

# **INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTERRICO**

## **PROGRAMA FORMACIÓN INICIAL DOCENTE**



### **ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA ESTUDIANTES DEL IV CICLO EN EL NIVEL PRIMARIO**

### **TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

BARRIENTOS AIQUIPA, Luz Carmen

CORNETERO GUTIERREZ, Mariela del Rosario

ROSADO PACAHUALA, Karim Joselyn

VALERIANO FERNANDEZ, Esperanza

VENTURA CONDOR, Zulema Luz

Lima – Perú

2019

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación va a permitir conocer cómo fomentar el desarrollo de la creatividad en los contextos educativos. Este está estructurado en dos capítulos, podrá leerse una primera parte dedicada a conceptos generales de la creatividad en los que podemos encontrar la definición, los enfoques: en la persona, como proceso, producto y ambiental, asimismo factores de desarrollo, las raíces biopsicosociales que mencionan que el ser humano tiene potencial para crear y finalmente se describirán una serie de estrategias para desarrollar la creatividad en los y las estudiantes. En el segundo capítulo se hará referencia a la creatividad en un entorno educativo, enfatizando en el currículo nacional, en el papel del docente como facilitador-mediador de la misma y las características en los estudiantes del IV ciclo del nivel primario. Por último, la lectura de este trabajo, ofrecerá una serie de estrategias para todos los que deseen fomentar ambientes creativos al interior de las aulas de clase.

## **ABSTRACT**

This research work will allow to know how to promote the development of creativity in educational contexts. This is structured in two chapters, you can read a first part dedicated to general concepts of creativity in which we can find the definition, the approaches: in the person, as a process, product and environmental, also development factors, the biopsychosocial roots that They mention that the human being has the potential to create and finally a series of strategies to develop creativity in students will be described. In the second chapter, reference will be made to creativity in an educational environment, emphasizing in the national curriculum, in the role of the teacher as facilitator-mediator of the same and the characteristics in the students of the IV cycle of the primary level. Lastly, reading this work will offer a series of knowledge for all those who wish to foster creative environments within their classrooms.

## ÍNDICE

RESUMEN	ii
ABSTRACT	iii
ÍNDICE	iv
LISTA DE FIGURAS	vi
LISTA DE TABLAS	vii
INTRODUCCIÓN	ix
<b>CAPÍTULO I: LA CREATIVIDAD</b>	<b>10</b>
1.1 Definición de la creatividad	10
1.2 Los ejes o enfoques de la creatividad	11
a) Primer Enfoque: Creatividad como característica de la personalidad	11
b) Segundo enfoque: creatividad como proceso	12
c) Tercer enfoque: creatividad como producto	13
d) Cuarto enfoque: creatividad como ambiental	14
1.3 Factores que influyen en el desarrollo de la creatividad	15
a) Inteligencia	15
b) Conocimiento	15
c) Estilos de pensamiento	16
d) Personalidad	16
e) Motivación	16
f) Contexto Medioambiental	16
1.4 Raíces biopsicosociales de la creatividad	16

<b>CAPÍTULO II: LA CREATIVIDAD EN EL ENTORNO EDUCATIVO</b>	<b>18</b>
2.1 Importancia de promover la creatividad en el entorno educativo	18
2.2 Caracterización del profesor creativo	19
2.3 Creatividad en el Currículo Nacional	20
a) Comunicación	20
b) Idiomas	20
c) Matemáticas	20
d) Ciencias Sociales	21
e) Arte	21
2.4 Creatividad en los niños del ciclo IV del nivel primario	22
2.5 Evaluación de la creatividad en la Educación Primaria	23
2.5.1 Pruebas de Evaluación de la Creatividad en la Educación Primaria	24
<b>CAPÍTULO III: ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD DESDE LAS AULAS</b>	<b>25</b>
3.1 Definición de estrategias	25
3.2 Estrategias para desarrollar la creatividad en el aula de IV ciclo de primaria	26
CONCLUSIONES	
RECOMENDACIONES	
REFERENCIAS	

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Enfoques de la creatividad	11
Figura 2. Rectas y curvas	41

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Características de una persona creativa	12
Tabla 2. Abrazos	26
Tabla 3. Abre y crea	28
Tabla 4. Absurdos	29
Tabla 5. Acciones	30
Tabla 6. Acontecimientos y estilos	31
Tabla 7. Anticros	32
Tabla 8. Baúl de la fantasía	33
Tabla 9. Binomio	34
Tabla 10. Bolsa de emociones	35
Tabla 11. Cacería	36
Tabla 12. Dispárate	37
Tabla 13. Escultor y escultoras	38
Tabla 14. Garabato	39
Tabla 15. Historia y bastón	40
Tabla 16. Imágenes	41
Tabla 17. Japonés	42
Tabla 18. Jerarquía de trabajos	43
Tabla 19. La respuesta	44
Tabla 20. Mascycare	45
Tabla 21. Obstáculos y más obstáculos	46
Tabla 22. Oraciones	47
Tabla 23. Orden alfabético	48
Tabla 24. Palabras	49
Tabla 25. Palabras e imágenes	50
Tabla 26. Palabras en vertical	51

Tabla 27. ¿Qué dice el telegrama?	52
Tabla 28. Recuerdos	53
Tabla 29. Saludos	54
Tabla 30. Un cuento loco	55
Tabla 31. Un tiempo más... y pierdes	56
Tabla 32. Un juguete	57
Tabla 33. Venta de cosas raras	58
Tabla 34. Viento, cuerdas y percusión	59
Tabla 35. ¿Y qué razones tienes?	60
Tabla 36. Zacolor	61

## INTRODUCCIÓN

La educación que reciben los niños y niñas del mundo se basaba en brindarle una cantidad máxima de conocimientos, donde ellos puedan responder de forma inmediata diversos conceptos. Luego de distintos estudios de la psicología del hombre con ayuda de distintos científicos, psicólogos y maestros que se han dedicado al área de la neurociencia, se ha podido dar un giro al enfoque de la educación. Es por ello que la educación busca formar personas competentes, que puedan dar juicios críticos y saber solucionar distintos problemas de forma innovadora es decir creativa.

En el país, la educación desarrolla diversas competencias las cuales aparecen en el currículo nacional peruano, donde se plantea logros de competencias por ciclos, abarcando capacidades mediante distintos desempeños con el objetivo que los estudiantes egresados de la Educación Básica puedan ser personas que sepan “saber actuar”. En el nivel primario donde se trabaja con estudiantes entre edades de 6 a 12 años, se necesita que los maestros y maestras inserten en sus planificaciones diversas estrategias que orienten el desarrollo del pensamiento creativo por medio del juego o actividades lúdicas.

Por ello mediante el presente trabajo de investigación se pretende socializar la importancia de la creatividad en las aulas de primaria, es decir generar atmósferas creativas que permitan el desenvolvimiento de los estudiantes en un ambiente agradable y flexible. Para ello se propone un capítulo con una gran diversidad de estrategias que propicien el desarrollo de la creatividad desde las aulas.

## CAPÍTULO I. LA CREATIVIDAD

### 1.1 Definición de la creatividad

La creatividad yace desde las asociaciones que se le da con el arte, la compleja naturaleza de ella misma y la variedad de teorías que se han propuesto para explicarla.

El espacio creativo vendrá definido, pues, por dos coordenadas en torno a las cuales cabe fijar el marco y las características de la actividad creativa: ideación y comunicación. ¿Cómo conseguir tener ideas? Ello supone, generalmente, una fase de apertura, interrogación, recepción, asimilación. (Torre, 1994, pág. 25)

El propósito de la ideación básicamente es permitir la transformación personal de ideas y contenidos que en algún momento fueron interiorizados ya que el desarrollo de lo creativo siempre lleva el sello de algo personal. Es por ello que se concluye que la transformación personal de la información desarrolla la elaboración de ideas creativas.

La segunda coordenada definidora es la comunicación o expresión de ideas, es decir no basta desarrollar el proceso de la creatividad sino que esta termina cuando se manifiesta, ya sea a través de la expresión espontánea u otras propuestas originales. La comunicación es importante porque las ideas no ocurren en el vacío, sino que están vinculadas a un conexo.

En esta primera fase de la concepción a través de las coordenadas, se puede decir que la ideación refleja la cara unificadora y generalizadora y la comunicación resalta los componentes diversificadores de la creatividad.

En base a esta postura se puede decir que “Todo lo creativo es nuevo, no estaba antes, o no estaba de esta manera, es, si no absolutamente nuevo, al menos parcialmente” (Ibañez, 1994) se considera que el autor menciona que la creatividad es espontánea ya que surge de la nada y por ello debe ser considerada valiosa porque aporta aspectos interesantes, resuelve problemas, cumple aspiraciones y necesidades; es creativo pues permite afirmar que todos en alguna medida son creativos.

En las líneas presentadas se puede evidenciar que la creatividad es un tema tan amplio a desarrollar que abarca autores, citas y referencias tan diversas que hasta se complejiza al momento de definirla, pero a pesar de ello se llega a una definición para ser empleada en el trabajo presentado. Como es el hecho de que se puede llamar creativo a todo aquello que es nuevo, pero sobre todo que sea de ayuda en la presentación de soluciones ante problemas que se le presenta al ser humano en su vida cotidiana.

### 1.2 Los ejes o Enfoques de la Creatividad

A continuación, se presenta cuatro enfoques de la creatividad: enfoque como característica de la personalidad, como proceso, como producto y como ambiental.

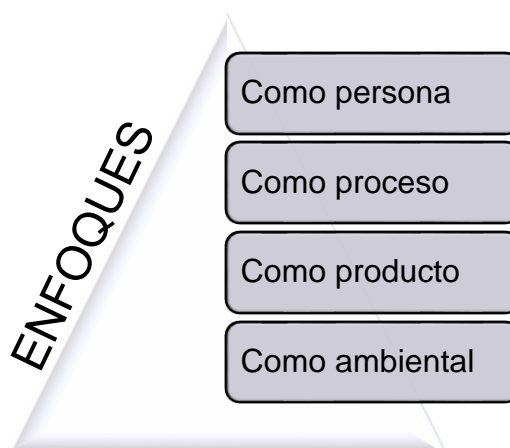


Figura 1. Enfoques de la creatividad

Fuente: Elaboración propia

#### a) Primer Enfoque: Creatividad como característica de la personalidad.

Este enfoque se centra en destacar las habilidades y cualidades propias de la persona, desarrollando diversas actitudes cognoscitivas, afectivas y volitivas. Se sabe que existen personas que tienen un mayor desarrollo de pensamiento convencional, mientras que otros tienen un mayor proceso de pensamiento creativo, y todo se debe a que, de los dos hemisferios cerebrales que tenemos, uno está más desarrollado que el otro.

Por ello se puede decir que las personas creativas suelen ser diferentes a otras debido a que presentan características únicas, estas les permite realizar creaciones a partir de imaginación espontánea.

La neurociencia ha comprobado que las personas creativas piensan y actúan diferente a una persona que tiene un balance entre ambos hemisferios (una persona "normal"), lo que provoca que la comunicación y comprensión entre ciertas personas sea más compleja.

Torre, citado por Mitjás (1995), afirma que la persona creativa siempre va más allá de lo aprendido, de la información actual, de la lógica de los hechos, aunque haya partido de ellos. No reproduce, sino que transforma; no se conforma con responder a las preguntas, sino que se interroga sobre las respuestas; no se contentan con buscar la solución esperada, sino que surge alternativa múltiple a problemas variados.

Tabla 1. Características de una persona creativa

❖ Perfeccionista	❖ Capacidad intuitiva
❖ Imaginación	❖ Capacidad crítica
❖ Curiosidad intelectual	❖ Autoestima
❖ Audacia	❖ Tenacidad
❖ Tolerancia a la frustración	❖ Fineza de percepción
❖ Capacidad de decisión	❖ Sensibilidad a los problemas.
❖ Independencia	❖ Sentido del humor.

Fuente: Elaboración propia

**b) Segundo enfoque: creatividad como proceso.** Un proceso se puede definir en términos de la evolución (perspectiva dinámica) de un fenómeno a través de diversas etapas que llevan a un resultado determinado. Además, se dice que la creatividad es un proceso, no es algo estático, es movimiento, es aprendizaje continuo ya que en este proceso creador incide quién eres, tu entorno, tu genética, lo que comes, dónde te ubicas, siendo todo ello hechos globales como el sensorial, visceral, racional y espiritual.

A continuación, se presentará los siguientes pasos de la creatividad como proceso según Estrada (2015):

- Cuestionamiento. En este paso se debe partir desde la observación o también llamado el “ojo clínico” para percibir los problemas de la realidad del entorno y dar pase al cuestionamiento, es decir, interrogarse del porqué de dichas situaciones.

- Acopio de datos. En este paso se da la búsqueda de información y recopilación de la mayor cantidad de fuentes que puedan responder al cuestionamiento planteado inicialmente.

- Incubación. Sería la fase en la que circulan todas las ideas.

- Iluminación. Se encuentra la solución al problema. La persona “presiente” que esa es la solución o es próxima y salta a la conciencia.

- Elaboración. Es la ejecución de las ideas planteadas y el contraste con las hipótesis, la cual te permitirá afirmar las ideas iniciales o replantear.

- Comunicación. Es la difusión, presentación del producto o proyecto creativo ante los demás; la cual se implementa o evalúa la solución al cuestionamiento inicial.

**c) Tercer enfoque: Creatividad como producto.** Cuando mencionamos la creatividad y nos enfocamos específicamente como un producto, es quizás el enfoque más valorado e importante en diversos sectores como por ejemplo en las industrias, ya que puede manifestar un aspecto tangible, concreto y objetivo.

Por ello cuando se pretende evaluar un producto creativo, se consideran fundamentalmente dos aspectos:

- Que sea novedoso.
- Que sea necesario o útil.

Se han establecidos criterios para evaluar las obras o distintos productos creativos, estableciéndose según el contexto o necesidad del mismo, por lo que además de los criterios mencionados, existen otros criterios que valoran y aprecian lo siguiente:

- El grado de originalidad.
- El impacto de la idea o producto.
- La simplicidad.
- La facilidad de uso.
- El factor oportunidad.
- La elegancia o presencia.

Se concluye que se valora la creatividad a partir del producto o resultado final del creador, en este se consideran los rasgos de lo nuevo, lo único, lo raro, inusual, infrecuente, un acto único e irrepetible, alude a nuevas configuraciones de ideas o imágenes, la creatividad es provocar transformaciones significativas en una cultura. Concebir nuevas ideas, resolver un problema o dar un nuevo orden a las cosas o al proceso.

La creatividad contenida en el producto parece ser uno de los criterios más sólidos (aunque no el único) para evaluarla. Si bien la creatividad no se limita al producto, es en él donde se materializa o concreta.

**d) Cuarto enfoque:** Creatividad como ambiente. En este enfoque se resalta el ambiente que se puede generar en las aulas o en cualquier otro entorno, a partir de cual se motive la creatividad.

Según Betancourt (2017) llama atmósferas creativas a ese espacio, y las describe como una propuesta educativa dirigida a propiciar un ambiente capaz de motivar al estudiante el deseo de participar, producir, crear, aprender y sobre todo reflexionar con entusiasmo en el entorno o contexto escolar, y de esa manera prolongar dicho aprendizaje a su vida emocional y social. Es decir, poner en práctica en su vida cotidiana todo lo que va aprendiendo.

La propuesta que brinda Betancourt se basa en distintas actividades que tiene como objetivo, jugar, pensar y crear, para así desarrollar al máximo los potenciales individuales y grupales y, por tanto, mejorar el desenvolvimiento afectivo e intelectual de los estudiantes, de tal forma que transforme sus habilidades en recursos o medios que llevan al desempeño excepcional.

Un ambiente que fomenta la creatividad busca:

- Generar libertad, disciplina y responsabilidad.
- Respetar la individualidad.
- Brindar seguridad y confianza.
- Transmitir vivencias emocionales positivas.

### 1.3 Factores que Influyen en el Desarrollo de la Creatividad.

La sociedad la competencia por conseguir un empleo, por obtener un grado, por ser exitoso se rige a situaciones exigentes y muy demandantes, es por ello que diversos autores como Robert J. Stenberg y Todd Lubart (1997) en su libro “La creatividad en una cultura conformista. Un desafío a las masas”, logra transmitir un fuerte mensaje en partir la rutina de vida con la creatividad la cual concientiza como la llave de la supervivencia y del éxito. Pero todo ello no surge de la nada, es importante que desde pequeños los padres y el entorno social permitan crear situaciones de desafío la cual permita el desarrollo de nuestra resolución de problemas de forma independiente y responsable. A continuación, se presenta los seis factores que proponen como base para el desarrollo de la creatividad.

**a) Inteligencia:** muchos confundían ser inteligente con ser creativo. Se sabe que la creatividad va más allá que la inteligencia, pero se necesita de ambas. La inteligencia cumple tres papeles claves en la creatividad: la inteligencia sintética (capacidad de producir y generar ideas originales). La inteligencia analítica para evaluar las ideas y poder discernir aquellas que son más relevantes y por último la inteligencia práctica la cual permite promocionar las ideas, es decir dar una buena presentación al trabajo pensado ante un público.

**b) Conocimiento:** para llevar a cabo un trabajo creativo, se tiene que trascender en el sistema dominante del conocimiento, para ello se tiene que tener un amplio repertorio de información del sistema en el cual se está trabajando, si no se conoce lo que se está avanzando para ser creativos, se puede correr el riesgo de caer en errores.

**c) Estilos de pensamiento:** no se debe confundir con habilidades, sino más bien con el uso que se desarrolla cada una de estas. El estilo del pensamiento consiste en cómo se da su uso y su exploración de la propia inteligencia, siendo necesaria para que se pueda encender aquellas capacidades, que se puedan permanecer constantes en cada uno.

**d) Personalidad:** en una encuesta general donde se pregunta cuál sería la característica más predominante de un ser creativo, todos coincidieron como “alguien que se arriesga”. Esto forma parte de la personalidad, desde la manera de sentir, pensar, ser y hasta del comportarse.

**e) Motivación:** muchas de las personas creativas suelen hacer algo que les apasiona o gusta, por lo que sienten una motivación especial, que les lleva a concentrarse a tal punto que dejan olvidado al resto.

**f) Contexto Medioambiental:** los factores mencionados anteriormente recaen únicamente en la persona, pero este último factor es en el entorno ambiental o social. Existen ciertos medios que pueden ayudar a fomentar y nutrir la creatividad y otro que pueden hacer el efecto contrario. Es por ello que es fundamental considerar un ambiente creativo que permita el desprendimiento al máximo de ideas, es decir fomentar atmósferas creativas.

#### 1.4 Raíces Biopsicosociales de la Creatividad.

Hay distintos animales que producen cosas admirables, pero no crean, por ejemplo, los nidos de las golondrinas, los panales de las abejas, los diques de los castores se han venido repitiendo iguales desde la época de los faraones y de los césares.

Las plantas y los minerales tampoco crean. La naturaleza produce nuevas formas como los paisajes, lagos o cataratas ya sean bellos, fuertes, funcionales, sin la competencia de alguien. Es interesante que 100 rosas rojas sean cada una distintas, y si hablamos de una población de 100 millones de habitantes también son diferentes, siendo cada uno único. A todo ello llamamos creatividad de la naturaleza.

Como persona el ser humano, sólo crea y, potencialmente, todos pueden crear sin excepciones. La antropología cultural menciona que no existe ninguna sola tribu, por más antigua y remota, que no ostente una cultura con inconfundibles rasgos de originalidad.

Si hubiese alguien que negara la capacidad creadora del hombre, bastaría para refutarlo, acudiendo al gran ingenio universal de los niños al jugar y entretenerse. Todos hemos sido niños y a la vez hemos observado a distintos niños que con su imaginación pueden utilizar una escoba en un caballito, un tazón en un bombo, cinco cojines de la sala en una casa de campo, una hoja de papel en un avión, que en realidad sí vuela. Entonces con ello se aclara que el hombre sí es capaz de crear e incluso desde sus menores años de vida.

Con estas líneas se pretende concientizar que la creatividad no es lejana a las personas, con breves ejemplos se ha podido evidenciar que desde la naturaleza siendo detallados en su observación se puede presentar creatividad. Por otro lado, Rodríguez (2015), en su libro “Manual de Creatividad” menciona juegos para niños a través de la imaginación y motivación, las cuales se pueden realizar y poner en práctica el pensamiento creativo.

## **CAPÍTULO II. LA CREATIVIDAD EN EL ENTORNO EDUCATIVO**

### **2.1 Importancia de promover la Creatividad en el Entorno Educativo**

En una sociedad exigente en el campo laboral donde se espera que las personas sean capaces de trabajar en equipo con materiales de su entorno y a partir de ello crear nuevos prototipos en beneficio a su sociedad, el cual está basado en las nuevas ideas que se generan durante la solución del problema.

Las escuelas tienen la misión educativa de estimular al estudiante para que se ejercite en actividades dirigidas a potenciar el comportamiento creativo. Pero esto no significa dejar al estudiante hacer lo que quiera, sino que la creatividad apunta a la libertad, la cual necesita ser orientada para que no caiga en una extravagancia improductiva. “Destacar la dimensión de la creatividad en la educación implica promover, sobre todo, actitudes creadoras, dinamizando las potencialidades individuales, favoreciendo la originalidad, la apreciación de lo nuevo, la inventiva, la expresión individual, la curiosidad y sensibilidad respecto de los problemas, la receptividad respecto a las ideas nuevas, la percepción de la autodirección” (NOVAES, 1973)

Lo mencionado anteriormente indica que la educación tiene que acudir a distintas estrategias las cuales permitan potencializar a través de ello las actitudes y habilidades que deben de tener los estudiantes, logrando con ello un ambiente agradable en los salones de clase.

El medio educativo es como una mini sociedad en el cual recaen todas las exigencias sociales, ya que tiene que apuntar al perfil que todo ciudadano competente debe de alcanzar terminada la Educación Básica.

La educación que han recibido las generaciones pasadas respondían a una sociedad que valoraba el poder mental de una persona, donde el rol del docente era brindar información y mantener una comunicación vertical hacia sus estudiantes, por ello el poder de abstracción era un eje primordial en aquel sistema educativo.

Si se sigue manteniendo este tipo de pensamiento en la educación no se logrará desarrollar otras potencialidades como las motoras y perceptivas, por

ejemplo, habilidades físicas, artísticas, plásticas y sobre todo potencializar en el estudiante el desarrollo de un pensamiento creador y crítico.

## 2.2 Caracterización del Profesor Creativo.- Papel en el Desarrollo de la Creatividad

“Una buena parte por la promoción del pensamiento y la producción creativa que los niños experimentan en la escuela descansa en el maestro” (DARROW, 1965). Dentro de la escuela, el docente, es quien tiene el rol principal para desarrollar, fomentar y valorar el talento creativo, el cual se consigue cultivando, ejercitando, sobre todo potencializando aquellas cualidades y/o habilidades innatas que se encuentran en el estudiante. Para ello, el maestro debe romper ciertos esquemas o parámetros rutinarios durante las clases, es decir crear ambientes que inspiren, reten y cuestionen a los niños para que puedan iniciar la búsqueda de diversas soluciones innovadoras y creativas a retos o problemas. Asimismo, el primer objetivo que el docente debe considerar es reconocer y recompensar las manifestaciones divergentes y creativas que se pueda presentar de manera espontánea en el estudiante.

Otra función del docente para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes es de ser orientador y guía en el momento de la construcción de distintas actividades que requieran del uso del pensamiento creativo, ya que el estudiante al encontrarse en un conflicto cognitivo necesitará de la seguridad y confianza durante el camino de la resolución del problema que se enfrenta; ya que el miedo, la vergüenza son algunos factores limitantes al momento plantear ideas al resto. Por ello se hace un realce a esta cualidad del docente: transmitir confianza y seguridad al estudiante para comunicar sus ideas puesto que durante el proceso de creación se debe tener en cuenta la comunicación, intercambio y ayuda de sus pares, ya que resulta positiva y satisfactoria para la realización de la actividad determinada, así como el fortalecimiento de la personalidad de los niños, sobre todo su capacidad creadora.

La flexibilidad es otra característica que el docente debe tener, ya que sus planificaciones realizadas deben ser de corto o largo plazo y contar con objetivos claros y específicos. Es decir, las actividades programadas que no

resulten en un inicio; deben de reajustarse, adaptarse a situaciones del contexto y características de los estudiantes.

### 2.3 Creatividad en el Currículo Nacional

#### a) Comunicación

Frecuentemente se puede observar que para los niños el área de comunicación suele ser dificultoso para los niños, ya que se puede evidenciar que la lectura de los estudiantes es mecánica y que sus opiniones son reproducidas por las ideas de un adulto. Generalmente se limitan a expresar sus opiniones personales, sus sentimientos y experiencias vividas.

El lenguaje entonces entendido como medio de expresión y comunicación, es base de la creatividad, pues es una forma de educación integral ya que es todo aquello que se transmite, esa expresión oral complementada con la expresión escrita satisface la necesidad de comunicarse de las personas. Si el docente logra enfocar la escritura como algo divertido y creativo, el acto de escribir se convertirá al igual que el acto de leer, en una aventura fascinante. Por ello para alcanzar una enseñanza creativa en la lengua se debe potenciar el protagonismo del estudiante, en sus opiniones, discursos y respuestas; no siempre esperando respuestas perfectas sino correctas.

#### b) Idiomas

En el estudio de un nuevo idioma requiere evitar que el estudiante solo repita mecánicamente o almacene conocimiento sin discriminar o en aburridas explicaciones que solo sigue una gramática. Más bien por el contrario, el aprendizaje se debe dar desde una experiencia propia en la que el estudiante tenga una participación activa y a través de un mundo de descubrimientos. Porque aprender un nuevo idioma es permitir que la persona se involucre con una nueva cultura, forma de vivir, pensar y hacer distinta a la nuestra y que incorpore todo lo aprendido a su propia existencia y personalidad, para ello es fundamental desarrollar la creatividad porque solo así podrán expresarse con originalidad y fluidez respaldando que el lenguaje no solo es algo innato sino también fundamentalmente creativo.

#### c) Matemáticas

Las matemáticas desde siempre ha sido una ciencia que debe seguir una serie de pasos si se quiere lograr el resultado, es por ello entonces que el

aprendizaje de las matemáticas para la mayoría de estudiantes en etapa escolar es una gran dificultad teniendo como causa el estilo didáctico que se emplea para ser enseñado. Normalmente se cree que enseñando teorías, fórmulas y principios los estudiantes comprenderán mejor la materia, pero ignoran, que la actividad matemática utiliza el poder de la imaginación tanto como el poder de la conclusión lógica. Por ello es que se hace necesario incorporar la creatividad en el proceso de enseñanza – aprendizaje en las matemáticas acercándolos a la realidad e interés del estudiante con el único objetivo de que aprendan a resolver los problemas de su vida cotidiana. Es necesario entonces que el niño inicie en la abstracción y conceptos matemáticos partiendo desde sus experiencias cotidianas utilizando el material concreto y buscando múltiples soluciones a los problemas planteados y presentados.

#### d) Ciencias Sociales

El área de Ciencias Sociales desde épocas pasadas se viene enseñando de forma memorística en donde el estudiante de aprender fechas, momentos que marcaron la historia y nombres de personajes. Por ello se apuesta por un currículo escolar de ciencias sociales basado en creatividad, donde se incluyan proyectos y realizaciones educativas que acerquen al estudiante a la realidad nacional. Permitiéndole construir una opinión crítica de las diversas situaciones de su contexto, otro de los recursos recomendables a utilizar en esta era digital y respaldado por estudios científicos son los medios de comunicación como: el equipo móvil, el cine, la televisión, el video, la imagen, pero siempre y cuando se maneje con prudencia. Estos medios estimulan en los estudiantes, entre otros aspectos, la imaginación y el sentimiento, indicadores importantes del pensamiento divergente. Asimismo, se debe desarrollar en el estudiante el hecho de que tenga destrezas muy aparte de la observación de los hechos; donde se considera que debe manejar fuentes de información tales como libros de consulta, mapas, archivos, encuestas, debates, etc.

#### e) Arte

Es un área fundamental que debe desarrollar la escuela pues apuesta por un desarrollo armónico e integral del niño, que deben incorporarse al sistema educativo medios expresivos como la pintura, la escultura, la música, la danza

y la dramatización. H. Read (1977) define la educación como el cultivo de los modos de expresión. El niño vive en, con y por su cuerpo. Un cuerpo que existe, actúa, interpreta y expresa; por eso se dice que el arte es un instrumento de expresión utilizado por el ser humano que nace. Los niños necesitan esa libertad que permite el arte, libertad de expresar, probar, corregir, imaginar, libertad para elegir en qué y con quien invertir su curiosidad, inteligencia, emociones y recursos sensoriales.

#### 2.4 Creatividad en los niños del ciclo IV del Nivel Primario.

El IV ciclo del nivel primario corresponde el tercer y cuarto grado de la Educación Básica. Las edades de 8 a 10 años, es decir, que según las etapas de desarrollo de Piaget (1967) los niños están en las operaciones concretas, por ello es importante que se pueda desarrollar estrategias creativas para continuar potencializando la creatividad de los niños ya que es en la infancia y niñez que gracias a la imaginación y la fantasía propia donde la creatividad está latente; sin embargo, las escuelas con el largo del tiempo la han venido reprimiendo. Barron (1976) sitúa de entre los 9 y 10 años la etapa crucial, ya que integra en sus experiencias creativas el entorno escolar, social y vivencial del cual empieza a ser consciente.

Tal como lo menciona el autor, la personalidad creadora y proceso creativo es importante: “La dinámica de la libertad y la disciplina, la integración y desintegración, el orden y el desorden, la expresión y la restricción, hacen que la creatividad sea más vivida en estos momentos críticos del desarrollo.” (Barron, 1976).

Otros autores como Getzel y Jackson (1962); describe al estudiante creativo de la siguiente manera:

- Sensibilidad a los problemas y a la vez intenta resolverlos.
- Aporta ideas inusuales y efectivas.
- Resuelve de manera flexible los problemas que se presentan, ya que utiliza diversas formas para solucionar un mismo problema, así como el de aceptar otros puntos de vista; pero sin dejar de lado su propia solución.
- Demuestra mucho entusiasmo e interés en los proyectos y actividades.

- Prefiere realizar las tareas individuales.
- Es hábil para convertir algo común y tradicional por uno innovador.

Hay diversas situaciones o experiencias acumuladas que se debe considerar para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del nivel primario, en especial la del ciclo IV; por ello es importante considerar factores que pueden convertirse en homicidas y/o adversario la creatividad. Algunos factores personales pueden ser la poca experiencia, esquemas mentales adquiridos, dogmas, ignorancia, temor e inseguridad de sí mismo, etc. Así mismo los factores sociales o grupales según el contexto contribuyen en el declive de la creatividad; las razones pueden ser una mala orientación por el adulto en al que exige el resultado y no orienta el proceso, la presión, etc.

## 2.5 Evaluación de la Creatividad en la Educación Primaria

La creatividad es multidimensional: como persona, proceso, producto y medio creativo. Al darse dentro de estos parámetros, la evaluación de la creatividad se da bajo estos planteamientos. Por lo tanto, las cuatro áreas en el que se aplican los métodos psicométricos, incluyen: los procesos creativos cuyo fin es evaluar las capacidades y habilidades en la elaboración; la persona creativa y sus rasgos psicológicos que lo caracterizan, los productos creativos que evalúan la productividad; y el contexto que ayuda a mejorar la personalidad y el potencial creativo.

Hay una gran variedad de procedimientos que evalúan la creatividad, los cuales pueden dividirse en dos categorías: los test psicométricos, entre ellos los test aptitudinales, test de personalidad y actitudes creativas, y los juicios subjetivos que permiten diferenciar a las personas creativas de las que no lo son.

El término evaluación determina muchos factores que a lo largo de los años se ha ido modificando, respondiendo a tres interrogantes: ¿qué evaluar?, evaluamos no solo conocimiento sino los procedimientos, habilidades y actitudes; ¿cuándo evaluar?, dentro de los tres momentos: realizar una evaluación diagnóstica, formativa y sumativa; ¿cómo evaluar? Las pruebas de evaluación de la creatividad son un punto de inicio para conocer el nivel, luego se debe de realizar un seguimiento de estimulación creativa, esto tiene que

llevarse a cabo de manera general como en las diversas áreas curriculares logrando un aprendizaje formativo e integral.

2.5.1 Pruebas de evaluación de la creatividad en la Educación Primaria. A continuación, se presentará diversas pruebas (test y cuestionarios) enfocadas al desarrollo del pensamiento creativo:

- Test de producción divergente (SOI) de Guilford (1977): producción creativa en cantidad y variedad.
- Test de pensamiento creativo de Torrance TICT (1974): Determinada para niños y adolescentes que presentan dos subpruebas, la verbal y figurativa.
- Test de creatividad de Gervilla (1980): diseñado para detectar niños creativos
- Cuestionario para detectar creativo de Martín Beltrán (2003).

## **CAPÍTULO III. ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD DESDE LAS AULAS**

3.1 Definición de estrategias. Hay diferentes autores que lo definen según diversas visiones y el ámbito en el que se desarrolla, por ejemplo, en el ámbito educativo se ha desarrollado muchas definiciones para dar a conocer este concepto.

De la Torre, S. (2006), define este concepto como planes precisados de manera detallada, el cual permite afrontar y superar dificultades u obstáculos, es decir, dar soluciones o respuestas al conflicto del contexto social en el que desenvuelve el individuo.

El psicólogo, Valle, A. (1999) menciona que las estrategias de aprendizaje son sucesiones o proyectos orientados hacia el logro de metas de aprendizaje, para alcanzar dicho fin se requiere de procedimientos, métodos, técnicas, modos, formas, medios y sistemas.


Es por ello que el presente trabajo de investigación considerando el ciclo en el cual se basan las estrategias seleccionadas de creatividad, se consideran las más novedosas y oportunas para los estudiantes del nivel primario contemplando la etapa de desarrollo Operaciones Concretas de Jean Piaget (1981).

### 3.2 Estrategias para desarrollar la creatividad en el aula de IV ciclo de primaria.

A continuación, se ha seleccionado un bagaje de estrategias obtenidas del libro “Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea” Betancourt, J (2017):

Tabla 2

#### **ABRAZOS**

<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p> <p style="text-align: center;">20 minutos</p> 	<p style="text-align: center;"><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivo</b></p> <p>Propiciar un clima creativo a través del fomento de la confianza y buena comunicación grupal, además fortalece la autoestima de los estudiantes y fomenta el compañerismo.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Bocaditos</li> <li><input type="checkbox"/> Vasos</li> <li><input type="checkbox"/> Infusiones</li> <li><input type="checkbox"/> Sillas</li> <li><input type="checkbox"/> Bolsa</li> <li><input type="checkbox"/> Imágenes con indicaciones.</li> </ul>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

#### Descripción:

El juego consiste que los participantes se den muchos abrazos. El mediador coloca en el centro de salón una bolsa de plástico que contiene imágenes con diversas indicaciones de expresar un abrazo. Luego pide a un participante para que vaya leyendo de una en una estas formas de abrazarse y cuidando que el grupo la realice. Al finalizar se socializan ideas sobre el juego realizado.


### Observaciones:

Es importante que el mediador incentive a los participantes a que cada abrazo que se indique lo compartan con más de una persona, para lograr esta actividad se puede dar un tiempo prudencial de un minuto y medio para cada integrante.

- ❖ Ubicarse en círculo y que cada uno de los integrantes exprese un auto-abrazo, acogedor.
- ❖ Desplazarse por el aula y abrazar a la persona que encuentres en tu camino.
- ❖ Solicitar un abrazo de un compañero en especial y mencionarle cómo le gustaría que fuese.
- ❖ Mientras la pareja de compañeros expresa su abrazo, cantan una canción que les gusta.
- ❖ Darse un abrazo sin emplear las manos.

Tabla 3

**ABRE Y CREA**

<p><b>Tiempo</b></p> <p>35 minutos </p>	<p><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Espacios amplios como la biblioteca o auditorio de la escuela.</p>
<p><b>Objetivo</b></p> <p>Estimular la originalidad de pensamiento a la vez desarrolla la fluidez en la expresión de ideas.</p>	<p><b>Materiales</b></p> <p><input type="checkbox"/> Libros</p>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


El juego consiste que cada integrante reciba un libro, que lo abra en la página que desee y la lea de forma individual. A continuación, se le pide que cree un cuento a partir de lo leído para compartirlo con el resto del público. Finalmente se socializa las apreciaciones referentes a juego realizado.

**Observaciones:**

Favorece mucho el trabajo con la imaginación al explorar nuevas formas de plasmar lo leído.

Tabla 4

**ABSURDOS**

<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p> <p style="text-align: center;">30 minutos</p> 	<p style="text-align: center;"><b>Lugar o espacio</b></p> <p style="text-align: center;">Salón de clases</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivo</b></p> <p>Beneficiar la flexibilidad y fortalece la originalidad de pensamiento, además ayuda a mejorar los procesos de atención y concentración</p>	<p style="text-align: center;"><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Fragmentos de diversos textos infantiles (que carezcan de cohesión y coherencia).</li> <li><input type="checkbox"/> Tarjetas con errores de significado.</li> </ul>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**

Para esta dinámica los participantes deben de corregir los errores que encuentren en las siguientes oraciones:

- ❖ Los días de la semana son siete: martes, lunes, jueves, viernes, domingo, sábado.
- ❖ Hacía tanto calor en el Polo Norte que me puse un traje de baño.
- ❖ Uno de los motivos Michoacán por lo que es más conocido el estado es por su variedad de fiestas muertos en el Día de.
- ❖ Mariposa. Es papalote náhuatl en lengua.

**Respuestas:**

- ❖ Los días de la semana son siete: lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado, domingo.
- ❖ Hacía tanto frío en el Polo Norte que me puse un abrigo.
- ❖ Uno de los estados más conocidos por una variedad de fiestas en el Día de muertos en Michoacán.
- ❖ El papalote en lengua náhuatl quiere decir mariposa.

**Observaciones:**

Favorece mucho el trabajo con la imaginación al explorar nuevas formas de plasmar lo leído.

Tabla 5

**ACCIONES**

<p><b>Tiempo</b></p> <p>30 minutos</p> 	<p><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Espacios amplios como la biblioteca o auditorio de la escuela.</p>
<p><b>Objetivo</b></p> <p>Estimular la originalidad de pensamiento.</p>	<p><b>Materiales</b></p> <p><input type="checkbox"/> Indicaciones con diferentes acciones a realizar.</p>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**

El juego consiste que cada participante recibe por escrito diversas acciones imaginarias que deben ser presentadas en un momento determinado. Así mismo escucharán una señal la cual indicará el inicio y la pausa del juego.

Las papeletas tendrán las siguientes indicaciones:

- ❖ Tipea una información en la computadora mientras corre.
- ❖ Cubre un hoyo con agua de mar.
- ❖ Entona una canción expresando tristeza.
- ❖ Un león te persigue ¡Corre!
- ❖ Acabas de despertar y te das cuenta que estas en otro planeta.


Finalmente se socializa las apreciaciones referentes a juego realizado.

**Observaciones:**

Se puede dividir el grupo en dos equipos, pidiéndole a un miembro de uno de ellos que actúe una acción inicial, el cual deberá ser adivinado por cualquiera de los grupos. Por lo tanto, el grupo que gane se llevará un punto.

Tabla 6

**ACONTECIMIENTOS Y ESTILOS**

<p><b>Tiempo</b></p> <p>30 minutos</p> 	<p><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Espacios amplios como la biblioteca o auditorio de la escuela.</p>
<p><b>Objetivo</b></p> <p>Estimular la originalidad y la flexibilidad de pensamiento.</p>	<p><b>Materiales</b></p> <p>☐ Tarjetas con diversos estilos de narración. estilo trágico, romántico, polémico y optimista.</p>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**

El juego consiste en formar grupos para entregarles una situación o acontecimientos. Se le pide narrarlo en un estilo elegido al azar, por ejemplo: cómico, trágico, escandaloso, creativo, romántico, indagativo y optimista. Finalmente se socializa las apreciaciones referentes al juego realizado.

**Observaciones:**

Es necesario que los grupos sean divididos en subgrupos para que cada uno tenga un estilo al momento de narrar los acontecimientos.

Tabla 7

**ANTICROS**

<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p> <p style="text-align: center;">35 minutos </p>	<p style="text-align: center;"><b>Lugar o espacio</b></p> <p style="text-align: center;">Salón de clases</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivo</b></p> <p>Favorecer la originalidad de pensamiento.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Materiales</b></p> <p><input type="checkbox"/> Fragmentos de poemas de la literatura universal.</p>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**

El juego consiste que cada participante reciba pequeños fragmentos de poemas, para que creen acrósticos. Por ejemplo:

Poema

Cuento que se cuenta C

Abeja de menta A

Se casa mañana con señor Mostaza. S


Acude a la boda amiga remolacha. A

**Observaciones:**

Mencionar poemas con alto valores éticos y cívicos.

Tabla 8

**BAÚL DE LA FANTASÍA**

<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p> <p style="text-align: center;">20 minutos</p> <p style="text-align: center;"></p>	<p style="text-align: center;"><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Espacios amplios como la biblioteca, auditorio de la escuela o campo al aire libre.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivo</b></p> <p>Desarrollar la originalidad y los procesos de atención y concentración.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Una caja de cartón o de madera decorada que simula un baúl y que en su interior contenga un objeto (libre).</li> <li><input type="checkbox"/> Una grabadora o parlante.</li> <li><input type="checkbox"/> USB</li> <li><input type="checkbox"/> Celular</li> </ul>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


Los integrantes forman un círculo donde el docente encarga a uno de ellos el baúl de la fantasía (el baúl debe estar bien envuelto), luego irá pasando en manos de cada uno mientras suena una música, al cesar la canción, la persona que lo tenga tratará de abrirlo, pero si la música vuelve a sonar deberá seguir pasando el baúl. De esta manera se tratará de descubrir lo que contiene y la persona que lo realice será el dueño del contenido y deberá de crear un cuento con los objetos que contenga el baúl. Finalmente se socializa las apreciaciones referentes al juego realizado.

**Observaciones:**

Se recomienda que los objetos que se encontraran dentro del baúl sean materiales o residuos reciclados, lo cual posibilita el desarrollo de la imaginación de los participantes.

Tabla 9

**BINOMIO**

<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p> <p style="text-align: center;">30 minutos</p> <div style="text-align: center;"></div>	<p style="text-align: center;"><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Biblioteca o auditorio de la escuela que estén bien iluminados, sin ruidos e interferencias externas.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivo</b></p> <p>Estimular la originalidad de pensamiento, desarrolla la fluidez de ideas, propicia la flexibilidad de pensamiento. Además, a contribuir el desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Tijeras</li> <li><input type="checkbox"/> Papeles</li> <li><input type="checkbox"/> Lápices</li> <li><input type="checkbox"/> Hojas</li> <li><input type="checkbox"/> Grabadora</li> </ul>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción**


El mediador explica el significado de “Binomio”, luego se solicita que recorten ocho tiras de papel y que en cada una de ellas escriban una palabra de la siguiente lista: pera, mesa, espejo, unicornio, máscara, cepillo, delfín y camello. Vuelven a acortar ocho tiras más de papel y que en cada una de ellas escriban una palabra de la siguiente lista: montaña, ropero, boca, violín, lago y subterráneo. Finalmente, toman un papel de cada grupo y observan qué palabras tienen; después se les sugiere que unan las dos palabras que han escogido con una preposición (ante, bajo, con contra, etc.; también se plantean que intenten distintas uniones y elijan las que más les guste, por ejemplo: “El espejo en el lago; el lago en el espejo; el espejo sobre el lago”. Posterior a ello se les pide que produzcan un cuento.

**Observaciones:**

Es recomendable que los ambientes sean agradables y sin interferencias externas.

Tabla 10

**BOLSA DE EMOCIONES**

<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p> <p style="text-align: center;">35 minutos</p> <p style="text-align: center;"></p>	<p style="text-align: center;"><b>Lugar o espacio</b></p> <p style="text-align: center;">Espacios amplios como la biblioteca, auditorio de la escuela o campo al aire libre.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivo</b></p> <p>Estimular el proceso de originalidad del pensamiento, favoreciendo las expresiones que se producen en el momento, ya sean individuales o grupales. Resalta los canales para verbales de la comunicación.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Bolsa de plástico negra</li> <li><input type="checkbox"/> Tarjetas</li> <li><input type="checkbox"/> Lápices</li> <li><input type="checkbox"/> Tijeras</li> <li><input type="checkbox"/> Pegamento</li> <li><input type="checkbox"/> Revistas y periódicos</li> </ul>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


La actividad lúdica consiste en que los integrantes del equipo deberán de escribir en cada una de las diez tarjetas una palabra la cual representa una emoción o sentimiento, por ejemplo: Puede decir el moderador la palabra “sentimiento” por lo tanto deberá de escribir la palabra que describa un tipo de sentimiento (alegría, tristeza) y si en caso menciona la palabra emociones deberá de escribir una palabra que describa dicha emoción (pánico), después de la explicación del juego los integrantes colocarán sus tarjetas en una bolsa de plástico de color negra, para que finalmente cada uno de ellos saque con los ojos cerrados, y descubran qué sentimiento les ha tocado para luego verbalizar de forma gestual, con el objetivo que los demás adivinen la emoción o sentimiento del cual se trata. Finalmente se socializa las apreciaciones referentes a juego realizado.

**Observaciones:**

Se recomienda que los materiales sean los que corresponda para que se cumpla el objetivo de la dinámica.

Tabla 11

**CACERÍA**

<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p> <p style="text-align: center;">30 minutos</p> <div style="text-align: center;"></div>	<p style="text-align: center;"><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Espacios amplios como la biblioteca, auditorio de la escuela o campo al aire libre.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivo</b></p> <p>Desarrollar la fluidez de ideas, ser más críticos y razonables, mostrar originalidad en nuestros argumentos.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Objetos del entorno</li> <li><input type="checkbox"/> Reloj - opcional</li> </ul>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


El docente menciona al grupo que van a ir de cacería y que cada integrante debe de llevar algo. Con la única condición de que el objeto que llevas empiece con la misma letra que el nombre de cada uno. Luego los participantes deben de fundamentar creativamente la utilidad del objeto en una cacería y los demás compañeros deben apoyar o refutar. Tener en cuenta que el que no cumpla la condición no puede ir de cacería.

**Observaciones:**

Es importante saber que esta dinámica puede tener variaciones, por ejemplo, se puede mencionar a grupo que el día de hoy vamos a ir a la playa, haremos un pastel, iremos a colegio, etc. Además, podemos añadir un tiempo delimitado para que las personas vayan a traer sus objetos.

Tabla 12

**DISPÁRATE**

<p><b>Tiempo</b></p> <p>45 minutos </p>	<p><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Espacio amplio, como el auditorio o patio de los colegios.</p>
<p><b>Objetivo</b></p> <p>Estimular los indicadores de la creatividad para desarrollarlos y fortalecerlos.</p>	<p><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Periódicos o revistas</li> <li><input type="checkbox"/> pegamento</li> <li><input type="checkbox"/> hojas</li> <li><input type="checkbox"/> tijeras</li> </ul>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**

Se indica a cada uno de los jugadores que busquen palabras sueltas en los periódicos, revistas, para crear el titular de una noticia disparatada. Por ejemplo: Se buscan gatos de 6 años para juguetes o pie sangriento anda buscando curita para ponerse.


Luego de tener el titular, se pide a los participantes elaborar el texto para compartirlo. Gana el jugador que realice el texto más original.

**Observaciones:**

Es recomendable que los ambientes sean agradables y sin interferencias externas para permitir la concentración en la redacción de los textos.

Tabla 13

**ESCUOTOR Y ESCULTORAS**

<p><b>Tiempo</b></p> <p>20 minutos</p> 	<p><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Espacio amplio sin interferencias de ruido.</p>
<p><b>Objetivo</b></p> <p>Favorecer el estímulo y desarrollo de los indicadores de la creatividad, además propicia el sentido del humor y ayuda a fortalecer los movimientos corporales.</p>	<p><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Radio</li> <li><input type="checkbox"/> Cd o USB</li> </ul>

Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea.

**Descripción:**


El docente menciona al grupo que formen parejas, en un primer momento uno de los integrantes realizará el papel de escultor y el otro de escultura. Los escultores deben crear una obra original que se refleje con el cuerpo del compañero o compañera. Terminado la escultura, se intercambian los papeles.

**Observaciones:**

Durante esta dinámica se puede acompañar música relajante.

Tabla 14

**GARABATO**

<p><b>Tiempo</b></p> <p>30 minutos </p>	<p><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Espacio libre y sin interferencias de ruido.</p>
<p><b>Objetivo</b></p> <p>Favorecer la fluidez de ideas y la originalidad del pensamiento. Por otro lado, ayuda a fortalecer la habilidad motriz fina.</p>	<p><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Papelógrafo</li> <li><input type="checkbox"/> Lápiz</li> <li><input type="checkbox"/> Borrador</li> <li><input type="checkbox"/> Colores</li> </ul>

Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea.

**Descripción:**


Cada grupo de trabajo de 4 integrantes, coge un lápiz por persona para realizar trazos libres por el papelógrafo, sin levantarlo del papel. Que dejen que sus manos actúen por sí mismas, sin establecer algún control. Luego se borran y se marcan los trazos que formen alguna imagen.

**Observaciones:**

Esta dinámica también se puede trabajar de manera individual y pedirles a los participantes que cierren sus ojos. Otra variante puede ser pedir a los integrantes que no borren sus trazos, que solamente coloreen las imágenes que visualizan en los garabatos.

Tabla 15

**HISTORIA Y BASTÓN**

<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p> <p style="text-align: center;">30 minutos </p>	<p style="text-align: center;"><b>Lugar o espacio</b></p> <p style="text-align: center;">Espacio libre y extenso.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivo</b></p> <p>Desarrollo de los indicadores de la creatividad y estimula el sentido del humor.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> bastón:</li> <li><input type="checkbox"/> papelógrafos o hojas</li> <li><input type="checkbox"/> lápices y colores</li> </ul>

Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea.

**Descripción:**


El docente intenta una historia sobre un viejito que lleva un bastón y va caminando hasta llegar a su destino. Luego entrega el bastón a un estudiante para que continúe la historia desplazándose como un anciano y siguiendo la historia. Esta secuencia se realiza por cada estudiante. Finalizada la historia se agrupan de 5 a 6 integrantes para recapitular la historia inventada por medio de dibujos. Gana el equipo que haya plasmado en sus dibujos mayores detalles de la historia.

**Observaciones:**

Se requiere que los ambientes sean agradables y sin interferencias externas.

Tabla 16

**IMÁGENES**

<p><b>Tiempo</b></p> <p>20 minutos </p>	<p><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Espacio amplio, bien iluminado, sin interferencias de ruido.</p>
<p><b>Objetivo</b></p> <p>Desarrollar los indicadores de la creatividad, asimismo mejorar los procesos de atención y concentración.</p>	<p><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> cartulina</li> <li><input type="checkbox"/> hojas</li> <li><input type="checkbox"/> lápices</li> <li><input type="checkbox"/> colores</li> </ul>

Fuente: *Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**

En una cartulina se dibujan rectas y curvas de diversos tamaños y formas, se pide a los estudiantes a que elijan una de ellas e inventen una figura.

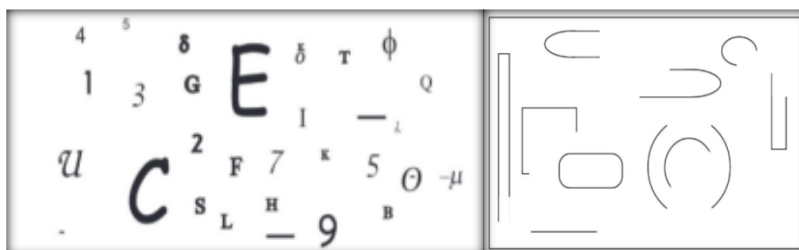


Figura 2 "Rectas y curvas"


Fuente: *Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea.*

**Observaciones:**

La hoja empleada de rectas y curvas puede variar.

Tabla 17

**JAPONÉS**

<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p> <p style="text-align: center;">30 minutos </p>	<p style="text-align: center;"><b>Lugar o espacio</b></p> <p>En el aula o en un espacio cerrado.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivo</b></p> <p>Desarrollar la habilidad de dar razones, elaborar y fluir nuevas ideas además de incitar la originalidad de pensamiento.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Hojas blancas</li> <li><input type="checkbox"/> Lápices</li> </ul>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


Se solicita a los jugadores que se imaginen un premio que consiste en ir al planeta soñado durante 1 mes con todos los gastos pagados, pero con una condición que nadie hablara otro idioma que no sea el japonés, lengua oficial del planeta al que sueñan llegar y que solo deben aprender 10 palabras con el que sobrevivirán durante todo ese tiempo. Una vez dado la consigna deben formar equipos no más de 6 personas con los que establecerán esas 10 palabras de supervivencia para emplearlas en un dialogo. Finalmente, como grupo deberán explicar porque escogieron esas palabras y el significado de estas.

**Observaciones:**

Se sugiere plantear situaciones en las que se requiere algo y cuando lo obtengan deben expresarla sin hablar.

Tabla 18

**JERARQUÍA DE TRABAJOS**

<p><b>Tiempo</b></p> <p>30 minutos</p> 	<p><b>Lugar o espacio</b></p> <p>En el aula o en un espacio amplio e iluminado</p>
<p><b>Objetivo</b></p> <p>Fortalecer la habilidad de establecer prioridades, trabajar en equipo, favorecer la toma de decisiones y analizar la importancia de una ocupación dentro de una organización o institución.</p>	<p><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Cinta adhesiva</li> <li><input type="checkbox"/> Hojas de colores</li> <li><input type="checkbox"/> Alfileres</li> <li><input type="checkbox"/> Tijera</li> </ul>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


Se brinda a los jugadores un listado de ocupaciones en las que podrían desempeñarse, estas ocupaciones serán escritas en etiquetas que se puedan pegar en la ropa. Ellos se la pondrán al azar e irán caminando por el ambiente realizando acciones propias de la ocupación que se les dio. Finalmente, se les pide que conformen una columna por orden jerarquía y así establecer un debate en relación a este orden, dentro de una organización.

**Observaciones:**

Una interferencia en el juego podría ser que cuando se de las indicaciones no se especifique que las ocupaciones que elijan correspondan a un mismo centro de trabajo.

Tabla 19

**LA RESPUESTA**

<p><b>Tiempo</b></p> <p>30 minutos </p>	<p><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Un espacio amplio y bien iluminado.</p>
<p><b>Objetivo</b></p> <p>Desarrollar la fluidez de ideas y estimular la originalidad del pensamiento.</p>	<p><b>Materiales</b></p> <p><input type="checkbox"/> Ninguno</p>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


Se comunica a los jugadores que la actividad va a consistir en buscar más respuesta que preguntas, se pide un colaborador para ejemplificar la situación. La labor de este colaborador es que debe responder las preguntas de palabras que comiencen con la letra que se le indique, por ejemplo, con la letra M: ¿su nombre? Mirian; ¿profesión? Médica; ¿de dónde viene? De México; ¿A dónde va? A Mérida. Una respuesta equivocada y se excluye al participante.

**Observaciones:**

No solo se puede trabajar con letras sino con sílabas o artículos que enriquecerá mucho más las respuestas inmediatas de los participantes.

Tabla 20

**MASCYCARE**

<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p> <p style="text-align: center;">45 minutos</p> <p style="text-align: center;"></p>	<p style="text-align: center;"><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Un espacio amplio y con mesas de trabajo.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivo</b></p> <p>Desarrollar la fluidez de ideas, se propicia un dialogo de sí mismo, que se conozcan y visualizar las riquezas y potencialidades que existe en todo el grupo.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Cartulinas</li> <li><input type="checkbox"/> Decoraciones</li> <li><input type="checkbox"/> Colores</li> <li><input type="checkbox"/> Papel</li> <li><input type="checkbox"/> Bolsas de papel.</li> </ul>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


Se pide a los jugadores que tomen bolsas de papel y elabores con ellas unas caretas que debe llevar ojos, nariz y boca y como lo decoren como deseen. También deberán tomar una cartulina donde la parte superior debe llevar el nombre que pondrán a su careta y se colgaran esta cartulina en la espalda, caminaran por todo el salón para que el grupo lo vea y posterior a esto deben sentarse en círculo y sin quitarse la careta se deben presentar y sustentar porque le pusieron aquel nombre a su máscara.

**Observaciones:**

Se puede no solo caminar sino desfilan uno por uno con su máscara.

Tabla 21

**OBSTÁCULOS Y MÁS OBSTÁCULOS**

<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p> <p style="text-align: center;">25 minutos</p> <div style="text-align: center;"></div>	<p style="text-align: center;"><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Espacios amplios como la biblioteca, auditorio, campo.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivo</b></p> <p>Fomentar el pensamiento creativo del estudiante, ya que le permite estimular uno de los procesos más importantes de la creatividad llamado originalidad. Este último le permite resolver conflictos ya sea al momento de asumir los riegos y venciendo los obstáculos que justamente le brinda la dinámica.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Venda negra</li> <li><input type="checkbox"/> Objetos que puedan reemplazar los cuerpos.</li> </ul>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


La actividad consiste en reunir a todos los estudiantes en círculo en el piso. Luego se pedirá a un voluntario para que pueda estar en medio del círculo y cubrirse con una venda negra. Acto seguido el maestro comentará a todos los estudiantes que se encuentran alrededor del círculo que deben crear, utilizando la disposición que adopten en el piso (echado en el suelo, sentado con las piernas abiertas, etc). Después la persona que está vendada deberá de cruzar dichos obstáculos creados. Si logra vencer el participante vendado deberá de entregar a otra persona la venda para continuar la actividad y así sucesivamente.

**Observaciones:**

Las personas que serán los obstáculos pueden ser reemplazados por objetos.

Tabla 22

**ORACIONES**

<p><b>Tiempo</b></p> <p>15 minutos</p> 	<p><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Espacios amplios: auditorio o campo al aire libre</p>
<p><b>Objetivo</b></p> <p>Trabaja el curso de comunicación ya que orientado a desarrollar la lengua escrita en relación con la ortografía y caligrafía en el curso de comunicación. De la misma manera se observa el orden de las palabras que se tiene que tener en cuenta al elaborar una oración y finalmente propicia y fomenta el trabajo colaborativo e interdisciplinario.</p>	<p><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Pizarrón</li> <li><input type="checkbox"/> Hojas</li> <li><input type="checkbox"/> Lápiz</li> <li><input type="checkbox"/> Plumones</li> </ul>

Fuente: *Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


La actividad consiste en que el profesor deberá de pensar en una oración muy extensa, para luego escribirla en una pizarra de forma desordenada. La persona que adivine y ordene la oración en la pizarra, ganará la actividad.

**Observaciones:**

Para realizar la actividad se puede trabajar con dos grupos para que se pueda trabajar por turnos. Asimismo, se debe de crear oraciones adecuadas a la edad del estudiante para que pueda adivinar sin mucha dificultad y de la misma manera las oraciones que se construya tienen que tener coherencia y cohesión.

Tabla 23

**ORDEN ALFABÉTICO**

<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p> <p style="text-align: center;">20 minutos</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p style="text-align: center;"><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Espacios amplios como la biblioteca, auditorio de la escuela o campo al aire libre.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivo</b></p> <p>Favorecer la ampliación del vocabulario a través de la elaboración de los campos semánticos que los estudiantes proponen esto favorece al curso de comunicación. Asimismo, se desarrolla y potencializa uno de los procesos de la creatividad llamada fluidez.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Materiales</b></p> <p><input type="checkbox"/> Voz</p>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


La actividad consiste en que cada uno de los participantes tendrá que decir y encontrar una palabra la cual lleve al inicio la letra de orden alfabético que continúa. Por ejemplo: Albania, Brasil, Colombia, etc. El maestro tendrá que iniciar la actividad y los demás tendrán que alinearse al conjunto de palabras que corresponde para seguir la actividad.

**Observaciones:**

Se puede trabajar con oraciones en donde se remarque la palabra correspondiente al campo semántico a trabajar.

Tabla 24

**PALABRAS**

<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p> <p style="text-align: center;">30 minutos</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p style="text-align: center;"><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Espacios amplios como auditorio de la escuela o campo al aire libre</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivo</b></p> <p>Desarrollar la fluidez de ideas y también estimula la flexibilidad del pensamiento. Asimismo potencializa la generación de ideas y a tener un mayor repertorio de palabras de vocabulario.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Tarjetas blancas</li> <li><input type="checkbox"/> Lápices</li> <li><input type="checkbox"/> Borradores</li> </ul>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


La actividad empieza formando un círculo y sentándose en el piso. Luego en una tarjeta se escribe cualquier palabra. Después todas las tarjetas escritas se revuelven para distribuirlas a todas las personas que participarán en la actividad. Finalmente se da la indicación de que cada uno deberá de crear, redactar y montar una nueva historia la cual tenga de 2 a 5 frases que involucre la palabra que le tocó. Terminado ello cada uno de los participantes tendrá que exponer sus creaciones de forma ordenada.

**Observaciones:**

Al finalizar la actividad el profesor puede proponer una historia de forma general con todas las palabras creadas.

Tabla 25

**PALABRAS E IMÁGENES**

<p><b>Tiempo</b></p> <p>30 minutos</p> 	<p><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Espacios amplios como auditorio de la escuela o campo al aire libre</p>
<p><b>Objetivo</b></p> <p>Estimular el proceso creativo de la originalidad del pensamiento. Asimismo, favorece la fluidez de ideas y de la misma manera propicia las habilidades de elaboración. Con cada uno de ellos el estudiante potencializa su creatividad ya que se enfrenta a situaciones diversas y con dificultades.</p>	<p><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Letras de cartón de diferentes colores</li> <li><input type="checkbox"/> Tijeras</li> <li><input type="checkbox"/> Hojas de colores</li> <li><input type="checkbox"/> Goma</li> </ul>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


La siguiente actividad consiste en que el maestro proporciona al grupo varias letras de diferentes tamaños y colores. Después se pide a cada participante que exprese un pensamiento o deseo haciendo figuras con las letras (las cuales pueden ser modificadas). Al momento de realizar esta actividad se tiene que tener en cuenta lo que exprese lo que significa. Finalmente, cada uno de ellos presentará sus creaciones.

**Observaciones:**

Esta dinámica es muy buena y creativa para los estudiantes ya que les permite fantasear y encontrarle más significados a las letras que crearon, de esta manera les permite poder trabajar de una manera más placentera.

Tabla 26

**PALABRAS EN VERTICAL**

<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p> <p style="text-align: center;">20 minutos</p> <p style="text-align: center;"></p>	<p style="text-align: center;"><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Espacios amplios como auditorio de la escuela o campo al aire libre</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivo</b></p> <p>Fortalecer la fluidez del pensamiento, ya que al momento de crear y encontrar las palabras adecuadas que concuerden con la palabra general o principal tienen que buscar un repertorio de palabras para poder hilar ideas y formar una oración con ellas.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Hoja con palabra escrita en forma vertical</li> <li><input type="checkbox"/> Lápices</li> </ul>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


La actividad a realizar es muy parecida cuando se trabaja un acróstico. El único detalle de ello es que el participante que gana es aquel que tenga más palabras construidas de manera horizontal ya que el objetivo es que encuentre la mayor cantidad de palabras que puedan surgir de cada una de las letras.

**Observaciones:**

En esta actividad se puede pedir a cada jugador que pueda crear su propia palabra.

Tabla 27

**¿QUÉ DICE EL TELEGRAMA?**

<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p> <p style="text-align: center;">30 minutos</p> <div style="text-align: center;"></div>	<p style="text-align: center;"><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Espacios amplios como auditorio de la escuela o campo al aire libre.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivo</b></p> <p>Desarrollar la fluidez de ideas. Asimismo, favorece la flexibilidad del pensamiento. De igual manera esta actividad contribuye al desarrollo de la redefinición o elaboración de ideas.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Periódicos</li> <li><input type="checkbox"/> Revistas</li> <li><input type="checkbox"/> Goma</li> <li><input type="checkbox"/> Tijera</li> </ul>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción**


Para realizar esta actividad primero se debe de dividir 2 equipos. El primer equipo tiene que recortar figuras y pegarlas sobre una hoja de manera que se pueda apreciar de leer el mensaje. Por ejemplo: Un mono comiendo una manzana en una mesa. Después de terminado el telegrama, lo envía al otro equipo, el cual tendrá que descifrar. Para poder terminar ello el equipo contrario tendrá que decir las palabras “frío” “caliente” con el fin de acercar al equipo a la respuesta.

**Observaciones:**

Para poder culminar con el trabajo, se podría pedir a los participantes que puedan escenificar el telegrama. Terminado ello el otro equipo podría hacer lo mismo.

Tabla 28

**RECUERDOS**

<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p> <p style="text-align: center;">30 minutos</p> <div style="text-align: center;"></div>	<p style="text-align: center;"><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Espacios amplios como auditorio de la escuela o campo al aire libre</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivo</b></p> <p>Desarrollarán mucho más la fluidez de las ideas, la flexibilidad y originalidad del pensamiento. Todo ello es importante ya que ayuda al estudiante a potencializar las creaciones en su imaginación para luego plasmarla al momento de escribir o mencionarla cuando se encuentre frente a un determinado público.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Materiales</b></p> <p><input type="checkbox"/> Voz</p>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


La actividad empieza cuando el participante recuerda algo y luego lo dice en voz alta. Los demás integrantes deberán de decir las imágenes que le evoca dicho recuerdo. Si en caso se tarda más de 5 segundos, perderá. Después que todos hayan terminado de participar el profesor puede crear con ayuda de los estudiantes una historia con cada una de las palabras mencionadas.

**Observaciones:**

Esta actividad ayuda al estudiante a representar imágenes en su pensamiento para luego comunicarlas. Pueden ser aplicadas cuando se necesite romper hielo o al inicio del periodo de clases.

Tabla 29

**SALUDOS**

<p><b>Tiempo</b></p> <p>30 minutos</p> 	<p><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Espacios amplios como auditorio de la escuela o campo al aire libre.</p>
<p><b>Objetivo</b></p> <p>Estimular la originalidad del pensamiento al construir sus ideas. De la misma manera ayuda a los niños a tener mayor conocimiento de diversos contenidos importantes de diferentes áreas. Finalmente favorece al desarrollo de las habilidades sociales ya que les permite realizar expresiones espontáneas.</p>	<p><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Sillas</li> <li><input type="checkbox"/> Voz</li> </ul>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


La dinámica consiste en que 2 o 3 participantes voluntarios tendrán que salir del salón para que no puedan escuchar lo que se dice adentro. Aprovechando este momento el maestro comunica a los demás que se encuentran adentro que deberán de poner 4 sillas ya que allí se sentarán los personajes ilustres invisibles. Después de ellos los otros participantes deberán de ingresar y tendrán que saludar a los personajes ilustres invisibles que se encuentran sentados. Ellos tendrán que adivinar con ayuda de sus demás compañeros, quienes tendrán que ayudarlos brindándoles las características más importantes para que puedan acertar.

**Observaciones:**

Esta actividad está relacionada con el curso educación artística ya que pueden a partir de la actividad desarrollar la expresión teatral.

Tabla 30

**UN CUENTO LOCO**

<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p> <p style="text-align: center;">30 minutos </p>	<p style="text-align: center;"><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Un ambiente acogedor y luminoso.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivo</b></p> <p>Estimular la originalidad del pensamiento, por medio del fomento de conocimiento de temas y el desarrollo fluido de ideas.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Materiales</b></p> <p><input type="checkbox"/> Hojas</p> <p><input type="checkbox"/> Lápices</p>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


Se pide a los participantes que produzcan un cuento, una vez que ya tienen su redacción finalizada, muestran a uno de sus compañeros solo el final del cuento. Luego de ello el compañero tiene la misión de redactar desde el inicio el cuento considerando que tiene que tener el final del otro compañero. Al terminar se socializan los resultados y de ello fluye un diálogo.

**Observaciones:**

Por otro lado, se puede pedir a los participantes que en vez de redactar lo hagan por medio de gráficos, canciones o lemas, de esta manera se intenta que el estudiante pueda expresar su máxima creatividad.

Tabla 31

**UN TIEMPO MÁS... Y PIERDES**

<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p> <p style="text-align: center;">20 minutos</p> 	<p style="text-align: center;"><b>Requisitos</b></p> <p style="text-align: center;">Actitud pasiva</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivo</b></p> <p>Estimular la originalidad del pensamiento, fluidez de diversas ideas a través de distintas respuestas del juego.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Ambiente amplio, muy iluminado, ventilado sin ruido e interferencias externas.</p>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


Para esta estrategia se necesita a un mediador el cual va a dar inicio a una historia, en donde todo debe de iniciar con una letra determinada, por ejemplo: “Tengo un estudiante muy talentoso para el todo debe de iniciar con la letra “A”. Así su gata se llama “Alina”, su mamá Ángeles, su escuela Alegría y sus amigos más cercanos Aldo, Alberto y Alfonso. Le encanta visitar Acapulco...Luego de ello pide a uno de sus compañeros continuar la historia de la misma manera, quien se confunda o tarde más de cinco segundos en continuar, pasa al centro y empieza de nuevo la historia. Al final se establece un diálogo sobre la dinámica realizada.

**Observaciones:**

Se sugiere que aquella persona que se equivoque empiece de nuevo la historia, pero con otra letra.

Tabla 32

**UN JUGUETE**

<p><b>Tiempo</b></p> <p>15 minutos</p> 	<p><b>Requisito</b></p> <p><input type="checkbox"/> Actitud positiva</p>
<p><b>Objetivo</b></p> <p>Propicia un clima creativo a través del fomento de la confianza y comunicación grupal y estimular la originalidad del pensamiento.</p>	<p><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Local amplio, bien iluminado, y ventilado, sin interferencias externas.</p>

Fuente: *Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


Se solicita a que uno de los participantes se salga por un momento del salón. Mientras que a los demás se les dice que serán unos juguetes y tendrán un “botón” que funcionará de apagador de su actividad. Ellos se desplazarán por todo el ambiente y cuando empiece la música el integrante que se encuentra fuera del aula deberá de ingresar y encontrar dónde está el “botón” de los juguetes y apagarlos a todo, cuando haya logrado ello se finalizará el juego. Al finalizar se realizará una socialización de ideas.

**Observaciones:**

Se recomienda que grupos sean con pocos integrantes, si es que hay muchos participantes se realizan más de un grupo.

Tabla 33

**VENTA DE COSAS RARAS**

<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p> <p style="text-align: center;">30 minutos</p> <p style="text-align: center;"></p>	<p style="text-align: center;"><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Un ambiente acogedor donde haya un pizarrón.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivo</b></p> <p>Desarrollar la fluidez de ideas, favorecer la flexibilidad del pensamiento y estimular la originalidad del pensamiento.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Pizarra.</li> <li><input type="checkbox"/> Plumones.</li> <li><input type="checkbox"/> Un listado de objetos con funciones absurdas.</li> </ul>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


Para esta estrategia se necesita a un facilitador o mediador, el cual escribirá en la pizarra distintos nombres de objetos, y su función cuya relación deberá de ser absurda luego todo ello se pondrá en venta por ejemplo: “peine para calvos”. Luego de ello se pide a cualquiera de los participantes a pasar al frente y escoger uno de los objetos y tratar de venderlo en un tiempo de un minuto en favor de su compra. Al finalizar se fomenta un diálogo sobre lo realizado.

**Observaciones:**

Se recomienda que haya un listado previo de objetos con funciones absurdas, por ejemplo: Una radio para sordos, piscinas vacías para quienes no saben nadar, muletas para corredores, ventiladores para resfriados. Una opción más es que se puede hacer una lluvia de ideas de oraciones absurdas para despertar la creatividad de los participantes.

Tabla 34

**VIENTO, CUERDAS Y PERCUSIÓN**

<p><b>Tiempo</b></p> <p>30 minutos</p> 	<p><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Amplio, iluminado y ventilado sin interferencias externas.</p>
<p><b>Objetivo</b></p> <p>Estimular la originalidad del pensamiento, identificar distintos sonidos de objetos, identificar las características de los sonidos como: intensidad, duración y tonos.</p>	<p><b>Materiales</b></p> <p><input type="checkbox"/> Tarjetas con nombres o imágenes de distintos instrumentos de percusión, viento y cuerda.</p>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


El facilitador o mediador repartirá una tarjeta a cada participante, donde se pide que esa tarjeta no se lo muestra a nadie, esa tarjeta tendrá la imagen de algún instrumento de viento, de cuerdas o de percusión. Cuando el mediador cuente hasta tres todos los participantes deberán de realizar un sonido y con su cuerpo representar la forma del instrumento, Luego todos deben agruparse de acuerdo al tipo de instrumento, al final deberá quedar solo tres equipos. Ganará el equipo que logre formarse en el mínimo de tiempo y considerando el orden.

**Observaciones:**

Se recomienda que los participantes previamente hayan escuchado distintas músicas donde puedan identificar los distintos sonidos de cuerda, persecución y viento. De esta manera se les facilitará a los participantes la agrupación de instrumentos.

Tabla 35

**¿Y QUÉ RAZONES TIENES?**

<p><b>Tiempo</b></p> <p>30 minutos</p> 	<p><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Un ambiente amplio, ventilado y luminoso</p>
<p><b>Objetivo</b></p> <p>Desarrollar la habilidad de dar razones y estimular la originalidad del pensamiento.</p>	<p><b>Materiales</b></p> <p><input type="checkbox"/> Ninguno</p>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**


El facilitador o mediador del grupo pide a los participantes que se formen en parejas y deberán de nombrarse A y B. Los A deberán decir algo que tenga mucha originalidad y los del B deben de decir ¿Y qué razones tienes tú para decir eso? ante la respuesta que de siempre B debe cuestionar. De esta misma manera se realiza un intercambio de roles. Se busca explotar la máxima creatividad en sus respuestas. Al finalizar se realiza una socialización de la actividad realizada.

**Observaciones:**

El facilitador o mediador motiva a los participantes a que busquen el mínimo detalle de sus respuestas para ampliar su originalidad.

Tabla 36

**ZACOLOR**

<p><b>Tiempo</b></p> <p>30 minutos</p> 	<p><b>Lugar o espacio</b></p> <p>Un ambiente amplio, luminoso y ventilado.</p>
<p><b>Objetivo</b></p> <p>Estimular la originalidad del pensamiento y aprender a identificar los sonidos de los otros.</p>	<p><b>Materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Lápices</li> <li><input type="checkbox"/> Colores</li> <li><input type="checkbox"/> Hojas</li> </ul>

*Fuente: Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. Betancourt (2017)*

**Descripción:**

Se les pide a los participantes que busquen una pareja la cual no los conozca mucho, luego deberán de colocarse frente a frente, tras ello deberán de dibujar su rostro y darle mucho color. Una vez finalizado los dibujos deberán de dialogar y expresar qué sentimientos asocian con sus caras dibujadas, luego de la conversación se puede retomar los dibujos y volver a agregar colores. Luego de ello se firma el dibujo y se pega en las paredes y se aplica la técnica del museo. Se socializan sus experiencias.

**Observaciones:**

Se recomienda que al final los participantes dialoguen sobre el significado de los colores en los rostros.

## CONCLUSIONES

Las estrategias creativas permiten a los estudiantes del IV ciclo de la Educación Básica desarrollar y potencializar los procesos de la creatividad, generar ideas y resolver conflictos en diversas situaciones de su vida.

La teoría presentada en la investigación demuestra que la creatividad es la capacidad generar nuevas ideas, que respondan a necesidades o problemáticas del contexto social. Asimismo, la creatividad también se evidencia por la aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo importancia en la diversidad, cantidad y relevancia de los productos.

Las estrategias desarrollan un pensamiento creativo a los estudiantes, por medio de la contextualización de atmósferas creativas en el aula, es por ello que también se puede emplear para otros ciclos, solo que dependerá de las características de los estudiantes ya que de esa manera se conseguirá mejores resultados académicos y actitudinales.

Es importante que los estudiantes trabajen, desarrollen y potencialicen sus habilidades creadoras ya que les ayudará a resolver, crear y responder diversas situaciones de la vida, por medio de recursos de su entorno.

Las estrategias pueden ser aplicadas en diversas áreas como: Matemática, Comunicación, Ciencia Sociales, Idiomas y Arte, propuestas por la Educación Básica, permitiendo la flexibilidad y el trabajo transversal del aprendizaje.

Las estrategias ayudan al docente en la implementación novedosa de actividades lúdicas en la motivación de sus sesiones de aprendizajes, ya que cuenta con un bagaje de estrategias las cuales pueden ser desarrollada en diversos espacios, para ello es fundamental que el maestro pueda complementar la actividad por medio de preguntas adecuadas, retadoras que generan en el estudiante un conflicto cognitivo.

## RECOMENDACIONES

Para propiciar interacciones dentro de una atmósfera creativa el docente tiene que considerar que el estudiante es el protagonista del aula, la cual permite que la educación sea horizontal donde estudiante y educador interactúan y fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tener en claro lo que se quiere lograr después de cada sesión fortaleciendo las habilidades y destrezas del estudiante, para esto se requiere comprensión y dominio del tema.

Es preferible que desde el inicio se tenga en claro la población a la cual va dirigido la propuesta, esto lleva consigo la facilidad del avance en el trabajo presentado.

En un primer momento se debe presentar al estudiante juegos con menor complejidad solo así entrará en la confianza necesaria para destacar sus habilidades y si es muy complejo lo planteado pues se debe ejemplificar.

## REFERENCIAS

- Aldana, G. (1998). *La travesía creativa*. Bogotá: Creatividad e innovación
- Antonio Valle Arias, A. B. (1999). Revista Latinoamericana de Psicólogo. Obtenido de Revista Latinoamericana de Psicología: <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531302.pdf>
- Barrón, F. (1976). *Personalidad creadora y proceso creativo*. Madrid: Marova.
- Beltrán, J. (2003). *Estrategias de aprendizaje*. Revista de Educación, 332, 55-73.
- Betancourt, J. (2017). *Estimulando el pensamiento creativo*. México: trillas
- De La Torre, S. y Violant, V. (2006) "*Comprender y evaluar la creatividad-Un recurso para mejorar la calidad de enseñanza*" Volumen 1 (pp. 343-353). España: Aljibe
- De Miguel. J. (2015). La creatividad como proceso. *Aprendemos todos*. Recuperado de: <http://www.aprendemostodos.com/la-creatividad-como-proceso/>
- Doble, P. F. (2015). Cómo estimular la creatividad en la primaria. UNIR Universidad internacional de Rioja. Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672017000100265&lang=es#B31](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672017000100265&lang=es#B31)
- Dolores, M. López, O. y Ferrandiz, C. (2003). "*La creatividad en el contexto escolar*" España: Pirámide
- Esquivias, M.T. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. Revista Digital universitaria. Volumen 5(1) ISSN: 1067-6079. Recuperado de [http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene\\_art4.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)

- Estilo de vida. (2015). *Características de las personas más creativas. Cultura Colectiva*. Recuperado de: <https://culturacolectiva.com/estilo-de-vida/22-caracteristicas-de-las-personas-con-creatividad>
- Estrada, M. R. (2015). *Manual de creatividad-los procesos psíquicos y el desarrollo*. México: Trillas.
- Gervilla, A. (1980). *Creatividad, Práctica escolar y Política educativa. (tesis doctoral)* Madrid: Universidad Complutense.
- Getzels, J. W. y Jackson, P. W. (1962). *Creatividad e Inteligencia*. NY: John Wiley.
- Guilford, J. (1983). *Creatividad y Educación*. España. Ediciones Paidós
- Gonzales, S. (2012) 6 pasos para mantener un ambiente creativo. Ilifebelt. Recuperado de: <https://ilifebelt.com/6-pasos-para-mantener-un-ambiente-creativo/2012/09/>
- Hinostroza Ayala, Aquiles pág. 55-66 “*Arte y creatividad en la educación*” Editorial: San Marcos
- López Pérez, R. (1999). *Prontuario de la Creatividad*. Recuperado de <http://mcomudd.files.wordpress.com/2008/01/r-lopez-prontuario-creatividad.pdf>
- Marín, R. (1994) “*Manual de la creatividad*”. (Pp... 96-97) España: Vicens Vives.
- Matusseck, P. (1977). *La creatividad desde una perspectiva psicodinámica*. Barcelona: Herder

Borislavovna, N. (2017). *Desarrollo de la creatividad en la primaria a partir del cuento musical*. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*. Vol.7 nº 14, Guadalajara  
Recuperado de

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672017000100265&lang=es#B31](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672017000100265&lang=es#B31)

UNED (2005) *¿Qué son las estrategias de aprendizaje?* Recuperado de: <https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos.pdf>

Recio, H. (2004) "*Creatividad en la solución de problemas*" (pp. 17) España: Trillas

Robert J. y Sternberg, T. I. (1997). "*La creatividad en una cultura conformista*". España: Ediciones Paidós Ibérica.

Sánchez, H. R. (2004). *Creatividad-en la solución de problemas*. México: Trillas.

Sierra, J. B. (2005). *Atmósferas creativas: juega, piensa y crea*. México: Manual Moderno.

Torrance, E. (1974). *Torrance Test of Creative Thinking: Norms-technical manual*. Bensenville: Scholastic Testing Service.

Valle, A. (1999). *Las estrategias de aprendizaje. Revisión teórica y conceptual*. *Revista latinoamericana de Psicología* (p. 425-461).