percibe el medio y aprovecha todas las posibilidades que éste le ofrece dándole variedad de materiales, experimentar inventando y creando a su antojo, teniendo siempre presente el cuidado necesario con cada uno de ellos.

Cuanto mayor sea el número de experiencias que tenga un niño (a) con los materiales y las diferentes actividades que desarrollen su creatividad, tanto mayor será el grado de sensibilidad que le permitirá comunicarse y expresar su propio mundo. La creación libre lo ayuda a afianzar su personalidad y le lleva a valorarse creciendo como un ser único.

Bases Legales

El basamento legal de esta investigación se encuentra en la Constitución Nacional (1999), en la Ley Orgánica de Educación (2009), así como también en el Currículo de Educación Inicial (2005), en el primero de estos instrumentos legales en su artículo 102 se establece que la educación es un servicio público y está fundamentado en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática.

Asimismo, en su artículo 104 se establece que la educación estará a cargo de personas de reconocida moralidad y de comprobada idoneidad académica, por lo cual

el Estado estimulará su actualización permanente, aspecto que se busca alcanzar con la propuesta de la presente investigación.

Por otra parte, en la Ley Orgánica de Educación (2009) se considera que el nivel de preescolar estará orientado al desarrollo de la creatividad, destrezas y habilidades básicas del niño (a) y le ofrecerá como complemento del ambiente familiar, la asistencia pedagógica y social que requiera para su desarrollo integral.

Así mismo, el Currículo de Educación Inicial (2005) se establece que en el desarrollo de la actividad pedagógica se debe asumir lo lúdico como actividad fundamental y ubicarlo como eje del currículo, considerando a las actividades lúdicas como fundamentales para el desarrollo cognitivo e intelectual y que su desarrollo en un ambiente de afectividad propicia la creatividad.

Por otra parte, cuando se describe el perfil del niño y la niña que egresa de Educación Inicial, en el marco del Currículo dentro de los aprendizajes esperados dentro del aprender a hacer se considera su posibilidad de expresarse creativamente través de actividades artísticas y en el aprender a convivir se señala que se muestra como un ser original y creativo.

Cuadro N° 1 Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Items
Estrategias para potenciar la inteligencia creativa	Constituyen un conjunto de actividades orientadas al desarrollo de la creatividad en niños (as) de preescolar	Estrategias utilizadas	Expresión corporal	1,2
			Juegos	3,4
			Dibujo	5,6
			Cuentos	7,8
			Dramatizaciones	9,10
			Narraciones	11,12
		Factores limitantes	Medio monótono	13,14
			Rutinas	15,16
			Limites	17,18
			Mimetismo social	19,20

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Esta investigación cuyo objetivo general es formular una propuesta de estrategias para el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas por parte de los docentes del nivel preescolar de las Escuelas Iniciales del municipio La Ceiba se encuentra enmarcada dentro de los denominados proyectos factibles y corresponde a una orientación de carácter positivista, por cuanto se establece una medición de carácter cuantitativo a través del uso de estadísticas para la tabulación y análisis de los resultados.

Por tanto se hace pertinente hacer mención al Manual de Trabajo de Grado, Especialización, Maestría y Tesis Doctorales de la UPEL(2005:7), quien define al proyecto factible como: “La investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos” .

Realizar un proyecto factible según la UPEL (2005) implica el cumplimiento de cinco fases a saber:

- 1.- Fase de detección de la necesidad, comúnmente conocida como examen de la situación diagnóstico.
- 2.- Fase de la elaboración de la propuesta.
- 3.- Fase de evaluación de la viabilidad, que consiste en la realización de un estudio piloto y la determinación de la aplicabilidad a través del juicio de expertos.
- 4.- Fase de ejecución.
- 5.- Fase de evaluación de los resultados.

En cuanto a la presente investigación es oportuno mencionar que sólo se desarrollaron las dos primeras fases (diagnóstico, elaboración de la propuesta).

La fase diagnóstica sirvió de soporte a la propuesta, tal como lo establece la definición de proyectos factibles; es decir, con esta fase se alcanzaron los dos primeros objetivos específicos establecidos los cuales estuvieron orientados a describir las estrategias que utilizan los docentes del nivel preescolar de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba para el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas y analizar los factores que limitan el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del nivel preescolar de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba.

De acuerdo a la fase de elaboración de la propuesta con la cual se abordó el tercer objetivo específico, tomándose en consideración a los docentes de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba. Para ello:

- Se enfocaron los resultados del diagnóstico.
- Se definieron la justificación y fundamentación de la propuesta.
- Se establecieron las actividades que conformaron la propuesta.

Población

Según Chávez (2004:75), la población la define como "...el universo de la investigación, sobre la cual se pretende analizar los resultados. Está constituido por características o estratos que le permiten distinguir los sujetos unos de otros". En este sentido, el universo poblacional sobre el cual versa la investigación estará constituido por 70 docentes de Educación Inicial del municipio La Ceiba, se consideró para efectos de la presente investigación la totalidad de la población de allí que no se establezca ningún procedimiento de selección muestral.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

En este estudio para recolectar los datos se utilizó como técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario escrito. Según Altuve (2005:34), "la técnica se define como un conjunto de procedimientos que se utilizan durante el proceso de recolección de datos".

Al respecto Sabino (2000:132), al referirse a la encuesta señala que “...es un diseño exclusivo de las ciencias sociales y se basa principalmente en una copia de datos obtenida mediante consultas, opiniones o interrogantes, referente a cualquier aspecto de la actividad humana”.

La técnica de la encuesta, es la más recomendada para estudios descriptivos como el presente. Los ítems correspondientes a la variable e indicadores se formularon de tal manera que las opiniones que se obtengan permitan tener una aproximación diagnóstica a las necesidades de los docentes de los Centros de Educación Inicial del municipio La Ceiba en cuanto a las estrategias para potenciar la inteligencia creativa en los niños y niñas por parte de los docentes del nivel preescolar de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba.

En relación al cuestionario Hernández y otros (2006:263), lo definen como “un formulario que se elabora para registrar datos obtenidos durante el proceso de recolección que representa verazmente a los conceptos o variables que el investigador tiene en cuenta”. En este caso se recurrió a un cuestionario conformado por preguntas cerradas, estructuradas en correspondencia con la operacionalización de variables (ver anexo A).

Validez

Al hacer referencia a la validez, Hernández y otros (2006:236) la definen como el grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir”. En esta investigación se utilizó la validez de contenido, en donde se distribuye el instrumento conjuntamente con el mapa de variables y una tabla de validación a tres profesores expertos en el área, para que lo evalúen en cuanto a contenido, redacción, secuencia de ítems y pertinencia entre objetivos, dimensiones, indicadores e ítems (ver anexo B).

Confiabilidad

En lo que respecta a la confiabilidad, Hernández y otros (2006), señalan que la confiabilidad de un instrumento de medición se determina mediante diversos

procedimientos. En este caso, la confiabilidad se calculó a través del método de Cronbach cuya fórmula establece:

$$r = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \sum \frac{Si^2}{St^2} \right]$$

Donde:

K = Número de ítems del instrumento.

Si² = Varianza de los puntajes de cada ítems.

St² = Varianza de los puntajes totales (ver anexo C).

Fase de Elaboración de la Propuesta

El propósito de esta fase es diseñar estrategias que permitan potenciar la inteligencia creativa de los niños y niñas del nivel preescolar de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba. Para ello, se asumió como estrategia fundamental el resultado del diagnóstico, el cual se obtuvo mediante la implementación del instrumento establecido. En consecuencia, a partir de los resultados que se obtuvieron en la fase anterior, fue necesario: (a) Analizar los resultados del diagnóstico, (b) Determinar de los motivos que justifican la pertinencia y necesidad de la propuesta, (c) Elaborar la justificación teórica; y (d) descripción de las actividades que contiene la propuesta. Se utilizó como estrategia la técnica revisión documental, por cuanto se acudió a la consulta de textos relacionados con la intención de la propuesta.

CAPITULO IV

ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación se presenta la interpretación y análisis de los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos a la población objeto de estudio, la cual estuvo conformada por un total de setenta (70) docentes de Educación Inicial del municipio La Ceiba. En este sentido, se analizaron los resultados obtenidos en cada uno de los instrumentos aplicados por dimensión.

Para el análisis estadístico de los resultados se utilizaron frecuencias y porcentajes los cuales se reflejaron en las tablas diseñadas para tal fin. Igualmente, se realizó la discusión de los resultados en función de los referentes teóricos consultados y de las investigaciones antecedentes reseñadas, a partir de ésta se presentan las conclusiones y recomendaciones.

Cabe destacar que los resultados se enuncian a través de tablas, así como también, mediante gráficos estadísticos, caracterizándose por seguir un modelo de interpretación descriptiva, considerado el más conveniente para procesar la información. Se presentan en primer lugar las tablas 1 a 6 en las que se especifican los resultados de los ítems 1 a 12 referentes a la dimensión estrategias utilizadas, en las que se incluyen: expresión corporal, juegos, dibujo, cuentos, dramatizaciones y narraciones. Posteriormente, en las tablas 7 a 10 se consideran los datos recopilados de la dimensión factores limitantes correspondientes a los ítems 13 a 20, en los cuales se consideran: medio monótono, rutinas, límites y mimetismo social.

Tabla 1
Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa
Dimensión: Estrategias utilizadas
Indicador: Expresión corporal

Ítems	Alternativa de respuesta									
	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Casi Nunca		Nunca	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1. Propicia que los niños y niñas utilicen su cuerpo para expresarse	70	100								
2. Propone actividades en las que los niños y niñas utilicen su cuerpo como recurso expresivo	70	100								
Promedio	100%									

Fuente: Hurtado (2012)

En cuanto a la dimensión estrategias para potenciar la inteligencia creativa, los docentes encuestados en un 100 % respondieron a la opción siempre en respuesta a los ítems 1 y 2 los cuales estuvieron referidos a si propician que los niños y niñas utilicen su cuerpo para expresarse y proponen actividades en las que los niños y niñas utilicen su cuerpo como recurso expresivo.

En correspondencia con estos resultados el desempeño de estos docentes se corresponde con lo expresado por Blanco (2008) quien establece que cuando se utiliza la expresión corporal los movimientos que el niño realiza son expresión de su ser, en sus acciones muestra lo que siente, es decir, desarrolla y manifiesta su personalidad a su modo. Utiliza su cuerpo como medio de comunicación.

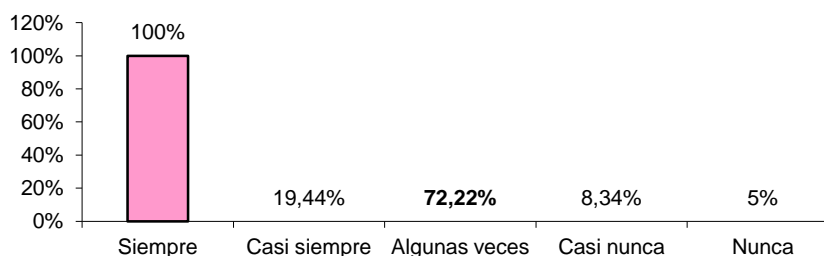


Gráfico 2
Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa
Dimensión: Estrategias utilizadas
Indicador: Expresión corporal
Fuente: Hurtado (2012)

Tabla 2
Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa
Dimensión: Estrategias utilizadas
Indicador: Juegos

Ítems	Alternativa de respuesta									
	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Casi Nunca		Nunca	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
3. Propone juegos en los que los niños y niñas expresen sus emociones					70	100				
4. Permite que los niños y niñas propongan sus propios juegos					70	100				
Promedio					100%					

Fuente: Hurtado (2012)

En relación a los ítems 3 y 4 las respuestas de los docentes encuestados se ubicaron en un 100% en la alternativa algunas veces con respecto a si proponen juegos en los que los niños y niñas expresen sus emociones y permiten que los niños y niñas propongan sus propios juegos. Por lo tanto, sólo ocasionalmente facilitan la expresión creativa de los niños y niñas a través del juego, esto se opone en parte a lo planteado por Blanco (2008) quien establece que al realizar juegos que lleven al niño (a) a desarrollar el movimiento creativo, se logra además de una libertad en el uso del cuerpo, mayor conocimiento y dominio del espacio y del tiempo. Cuando camina, corre y salta, percibe el mundo de formas muy diferentes, pero todas encaminadas a obtener el mismo objetivo: lograr que a través de su cuerpo exprese libremente sus sensaciones y sentimientos.

Algunas actividades que pueden ayudar a que el niño (a) comience a tomar conciencia de su cuerpo incluyen: juegos con los movimientos fundamentales de locomoción, con cada parte del cuerpo que llevan a que el niño (a) conozca todas sus posibilidades de movimiento de cada una de ellas, actividades que permiten un mejor funcionamiento articular y muscular del cuerpo.

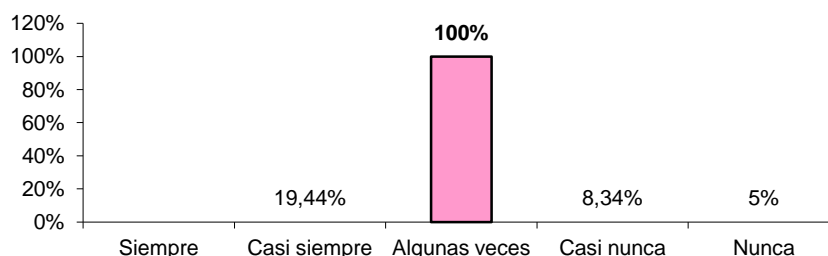


Gráfico 3

Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa

Dimensión: Estrategias utilizadas

Indicador: Juegos

Fuente: Hurtado (2012)

Tabla 3

Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa

Dimensión: Estrategias utilizadas

Indicador: Dibujo

Ítems	Alternativa de respuesta									
	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Casi Nunca		Nunca	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
5. Deja que los niños y niñas dibujen libremente					70	100				
6. Utiliza el dibujo como estrategia para explorar la emocionalidad de los niños y niñas					70	100				
Promedio					100%					

Fuente: Hurtado (2012)

En los ítems 5 y 6 el 100% de los docentes encuestados seleccionaron la alternativa algunas veces, en respuesta a si dejan que los niños y niñas dibujen libremente y si utiliza el dibujo como estrategia para explorar la emocionalidad de los niños y niñas. Por lo tanto, sólo ocasionalmente utilizan esta estrategia para la potencialización de la inteligencia creativa en los niños y niñas, por lo tanto, el desempeño de estos docentes, se corresponde parcialmente con lo establecido por Blanco (2008) en cuanto a que el niño (a) es creativo por naturaleza y al tener frente a él (ella) los materiales necesarios, realiza sobre el papel una de sus creaciones. Al dibujar, combina dos factores importantes: el conocimiento que tiene de las cosas y su relación con ellas. Toda actividad que realiza, influye de alguna forma sobre él

(ella). Las cosas que percibe y conoce del medio, las puede proyectar y expresar por medio del dibujo.

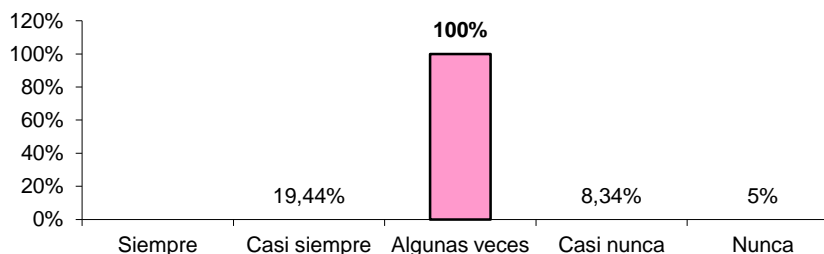


Gráfico 4

Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa

Dimensión: Estrategias utilizadas

Indicador: Dibujo

Fuente: Hurtado (2012)

Tabla 4

Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa

Dimensión: Estrategias utilizadas

Indicador: Cuentos

Ítems	Alternativa de respuesta									
	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Casi Nunca		Nunca	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
7. Lee cuentos en el aula para que los niños y niñas desarrollen su imaginación	70	100								
8. Propicia que los niños y niñas creen sus propios cuentos					70	100				
Promedio	50%				50%					

Fuente: Hurtado (2012)

Con relación al ítem 7 el 100% de los docentes respondieron a la alternativa siempre en relación a si leen cuentos en el aula para que los niños y niñas desarrollen su imaginación; en cuanto al ítem 8 el 100% respondió a la opción algunas veces con respecto a si propician que los niños y niñas creen sus propios cuentos. Por lo tanto, pueden utilizar los cuentos como estrategia pero sólo se los leen a los niños y niñas, sólo algunas veces les permiten crear sus propios cuentos, en tal sentido, su desempeño se corresponde parcialmente con lo establecido por Blanco (2008) quien establece que el cuento sirve para desenvolver emociones; desarrollar la creatividad,

la inteligencia, el lenguaje, el crecimiento; para estimular el humor; para discriminar fantasía de realidad; aprender a dar y a recibir; incursionar en el mundo artístico; para sublimar, jugar, enfrentar conflictos. En fin, para poder desarrollar una identidad armónica.

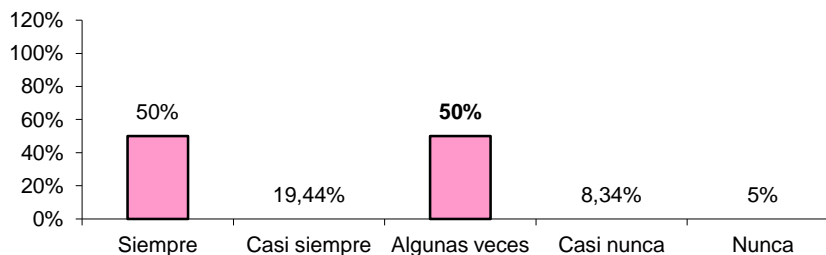


Gráfico 5

Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa

Dimensión: Estrategias utilizadas

Indicador: Cuentos

Fuente: Hurtado (2012)

Tabla 5

Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa

Dimensión: Estrategias utilizadas

Indicador: Dramatizaciones

Ítems	Alternativa de respuesta									
	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Casi Nunca		Nunca	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
9. Permite que los niños y niñas dramaticen situaciones de su vida	70	100								
10. Propicia la dramatización entre los niños y niñas para que expresen sus sentimientos	70	100								
Promedio	100%									

Fuente: Hurtado (2012)

Con respecto al ítem 9 los docentes encuestados respondieron en un 100% que siempre permiten que los niños y niñas dramaticen situaciones de su vida y en el ítem 10 el 100% siempre propician la dramatización entre los niños y niñas para que expresen sus sentimientos. En este caso, el desempeño de los docentes se corresponde con lo expresado por Blanco (2008) en relación a la dramatización, señalando que al dramatizar, el niño (a) explora el mundo, afianzando así las nociones de espacio,

objeto, tiempo y causalidad. Su nivel intelectual se eleva ya que debe afrontar situaciones que le llevan a reflexionar, ordenar, clasificar, enumerar y organizar ideas y experiencias que son nuevas para él (ella). Es fundamental en el proceso de evolución del niño (a) pues éste desarrolla potencialidades; en expresión de ideas, sentimientos, fantasías, elaboración de temores, angustias, ansiedades; es actividad creadora y se caracteriza por que su finalidad es u misma realización ya que es la expresión libre y espontánea de cómo el niño percibe el mundo.

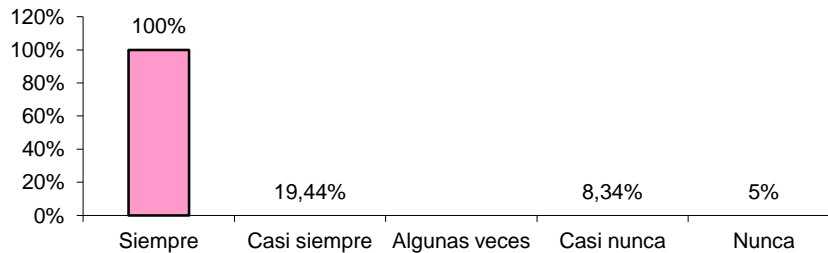


Gráfico 6

Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa

Dimensión: Estrategias utilizadas

Indicador: Dramatizaciones

Fuente: Hurtado (2012)

Tabla 6

Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa

Dimensión: Estrategias utilizadas

Indicador: Narraciones

Ítems	Alternativa de respuesta									
	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Casi Nunca		Nunca	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
11. Permite que los niños y niñas narren situaciones de su vida familiar			70	100						
12. Les narra anécdotas a los niños y niñas para facilitar su expresión de emociones					70	100				
Promedio			50%		50%					

Fuente: Hurtado (2012)

En relación al ítem 11 permiten que los niños y niñas narren situaciones de su vida familiar el 100% respondió a la alternativa casi siempre; mientras que en el ítem 12 el 100% algunas veces les narra anécdotas a los niños y niñas para facilitar su

expresión de emociones. Por lo tanto, se evidencia en estos docentes una utilización ocasional de la narración a la cual Blanco (2008) considera como la expresión oral o escrita en la que se cuentan hechos reales o imaginarios. En ellas se establece una historia con acciones, personajes, tiempo, espacio y el punto de vista de quien las realiza. Su desarrollo de acuerdo con Blanco (ob cit) contribuye a estimular el lenguaje oral del niño y la niña así como potencializar su imaginación y con ello, su creatividad.

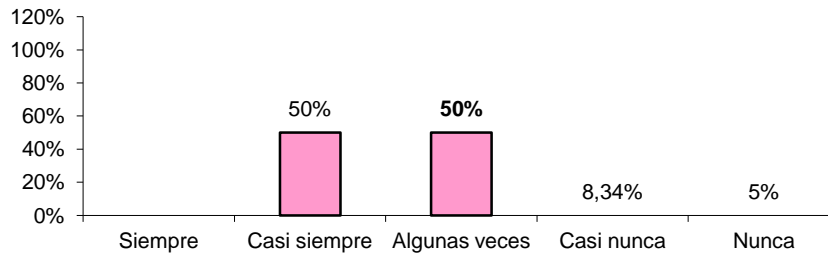


Gráfico 7

Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa

Dimensión: Estrategias utilizadas

Indicador: Narraciones

Fuente: Hurtado (2012)

Tabla 7

Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa

Dimensión: Factores limitantes

Indicador: Medio monótono

Ítems	Alternativa de respuesta									
	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Casi Nunca		Nunca	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
13. Les entrega a los niños y niñas los mismos formatos para que trabajen	70	100								
14. Establece la misma rutina de trabajo para todos los niños y niñas	70	100								
Promedio	100%									

Fuente: Hurtado (2012)

Con respecto a la dimensión factores limitantes en la cual se incluyeron los indicadores referentes a medio monótono, rutinas, límites y mimetismo social, las

respuestas de los docentes encuestados se establecieron de la siguiente manera: en los ítems 13 y 14 los cuales hicieron referencia a si les entregan a los niños y niñas los mismos formatos para que trabajen y establecen la misma rutina de trabajo para todos los niños y niñas, el 100% respondieron a la alternativa siempre. En tal sentido, su desempeño se corresponde con lo planteado por Rodríguez (2007) en cuanto a Rodríguez (2007) los factores que limitan la creatividad entre los cuales establece los de orden físico, señalando que un medio monótono, super tranquilo, estático, puede ser enemigo de la creatividad.

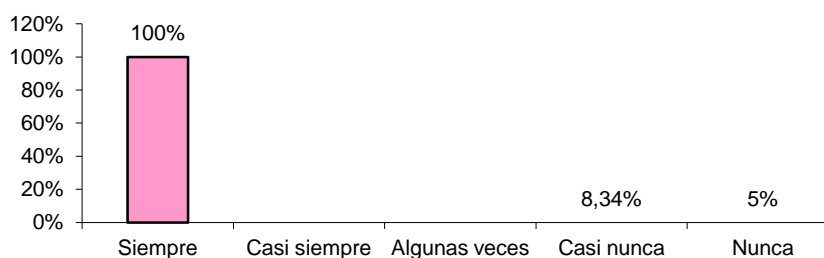


Gráfico 8

Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa

Dimensión: Factores limitantes

Indicador: Medio monótono

Fuente: Hurtado (2012)

Tabla 8

Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa

Dimensión: Factores limitantes

Indicador: Rutinas

Ítems	Alternativa de respuesta									
	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Casi Nunca		Nunca	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
15. Ordena las actividades de los niños y niñas para evitar que se dispersen	70	100								
16. Establece reglas a los niños y niñas para que desarrollen las actividades que les asigna	70	100								
Promedio	100%									

Fuente: Hurtado (2012)

En cuanto al ítem 15 referente a si ordenan las actividades de los niños y niñas para evitar que se dispersen, el 100% de los docentes encuestados se ubicaron en la alternativa siempre y en el ítem 16 en el cual se planteaba que si establecen reglas a los niños y niñas para que desarrollen las actividades que les asigna, el 100% de los docentes seleccionaron igualmente la opción siempre. Por lo tanto, su desempeño se corresponde con lo expresado por Rodríguez (2007) en relación a factores limitantes de la creatividad de orden cognoscitivo en los que incluye un ambiente de prejuicios, dogmatismo, tradicionalismo, burocratismo, escepticismo crónico y rechazo sistemático a lo nuevo, el cual condiciona actitudes rutinarias, frías, impersonales y apáticas, tal como ocurre en este caso, en el cual los docentes establecen un orden y reglas para generar una rutina de trabajo en los niños y niñas.



Gráfico 9

Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa

Dimensión: Factores limitantes

Indicador: Rutinas

Fuente: Hurtado (2012)

Tabla 9**Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa****Dimensión: Factores limitantes****Indicador: Límites**

Ítems	Alternativa de respuesta									
	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Casi Nunca		Nunca	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
17. Establece límites en el desarrollo de las actividades por parte de los niños y niñas	70	100								
18. Los niños y niñas orientan sus trabajos respetando los criterios que usted establece					70	100				
Promedio		50%			50%					

Fuente: Hurtado (2012)

En cuanto a los ítems 17 y 18, en el ítem 17 se les preguntaba que si establecen límites en el desarrollo de las actividades por parte de los niños y niñas el 100% de los encuestados respondieron siempre; mientras que en el ítem 18 el cual hizo referencia a si los niños y niñas orientan sus trabajos respetando los criterios que usted establece, en este caso el 100% de la población estudiada seleccionó la alternativa algunas veces. En este caso, los docentes estudiados pueden o no establecer límites al niño y la niña, cuando esto ocurre, se ponen en práctica lo que Rodríguez (2007) denomina factores de orden afectivo que congelan la creatividad de una persona o de un grupo entre los cuales incluye: inseguridad, límites impuestos, sentimientos de culpa, hastío de trabajo y presiones neuróticas. En este caso, los docentes suelen ocasionalmente limitar a los niños y niñas en sus actividades.

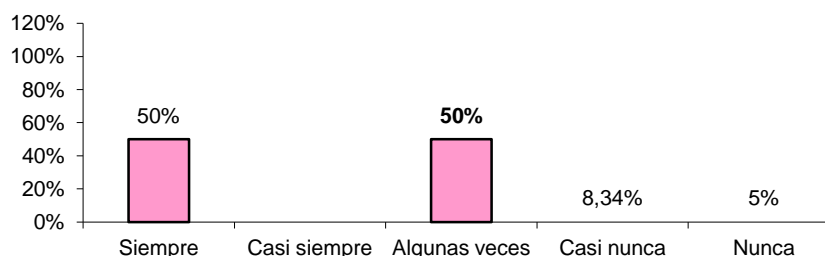


Gráfico 10

Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa

Dimensión: Factores limitantes

Indicador: Limites

Fuente: Hurtado (2012)

Tabla 10

Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa

Dimensión: Factores limitantes

Indicador: Mimetismo social

Ítems	Alternativa de respuesta									
	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Casi Nunca		Nunca	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
19. Busca que todos los niños y niñas hagan las mismas actividades	70	100								
20. Enfatiza en que los niños y niñas imiten modelos que usted les propone	70	100								
Promedio	100%									

Fuente: Hurtado (2012)

Con respecto al ítem 19 en el cual se establecía si buscan que todos los niños y niñas hagan las mismas actividades el 100% de los docentes se ubicaron en la alternativa siempre, mientras que en el ítem 20 referente a si enfatizan en que los niños y niñas imiten modelos que usted les propone, el 100% respondió a la opción siempre.

En este caso, de acuerdo a las respuestas de los docentes se busca lograr en los niños y niñas lo que Rodríguez (2007) denomina mimetismo social, al cual considera como una limitante sociocultural del desarrollo de la creatividad y lo define como la

necesidad de copiar exactamente patrones de comportamiento que desarrollan otras personas, para parecerse a ellas y no parecer extraño o ser rechazado.



Gráfico 11

Variable: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa

Dimensión: Factores limitantes

Indicador: Mimetismo social

Fuente: Hurtado (2012)

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

En relación al primer objetivo específico el cual estuvo orientado a Describir las estrategias que utilizan los docentes del nivel preescolar de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba para el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas, se pudo evidenciar que los docentes encuestados suelen hacer uso básicamente de la expresión corporal y de la dramatización como estrategias para potenciar la creatividad en sus aulas de clase.

En cuanto al segundo objetivo específico referente a analizar los factores que limitan el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del nivel preescolar de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba, se encontró que para los docentes encuestados existen factores ambientales, cognitivos, afectivos y socioculturales que obstaculizan la potenciación de la inteligencia creativa en sus aulas de clase entre los que se incluyen un ambiente de trabajo monótono, el establecimiento de rutinas, la imposición de límites y el mimetismo social. En tal sentido, se diseñaron estrategias que permitan potenciar la inteligencia creativa de los niños y niñas del nivel preescolar de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba.

Recomendaciones

1. Dar a conocer las estrategias propuestas para potenciar la inteligencia creativa, a fin de contribuir a subsanar las debilidades encontradas en su desempeño con respecto a esta temática

2. Socializar la propuesta diseñada en otras instituciones educativas que presenten la misma problemática planteada en los Centros de Educación Inicial del municipio La Ceiba.
3. Realizar otros estudios sobre potenciación de la creatividad en niños y niñas de Educación Inicial que contribuyan a la formulación de propuestas educativas que permitan lograr asumir el desarrollo de la inteligencia desde esta perspectiva en el marco del desarrollo del currículo de Educación Inicial.
4. Realizar jornadas formativas dirigidas a los docentes que les permitan dominar las estrategias sugeridas para la potenciación de la inteligencia creativa en los niños y niñas de Educación Inicial

CAPITULO VI

PROPUESTA

Justificación

El diseño curricular del nivel de educación inicial, persigue el desarrollo integral del niño no sólo desde una perspectiva cognoscitiva, sino también física, socioemocional, de lenguaje y psicomotriz. Enmarcado en la necesidad de formar integralmente al niño (a) el currículo de este nivel educativo establece las denominadas áreas de desarrollo, a través de las cuales deben considerarse estrategias para estimular cada uno de los aspectos antes mencionados.

Atendiendo a las bases curriculares, éstas indican que le corresponde al docente desarrollar actividades, emplear técnicas y recursos que le permitan cumplir con su labor de mediador en el proceso de desarrollo de estos alumnos, debiendo orientar las actividades creadoras y espontáneas del niño. Por cuanto, estas actividades son consideradas como vía de expresión personal, y a la vez le permiten la comunicación con el entorno, logrando poco a poco incursionarlo en la realidad de las cosas, relacionarse con las personas y los hechos cotidianos de una manera personal y única.

Entre las áreas de desarrollo consideradas dentro del eje curricular en educación inicial, se destaca de manera primordial la que corresponde a lo cognitivo a través de la cual el niño (a) debe no sólo desarrollar los procesos de pensamiento propios de la etapa evolutiva en que se encuentra, tales como: conceptualización, representación y simbolización, sino que también, debe utilizar la inteligencia creativa para ver el mundo desde diferentes perspectivas, más personales y originales, que le faciliten los procesos de conceptualizar, representar y simbolizar.

Así mismo en el currículo vigente (2005) se destacan tres ejes fundamentales: afectivo, lúdico e inteligencia. Específicamente el eje de inteligencia se encuentra

orientado a desarrollar las potencialidades, tanto físicas, como psicológicas e intelectuales, que trae el niño (a) al nacer y que lo vinculan con el mundo físico, cultural y social. Por ello es importante que la educación del niño (a) en los primeros años de vida ofrezca oportunidades que favorezcan la potenciación de los sentidos, las emociones, el lenguaje, la afectividad, las relaciones, en cantidad y calidad que les permitan su desarrollo.

Específicamente, de acuerdo con Vásquez (2006) la creatividad se puede considerar como una actitud que todos los individuos poseen, para producir ideas y soluciones nuevas. En tal sentido, el docente debe estimular su desarrollo en el niño y la niña como parte de su desarrollo intelectual. En tal sentido, la inteligencia creativa constituye una potencialidad a desarrollar, sin embargo, su consideración como tal dentro del desarrollo del currículo depende la efectiva acción del docente.

Al respecto, Soriano (2006) indica que el rol del docente en Educación Inicial trasciende de la mera enseñanza de conceptos o la provisión de información, sino que debe transformarse en un ser activo, motivador, dinámico, que se encuentra directamente involucrado en la experiencia de aprendizaje del niño (a). De allí que pasa a ser un mediador entre el niño (a) y los estímulos del entorno, utilizando para ello, estrategias que permitan el desarrollo de la inteligencia creativa, estimulando en el niño (a) los tres tipos de inteligencia que según Sternberg (2003) la conforman, a saber: creativa, analítica y práctica.

Con respecto a la inteligencia creativa, Soriano (2006) señala que no es un fenómeno simple, por el contrario, es dinámico, complejo y multifacético y su expresión depende no sólo de factores individuales como rasgos de personalidad y motivación, sino también de la existencia de condiciones favorables en el ambiente de la familia y de la escuela.

De acuerdo a Guilford, quien introdujo el concepto de creatividad en 1950 ésta se refiere a aptitudes específicas que son características de los individuos creadores, entre las cuales considera la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente. A partir de estas características el individuo se muestra capaz de elaborar nuevos modelos de respuestas, de estructurar sus propias

situaciones problemáticas, lo que lo lleva a una operación más original y eficaz que debe ser promovida dentro de las aulas de clase a través de estrategias apropiadas que permitan su desarrollo.

En correspondencia con lo antes señalado, se considera el desarrollo de la presente propuesta, por cuanto los resultados obtenidos en la fase de diagnóstico indicaron la necesidad de implementar en los centros de educación inicial del Municipio La Ceiba estrategias que permitan potenciar la inteligencia creativa de los niños y niñas que son atendidos en estas instituciones.

Fundamentación

El desarrollo de este aspecto en el marco de la presente propuesta, se sustenta en la teoría del desarrollo sociocultural de Vygotski (2001) quien describe la necesidad de una expresión grupal, o más bien social, de los conflictos cognitivos, con la finalidad de darle rienda suelta a la discusión de contenidos y experiencias que generen soluciones colectivas y que, una vez interpretadas, el sujeto las pueda incorporar a su forma de análisis y pensamiento personal. Esto es, el cambio de la estrategia intrapersonal por una interpersonal para solucionar los problemas; es decir, el uso del *conflicto sociocognitivo* como herramienta para la construcción del conocimiento.

Desde esta perspectiva, juega un papel de vital importancia el trabajo colectivo con otros niños de la misma edad y entorno (los padres), quienes podrían actuar como mediadores conscientes (a través del lenguaje intencionado) en el proceso enseñanza - aprendizaje. En tal sentido, Gallegos de Losada (2003) señala que los *mediadores conscientes* son los individuos más expertos que deben preparar un escenario de aprendizaje, es decir, semióticamente, compartiendo significados. Éstos, valiéndose del lenguaje deben fomentar estrategias interactivas, tendiéndole puentes al niño entre lo que ya conoce y lo que está por adquirir, provocándole conflictos socio - cognitivos y construyendo con él una participación guiada. De allí la importancia de entrenar a niños "más expertos" para que sirvan de mediadores a otros compañeros que están en proceso de consolidación de determinadas nociones.

Ahora bien, ¿cuál sería el momento oportuno para que los mediadores entren en escena a la hora de mediar determinados aprendizajes? Surge allí la idea básica en la teoría histórico cultural en relación con las zonas del desarrollo. Vygotski identifica dos zonas o niveles del desarrollo. Una primera, se refiere a las funciones que ya han madurado, es decir, los productos finales del desarrollo, caracterizados por las conductas o acciones que el sujeto es capaz de realizar por sí solo. A ésta la define como Zona de Desarrollo Actual. La otra zona, denominada Zona de Desarrollo Próximo, la describe como la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto en colaboración con otro compañero más capaz (Rego, 2004).

Algunos autores han reestructurado sus planteamientos teóricos a partir de la teoría vygotskiana, elaborando definiciones que tratan de aclarar aún más los postulados expuestos en ella. Entre ellos se puede mencionar a Bruner (citado por Enesco y Del Olmo, 2002) quien describe el proceso de *andamiaje* como aquel en el cual los adultos o individuos expertos comparten su conocimiento con un niño o individuo inexperto, para realizar conjuntamente alguna tarea o actividad que está más allá de las capacidades intelectuales del niño. El resultado que se obtiene es que el experto construye una "guía o andamio" que facilita el aprendizaje del individuo inexperto, que le va a permitir desarrollarse hacia niveles más altos. En palabras de Bruner (citado por Linoza, 2004) "el adulto le proporciona un préstamo de conciencia (y de conocimiento) al niño hasta que él desarrolla la suya propia" (p. 207).

Así como el enfoque histórico-cultural refiere la importancia de identificar la zona de desarrollo próximo del niño, también hace énfasis en las estrategias a utilizar para permitir que ésta aflore. En este sentido, el propio Vygostki (2001) menciona:

El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre una cabeza por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria; en el juego, es como si fuera una cabeza más alto de lo que en realidad es. Al igual que en el foco de una lente de aumento, el juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo (p. 156).

Es por ello que el juego es considerado una herramienta metodológica para el trabajo con niños. Durante su práctica el niño incrementa su potencial cognoscitivo; de allí que pueda considerarse un escenario para explotar el potencial real del infante en lo que a la toma de conciencia, racionalización, interiorización de normas y nivel de significancia se refiere. Su característica principal es el fin en sí mismo, en oposición a otras actividades que tienen un objetivo exterior. Esto explica la razón por la cual es la actividad más utilizada en educación preescolar. El juego pone de manifiesto la imaginación, creatividad, elaboración de reglas o normas y la formulación de objetivos, esto convierte al juego en el factor que caracteriza el desarrollo de la infancia (Vygotski, 2001).

Cadenas (2001) menciona que el juego, en el ámbito cognoscitivo, resulta muy estimulante para el conocimiento lógico, la velocidad del pensamiento y la riqueza de vocabulario en el niño, puesto que al estimular la imaginación desarrolla la función semiótica o de representación, condición exclusiva de los seres humanos que les permite la sustitución de unos objetos por otros, la representación a través de significantes de significados que están ausentes, pero que pueden ser evocados gracias a la relación con aquellos. Por último, por ser una actividad grupal, estimula la emisión de comportamientos de orden social o colectivo, indispensable para que pueda existir el conflicto, la discusión y la controversia, elementos que según Vygotski (2001) facilitan la creación del conflicto socio - cognoscitivo y con ello el desarrollo interindividual del pensamiento. Por ello, la idea central es tratar de que los docentes de niños preescolares utilicen juegos que faciliten el desarrollo del pensamiento en el niño, en tal sentido, a continuación se presentan una serie de estrategias sustentadas en la utilización del juego para potenciar la inteligencia creativa.

Estrategias propuestas

Afiche creativo

Se plantea a los niños y niñas un problema a resolver luego se les pide que presenten sus opiniones por medio de un dibujo, luego se lo muestran al grupo y

permiten que sus compañeros opinen sobre lo que hicieron, luego cada niño y niña explica qué quiso representar con su dibujo.

Juegos corporales

El docente propone al grupo de alumnos cualquiera de los juegos corporales y vivenciales siguientes:

1. Reconocer por el tacto a los demás miembros del grupo.
2. Dejarse caer en los brazos del grupo.
3. Resolver dificultades concretas, como puede ser hacer pasar a todos los participantes por un obstáculo imaginario.
4. Hacer girar una extraña maquinaria cíclica, haciendo cada uno a su vez el mismo gesto e idéntico ruido.
5. Bailar solo, con una pareja sin tocarse, seguir el ritmo que marque uno de los compañeros.
6. Caminar en línea recta, curvas, estirándose, emitiendo sonidos como si fueran títeres, globos, extraterrestres, olas, nubes, carros, barcos, trenes.

Contar una historia

El docente les da una palabra y a partir de ella los niños deben desarrollar una historia.

Busco sin ver

El docente le pide a cada niño que traiga un objeto pequeño del aula que le guste para introducirlo en un bolso. Los niños van pasando por turno y cerrando los ojos deben tomar un objeto, decir qué es describir, con el tacto la mayor cantidad posible de detalles del mismo. Para esta estrategia se pueden utilizar papeles y cartones de distintos tipos para que los alumnos los clasifiquen por flexibilidad, rigidez, suavidad, dureza.

Me transformo

A los niños se les pide que imaginen cuál animal les gustaría ser, a qué personaje de un cuento de la televisión les gustaría parecerse. A partir de estos

supuestos, los niños y niñas realizaran representaciones del personaje o animal elegido.

Inventemos y adivinamos

El docente les dice una palabra a los niños y niñas y les pide que digan qué significa para ellos esa palabra no importa lo que respondan el objetivo es que los niños expresen lo que creen.

Dibuja un sentimiento

Se les da una hoja en blanco y materiales para pintar y se les pide que dibujen el amor, el miedo, la rabia, la tristeza.

Juguetes creativos

Se le pide al grupo sentarse en círculo y en el medio se colocan materiales reciclables papel, cartón, botellas plásticas, se les pide que con esto construyan un juguete.

Pintemos nuestra música

El docente coloca una música que sea del agrado de los niños y niñas y les pide que hagan un dibujo de esa música y luego les pide que lo expliquen.

Diálogos detrás de la cortina

Se presenta una escena que ocurre detrás de una sábana o cortina opaca de modo que el público solo puede escuchar los diálogos. El juego consiste en adivinar la escena que se desarrolla detrás de la cortina escuchando lo que hablan los que representan. ¿Qué ocurre detrás de la cortina?

Dibujo sobre cinco puntos

Es un juego por parejas. Un jugador pone sobre una hoja 5 puntos como quiera, con los cuales el compañero deberá realizar el dibujo que desee. Luego invierten los papeles. Variantes: Se dibujan 2 líneas (paralelas en vertical u horizontal o no paralelas). Se dibuja un punto y 1 línea. Se dibuja un círculo.

Figuras de lana

Cada jugador tiene un hilo de lana humedecido con el que va formando figuras o formas que el maestro propone triángulos, círculos, una manzana. Después de una fase de manipulación libre con el material y de realización de modelos pausados, se les pide que inventen sus propias figuras, estimulando que hablen de las figuras o formas inventadas.

Creación de objetos

Cada jugador individualmente o en colaboración construye objetos con los materiales que se le ofrecen (papeles de periódico, charol, seda, pinturas, pegamento, lanas, cartón, cartulinas). Adornar la clase con los productos elaborados, esto les provoca gran placer.

Inventa tu figura

En pequeños grupos se entrega a cada jugador una serie de cartones que representan una variedad de formas o figuras geométricas. Sentados en círculo, cada jugador, con las piezas que tiene inventa figuras. Más adelante se las puede pedir que hagan figuras utilizando todos los cartones que le han correspondido sin que se quede ninguno libre.

Qué sucedió?

El maestro estimula el desarrollo de una historia, diciendo frases como: “el otro día fui al zoo con mis padres y me perdí,..” ¿Qué crees que sucedió?. Los jugadores van contando lo que creen que pudo suceder.

Cuentos incompletos

Los niños deben inventar un nuevo final en una historia que les narre el docente o realizar su propia versión del cuento que escuchó.

Adivinanzas

Formular distintas adivinanzas a los niños.

Los tres deseos

Se trata de enumerar cuáles serían los tres deseos que le formularían a un mago que pudiera hacérselos realidad.

Decir exageraciones

Un ejemplo de esto sería: “Yo tengo un perro tan grande, tan grande, que la cabeza le llega a las nubes”.

Componer un dibujo

A partir de un trozo de papel que el niño pega en una hoja en el lugar y posición que quiere, debe componer el dibujo que imagine.

Usos diversos

Buscar nuevos usos a un objeto, por ejemplo: “Un tambor sirve para cocinar”.

El binomio fantástico

En este juego se les dan a los niños dos palabras, aparentemente sin ninguna relación, como casa y pluma y los niños tienen que relacionarlas y hacer una pequeña historia sobre ellas.

Inventar historias a partir de una poesía.

Por ejemplo, inventan historias que cuentan las estrellas a partir de esta poesía: “El firmamento tiene muchas estrellas, que se cuentan historias sólo entre ellas”.

Pantomima

En esta estrategia, el elemento central consiste en proponer a los niños y las niñas, la idea de una situación que deben representar como si fueran mimos. Constituye un medio excelente para preparar a los infantes para las dramatizaciones y desinhibirlos. Algunos ejemplos pueden ser los siguientes: Imaginar ser la dentista, el chofer, la cartera, un bombero. Ejecutar acciones como: abrir una sombrilla, pelar una naranja, pintar una pared, cazar mariposas, pescar un gran pez. Personificar elementos de la realidad atribuyéndoles emociones como: representar un árbol triste, un árbol enojado, un árbol alegre. Representar acciones como: caminar sobre arena caliente, caminar enfrentando un vendaval, el dolor de una inyección. Tratar de realizar pantomimas, que involucren movimientos aislados como: escribir a máquina, tejer a “croché”, el movimiento de una bolita de ping pong. Cuando existe suficiente práctica en la pantomima se pueden presentar actos para construir una trama, la cual será cada vez más elaborada.

Dramatización

Es una actividad que puede ser realizada sobre cuentos que los niños y las niñas conocen, con máscaras y material no muy costoso. La docente puede solicitar ayuda a los padres y las madres, para que los niños y niñas tengan a disposición, materiales que estimulen la imaginación, como ropa usada, pelucas, sombreros, collares, disfraces, y otros. El énfasis de la dramatización estará en desarrollar las destrezas del lenguaje y la creatividad.

REFERENCIAS

- Abreu, M y Bastida, A. (2005) Técnicas de expresión plástica que estimulan el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 y 6 años de preescolar, Trabajo de grado, Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez, Valera.
- Araujo, M (2005) Propuesta de capacitación para los docentes de educación preescolar para estimular el proceso creativo a través de los juegos simbólicos, Trabajo de grado, Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez, Valera.
- Arias, F. (2007). Proyecto de Investigación. Guía para su Elaboración. Caracas: Editorial Epísteme.
- Arismendi, K (2005) Actividades que realiza el docente para propiciar el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de preescolar, Trabajo de grado, Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez, Valera.
- Blanco, R. (2008) Factores que favorecen y obstaculizan la creatividad, Madrid: Narcea.
- Cadenas, J. (2001). El pensamiento político de los niños. Caracas: Universidad Central de Venezuela.
- Curti, M (2000) ¿Qué hay de nuevo en la Planificación Escolar? Uruguay: Editorial Laboratorio Educativo.
- Dacey, L. (2001) Naturaleza y cultura del talento creativo, Madrid: Narcea
- De Bono, E. (2001). El pensamiento creativo; México: Paidós.
- De la Torre, S. (2000). Manual de la Creatividad. Aplicaciones Educativas. (1ª ed.) Barcelona: Editorial Vicens Vives, S.A.
- Díaz, B., y Hernández, G. (2002). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Bogotá- Colombia: Serie Mc Graw Hill Interamericana. S.A.
- Enesco, I. y Del Olmo, C. (2002). El trabajo en equipo en primaria. Aprendiendo con iguales. España: Alhambra Longman.

- Furth, G. (2000) Creatividad, Madrid: Rialp.
- Gallegos de Losada, A. (2003). La interacción social temprana y variada: Factor de desarrollo psicológico. Cuadernos Universidad Católica Andrés Bello. Mayo 1.
- García, F. (2004) Estudio de creatividad icónica individual y colectiva, Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- González, C. (2004, Enero). Jornadas Internacionales de Capacitación de Nivel inicial, espacio para la música, el juego y la creatividad. V simposio nueva docencia siglo XXI. Caracas.
- González, A. y Briceño, F. (2005) Capacitación del docente como facilitador en el desarrollo moral del niño preescolar. Trabajo de grado, Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez, Valera.
- Guerrero, A. (2002) Curso de creatividad, Argentina: El Ateneo.
- Guilford, J. (1977) La naturaleza de la inteligencia humana Paidós: Buenos Aires.-
- Guilford, H. y Parnes, D. (2000). Infancia y Aprendizaje. Barcelona: Vicens Vives, S.A.
- Hernández, R. y otros (2006) Metodología de la Investigación, Bogotá: Mc Graw Hill.
- Khatena, R. (2002) Creatividad y Métodos de Innovación, Madrid: Ediciones Ibérico Europea.
- Keil, J. (2003) . Creatividad, México: McGraw Hill.
- Linoza, J. (2004). Jerome Bruner. Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza Psicológica.
- López, B. (2004) Pensamientos crítico y creativo. México: Trillas.
- Lowenfeld, H. y Lambert, D. (2004) Desarrollo de la capacidad creadora, Argentina: Kapeluz

- Maslow, A. (2000) *La Personalidad Creadora*. Barcelona: Kairos.
- Marín, R. (2000). *Manual de la Creatividad Aplicaciones Educativas*. (1ª. ED.).
Barcelona: Editorial Vicens Vives, S.A.
- Ministerio de Educación y Deportes (2005). *Currículo de Educación Inicial*. Caracas.
Venezuela.
- Piaget, J. (1996). *La Psicología del Niño*. Madrid: Editorial Moronta.
- Rego, T. (2004). *Vygotsky. Uma perspectiva histórico-cultural da educação*.
Petrópolis: Vozes.
- Rodríguez, M. (2007) *El pensamiento creativo integral*, México: Mc Graw Hill.
- Rogers, C. (2000). *El Hombre y la Educación*. Material mimeografiado, Valencia:
Universidad de Carabobo.
- Sarmiento, K. (2007) *Efecto de un programa en la creatividad del docente de
preescolar, Trabajo de grado, Universidad Rafael Urdaneta, Maracaibo.*
- Soriano, E. (2006) *Creatividad, Brasil: Universidad de Brasilia.*
- Sternberg, R. (2003) *La naturaleza de la creatividad*, Nueva York: Universidad de
Cambridge.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2005) *Manual para la Elaboración
de Trabajos de grado, maestría y tesis doctorales*, Caracas.
- Vásquez, D. (2006) *Desarrollo de la creatividad*, Perú: Fondo Editorial Universitario.
- Villegas, B. (2008) *Estrategias docentes en el desarrollo de la creatividad escolar*,
Trabajo de grado, Universidad Rafael Belloso Chacín, Maracaibo.
- Vygotski, L. (2001). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona:
Grijalbo.

ANEXOS

Anexo A

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL GERVASIO RUBIO

**INSTRUMENTO PARA MEDIR LA VARIABLE ESTRATEGIAS PARA
POTENCIAR LA INTELIGENCIA CREATIVA**

Autor: Liset Hurtado

Estimado (a) docente:

Usted ha sido seleccionado para participar como informante en una investigación titulada: **POTENCIACIÓN DE LA INTELIGENCIA CREATIVA EN NIÑOS Y NIÑAS EN EDAD PREESCOLAR** Para lo cual se requiere que responda los ítems que a continuación encontrará formulados; la información que aporte es confidencial y anónima, la misma será tratada grupalmente y sólo con fines investigativos.

Gracias por su colaboración

Instrucciones: Lea la totalidad del cuestionario antes de comenzar a responderlo. Marque con una equis (X) la opción de respuesta que mejor refleje su opinión. Asegúrese de no dejar preguntas sin contestar. Para responder considere las siguientes opciones:

S: Siempre, CS: Casi siempre, AV: Algunas veces, CN: Casi Nunca, N: Nunca.

Items	Alternativas de respuesta				
	S	CS	AV	CN	N
Como docente usted:					
1. Propicia que los niños y niñas utilicen su cuerpo para expresarse					
2. Propone actividades en las que los niños y niñas utilicen su cuerpo como recurso expresivo					
3. Propone juegos en los que los niños y niñas expresen sus emociones					
4. Permite que los niños y niñas propongan sus propios juegos					
5. Deja que los niños y niñas dibujen libremente					
6. Utiliza el dibujo como estrategia para explorar la emocionalidad de los niños y niñas					
7. Lee cuentos en el aula para que los niños y niñas desarrollen su imaginación					
8. Propicia que los niños y niñas creen sus propios cuentos					
9. Permite que los niños y niñas dramatizen situaciones de su vida					
10. Propicia la dramatización entre los niños y niñas para que expresen sus sentimientos					
11. Permite que los niños y niñas narren situaciones de su vida familiar					
12. Les narra anécdotas a los niños y niñas para facilitar su expresión de emociones					
13. Les entrega a los niños y niñas los mismos formatos para que trabajen					
14. Establece la misma rutina de trabajo para todos los niños y niñas					
15. Ordena las actividades de los niños y niñas para evitar que se dispersen					
16. Establece reglas a los niños y niñas para que desarrollen las actividades que les asigna					
17. Establece límites en el desarrollo de las actividades por parte de los niños y niñas					
18. Los niños y niñas orientan sus trabajos respetando los criterios que usted establece					
19. Busca que todos los niños y niñas hagan las mismas actividades					
20. Enfatiza en que los niños y niñas imiten modelos que usted les propone					

Anexo B

Instructivo de Validación

Estimado Profesor (a) solicito su valiosa colaboración para la validación del instrumento que encontrará anexo. Su labor consiste en revisar la pertinencia de los ítems formulados con los objetivos de investigación planteados, las variables, las dimensiones e indicadores establecidos en el mapa de variables; así mismo, deberá revisar la redacción, secuencia y suficiencia de las preguntas realizando las observaciones que considere pertinentes.

Gracias por su colaboración

1.- IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO.

Nombre y Apellido: _____

Institución donde trabaja: _____

Título de Pregrado: _____

Institución donde lo obtuvo: _____

Año: _____

Título de Postgrado: _____

Institución donde lo obtuvo: _____

Año: _____

Trabajos publicados: _____

2.- TITULO DE LA INVESTIGACIÓN: **POTENCIACIÓN DE LA INTELIGENCIA CREATIVA EN NIÑOS Y NIÑAS EN EDAD PREESCOLAR**

3. Objetivos de la investigación

Objetivo general: Formular una propuesta de estrategias para potenciar la inteligencia creativa en los niños y niñas por parte de los docentes del nivel preescolar de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba

Objetivos específicos:

Describir las estrategias que utilizan los docentes del nivel preescolar de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba para el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas.

Analizar los factores que limitan el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del nivel preescolar de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba.

Diseñar estrategias que permitan potenciar la inteligencia creativa de los niños y niñas del nivel preescolar de las escuelas iniciales del municipio La Ceiba.

4.- VARIABLE QUE SE PRETENDE MEDIR: Estrategias para potenciar la inteligencia creativa, en sus dimensiones estrategias utilizadas y factores limitantes.

5. Cuadro 2 Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Estrategias para potenciar la inteligencia creativa	Constituyen un conjunto de actividades orientadas al desarrollo de la creatividad en niños (as) de preescolar	Estrategias utilizadas	Expresión corporal	1,2
			Juegos	3,4
			Dibujo	5,6
			Cuentos	7,8
			Dramatizaciones	9,10
			Narraciones	11,12
		Factores limitantes	Medio monótono	13,14
			Rutinas	15,16
			Limites	17,18
			Mimetismo social	19,20

6.- JUICIOS DEL EXPERTO:

- En líneas generales, considera que los indicadores de las variables están inmersos en su contexto teórico, de forma:

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

Observaciones:

- Considera que los reactivos miden los indicadores seleccionados para las variables de manera:

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

Observaciones:

- Los instrumentos diseñados miden las variables:

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

Observaciones:

- Los instrumentos diseñados son:

Bastante adecuado

Adecuado

Medianamente adecuado

Poco adecuado

Observaciones:

Firma

Nombre del evaluador

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, por medio de la presente hace constar que revisó y aprobó el instrumento presentado por la Profesora Liset Hurtado portadora de la Cédula de Identidad N° , el cual será utilizado como técnica de recolección de datos en su Trabajo Especial de Grado titulado: **POTENCIACIÓN DE LA INTELIGENCIA CREATIVA EN NIÑOS Y NIÑAS EN EDAD PREESCOLAR**

Firma:

Nombre:

Cédula de Identidad:

Anexo C

Cálculo de la confiabilidad del instrumento

Ítems Sujetos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	3	3	3	2	3	2	2	2	2	1	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2
2	4	4	4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	4	4	4	3	3	2
3	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	3	2	1	2	2	2	1	2
4	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2
5	1	3	3	2	4	2	4	2	4	2	2	2	3	2	1	3	3	2	4	2
6	2	2	2	2	3	2	3	4	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2	3	2
7	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2
8	4	4	4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	4	4	4	3	3	2
9	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	3	2	1	2	2	2	1	2
10	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2
Σ	22	26	25	23	26	22	21	23	22	22	23	20	28	25	22	26	25	23	26	22
\bar{X}	2,2	2,6	2,5	2,3	2,6	2,2	2,1	2,3	2,2	2,2	2,3	2	2,8	2,5	2,2	2,6	2,5	2,3	2,6	2,2
S	0,9	0,5 6	0,5	0,6 4	0,5 6	0,9 7	0,9	0,6 4	0,9	0,9	0,6 4	0,3	0,6	0,5	0,9	0,5 6	0,5	0,6 4	0,5 6	0,9 7
S^2	0,8 1	0,4 3	0,2 5	0,4 0	0,4 3	0,0 4	0,8 1	0,4 0	0,8 1	0,8 1	0,4 0	0,0 9	0,3 6	0,2 5	0,8 1	0,4 3	0,2 5	0,4 0	0,4 3	0,0 4

Estos datos se introdujeron al software estadístico SPSS y arrojó los siguientes resultados:

Instrumento	Alfa de Cronbach
Docentes	0.86

Fuente: programa SPSS versión 16.0