

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Enrique Guzmán y Valle

Alma Máter del Magisterio Nacional

FACULTAD DE PEDAGOGÍA Y CULTURA FÍSICA

Escuela Profesional de Educación Primaria



MONOGRAFÍA

La creatividad

Examen de Suficiencia Profesional Resolución N° 0424-2019- D-FPYCF

Presentada por:

Karen Miluska Gamarra Paico

Para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación

Especialidad: A.P. Educación Primaria A.S. Educación Básica Alternativa

Lima, Perú

2019

MONOGRAFÍA

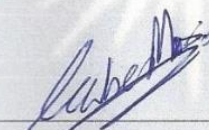
La creatividad

Designación de Jurado Resolución. N° 0424-2019- D-FPYCF



Dr. Adler Antero Canduelas Sabrera

Presidente



Dra. Gaby Lili Cabello Santos

Secretaria



Mg. Walter Verano Guerra

Vocal

Línea de investigación: Currículum y formación profesional en educación

Dedicatoria:

A mi familia por su apoyo en todo
momento

Agradecimientos

Mi agradecimiento, admiración y cariño:

A mi padre, José y a mi madre Consuelo por su amor incondicional, su apoyo incansable y sus sabios consejos en toda mi carrera universitaria. Daros las gracias por todo es poco.

A mis hermanos Erika y Franco por ser el regalo más grande que uno puede recibir, por estar siempre a mi lado y aconsejarme cuando lo necesitaba.

A todos los amigos, viejos y nuevos, cercanos o muy lejanos, que conocí a lo largo de mi vida y me brindaron su apoyo, consejos y compartimos momentos alegres como tristes, pero siempre nos mantuvo unido la amistad a pesar de la distancia.

Índice de contenidos

Portada	i
Hoja de firma de jurados	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimientos	iv
Índice de contenidos	v
Lista de figuras	vii
Introducción	viii
Capítulo I. Concepto e importancia de la creatividad	10
1.1 Definición de creatividad	10
1.2 Objetivos de la creatividad	11
1.3 Características de la creatividad	12
1.4 Importancia de la creatividad	14
1.5 Teorías de la creatividad	14
1.5.1 Teoría asociacionista	14
1.5.2 Teoría gestáltica	15
1.5.3 Teoría existencialista	16
1.5.4 Teoría de la transferencia Guilford (1952, 1967)	17
1.5.5 Teoría psicoanalítica	18
1.5.6 Teoría de las inteligencias múltiples	19
1.6 Principio de la creatividad	20
Capítulo II. Enfoques psicopedagógicos para desarrollar la creatividad	22
2.1 Las raíces psicosociales de la creatividad	22
2.2 Límites de la creatividad	25
2.3 Evaluación de la creatividad	25

Capítulo III. Características de las personas con creatividad	30
3.1 Desarrollo del proceso creativo	30
3.1.1 Etapas del proceso creativo	31
3.1.2 Desarrollo creativo	32
3.2 Desarrollo de la creatividad en la escuela	33
3.2.1 Personalidad creativa	35
3.3 Origen de la creatividad en el niño	36
3.4 La creatividad en el niño.....	37
3.5 Características de la creatividad del niño	38
3.6 Factores que influyen en la creatividad del niño	39
3.7 Actitudes que matan la creatividad del niño	42
Capítulo IV. Estrategias para facilitar la expresión creativa	43
4.1 Creatividad en el diseño curricular básico	43
4.2 Técnicas para estimular la creatividad	44
4.3 El juego, el arte y el lenguaje como medios para la creatividad en los niños	49
4.3.1 El juego y la creatividad	49
4.3.2 El arte y la creatividad	51
4.3.3 La creatividad mediante los títeres	54
Aplicación didáctica	56
Sesión de aprendizaje	57
Síntesis	67
Apreciación crítica y sugerencias	68
Referencias	69

Lista de figuras

Figura 1. Diseño de nave	10
Figura 2. Diseño de flor	11
Figura 3. Idea de unas flores	12
Figura 4. Desarrollo de creatividad a través de la lectura	23
Figura 5. Evaluando la creación de una imagen de una persona	26
Figura 6. Creando con plastilina	30

Introducción

La investigación sobre *La creatividad*, tiene gran importancia pedagógica, ya que esta capacidad de las personas vista como un proceso dinámico se muestra de diferentes maneras, en etapas y momentos distintos. Desde la edad temprana el ser humano muestra señales de creatividad en sus acciones del día a día, situaciones que con el transcurrir del tiempo se irán conceptualizando en determinadas acciones de creación.

Por ello, es importante proporcionar a los infantes las respectivas oportunidades de desarrollo, a través de la presentación de estímulos que favorezcan su avance físico, social e intelectual. Posteriormente, en el nivel inicial y en primaria, se trabajan con los propósitos y cualidades de las normas curriculares, a fin de promoverlos según su desempeño, particularmente en base a la creatividad, el arte y dominio del cuerpo; luego, en secundaria son promovidos en otros aspectos, con el fin de motivar su desempeño y creatividad en las ciencias y técnicas.

Sin embargo, al ser la realidad un entorno cambiante, las personas deben encontrarse preparadas para enfrentar las diversas situaciones que les toque vivir, según las necesidades de la sociedad; para ello, una de las herramientas que les será de utilidad es la creatividad, pues con esta se producen ideas de forma original y se logra dar solución a problemas de manera práctica.

En este sentido, es que se realiza la presente monografía, la cual incluye cuatro capítulos. En el capítulo I se define la creatividad, sus características, objetivos y se consideran las teorías que la sustentan. En el capítulo II se determinan las raíces biopsicosociales de la creatividad. El capítulo III trata sobre las características de las personas con creatividad y en el capítulo IV se incluyen las estrategias que favorecen

la expresión creativa en las personas.

Finalmente, se incluye la aplicación didáctica con la inclusión de una sesión de aprendizaje sobre el tema, se considera la síntesis, apreciación crítica, sugerencias y la bibliografía correspondiente.

Capítulo I:

Concepto e importancia de la creatividad

1.1 Definición de creatividad

Según Winnicki (2015):

El término creatividad viene de la palabra de América denominada *creativity*. Varios escritores a medida que dialogan sobre creatividad usan la palabra imaginar, esto porque su concepto en etimología es *imago* que es una creación verdadera. Y el termino imaginar conlleva a individuos que se apartan de lo usual, en otras palabras, conlleva a términos no formados, no pensados. Sin embargo, el término imaginar no conceptualiza bien al término de la creatividad, es por esto que ciertos escritores no usan el concepto dicho (p.10).



Figura 1. Diseño de nave. Fuente: Autoría propia

Para Drevdahl (1956) es la capacidad para ocasionar el desarrollo de ideas novedosas, implicando combinar información conocida, transferidas a situaciones nuevas y trabajando con intencionalidad y direccionalidad hacia una meta. Asimismo, Koestler (1963) la sintetiza como el hecho de juntar, vincular dos dimensiones hasta ese momento extrañas la una con la otra. Torrance (1965) también manifiesta que es como un proceso que implica originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración.

Por lo descrito líneas arriba podemos decir que la creatividad viene a ser una actitud que todas las personas poseemos, algunos más desarrollados que otros, la cual nos permitirá crear ideas y posibles soluciones nuevas. Además, Mackinnon la describe a un procedimiento ejecutado en el momento y que sus particularidades son la innovación, el espíritu de adaptarse y la preocupación de realización concreta; en el procedimiento de creación aparece un significado novedoso que nace de un individuo y de su entorno.

1.2 Objetivos de la creatividad

Para Winnicki (2015) describe objetivos de manera positiva, a continuación, veremos algunos de ellos:



Figura 2. Diseño de flor. Fuente: Autoría propia

- Desarrolla la capacidad del estudiante lo que le permitirá producir ideas nuevas.
- Manifiesta la habilidad de idear en palabras de proceso, en otras palabras, ir adentro de lo usual y no estar solo afuera de las cosas y de contestaciones obvias.
- Ejecuta técnicas para enfrentar situaciones supuestamente inconvencionales.
- Rompe los pensamientos estereotipados.
- Interactúa de buena manera con el ambiente y su exterior, solucionando situaciones y usando las correctas elecciones (p.14).

1.3 Características de la creatividad

Para Alsina (2009) las características de mayor enfoque son:

- **Fluidez:** es la habilidad para la generación de muchos pensamientos, vinculadas entre sí, que permitirá opinar, asociar y expresar.
- **Sensibilidad:** es aquella habilidad que tienen los individuos con creatividad de encontrar problemas, fallas, etc.



Figura 3. Idea de unas flores. Fuente: Autoría propia

- **Originalidad:** es la habilidad de hacer contestaciones curiosas, descubriendo singularidades de uno mismo.
- **Flexibilidad:** viene a ser la habilidad de indagar en la respuesta en áreas diferentes cambiando, replanteando pensamientos y momentos.
- **Elaboración:** es el talento con el fin de desdoblar, extender al mínimo los pensamientos, con el fin firme de perfeccionar y hacer mejor la labor.
- **Redefinición:** es la habilidad de convertir o formar ideas y significados, encontrando novedosos enfoques en las ideas, cambiando de sentido y eficacia; de manera que funcionen o se transformen en diferentes cosas.

Guilford en los años 1950, 1967 y 1994 diferenció las habilidades y fases del procedimiento de creación relacionados con el haber de las clases de cognición, el idear con convergencia y divergencia. Las cualidades de las dos clases de ideas se pueden sintetizar de la posterior forma:

- **Pensamiento convergente.** Es el procedimiento de cognición y pensamiento que muestra lo conocido antes. Usa las normas de lo razonable y la continuación en línea, con el fin de relacionar el pensamiento. Dicha clase de pensar posee como fin solucionar situaciones en el momento de la adaptación al entorno.
- **Pensamiento divergente.** Es la acción pensante que indaga en novedosas respuesta y opciones diferentes que se pueden dar frente a los problemas mencionados. No se maneja por la razón, sino que es por el pensar de símbolos y metáforas que se da más en lo que se imagina y no en la verdad en sí.

1.4 Importancia de la creatividad

Para Thorne (2007) la creatividad es la capacidad que se tiene para decir o expresar lo que pensamos de manera nueva e innovadora. La creatividad deja que los infantes utilicen su pensar para realizar relaciones de sus vivencias anteriores para que den respuesta a situaciones en el ahora. Propicia el pensamiento reflexivo y creativo en los niños frente a un problema.

La creatividad les ayuda a motivar su habilidad y que se formen buenos filósofos que están en forma de arriesgarse para resolver cosas en forma original. Esto motivará a desarrollar seguridad en ellos mismos. La creatividad es posible promoverla a través del procedimiento de educación, beneficiando potencias y logrando un mejor uso de lo que se tiene en la actualidad para cada persona o grupo inmerso en el procedimiento de enseñar y aprender.

La creatividad toma como base el juego, por lo cual los infantes conocen diversas habilidades relevantes como responder situaciones, motivo-efecto y muestra personal. Dichas habilidades son las bases de lo creativo.

1.5 Teorías de la creatividad

Carevic (2006) menciona que las vertientes estudiadas no solamente son esas que ayudaron a la temática, sino que existen otras a detallar. Las categorías que se dan en los colegios no son la totalidad. Existen escritores que se refieren a diferentes teorías.

1.5.1 Teoría asociacionista.

La persona halla en la conexión una manera de continuar con el crecimiento de saberes de su entorno. Según las cualidades de lo que se produce o se ha desarrollado, un análisis que muestra que en la producción de creación las conexiones son elaboradas partiendo de pensamientos de origen y liberales. Según esta vertiente, la creación se compara con la que no es creación en dos factores de fundamento: el orden de las

conexiones y el poderío de estas. El procedimiento de libertad de conexión, necesita mostrar que se invente un clima bueno con el fin de desarrollarlo, de manera que sea un molde de creación. Por los años 60, dos analistas: Mednick (1962) y Malzman (1960) realizaron diferentes manifestaciones a la psicología de relaciones, al adentrarse en el análisis de la creación. Mednick conceptualiza la creación como conexiones direccionadas a asociaciones novedosas, y lo cual mientras muestra más creación se aleja de los factores conectados”.

Las complicaciones personales para las relaciones de creación, se detallan en la habilidad de la persona para desarrollar “conexiones hechas” o las que poseen menos de normalidad entre ellas.

Respecto a esa vertiente se conectan que se dan especificados a la porción de creación del individuo y cuanto más raras son las conexiones, será de mayor riqueza la producción.

Por su parte Malzman y otros (1960) se alinearon como final “el análisis de los elementos que motivan lo original y la muestra de asociaciones”. Los cuales aceptaron la valoración que poseen los motivadores hechos en los entornos de familia y la sociedad, como la mala motivación que se dan. Partiendo de la posición se han hecho diversas acciones lúdicas que ayudan a la promoción de las potencias de creación. alguna de las clases de acciones de diversión son las de “pares de denominaciones”, a medida que hay mayor invención y tenga originalidad aumentará la riqueza.

1.5.2 Teoría gestáltica.

Hay una gran conexión entre el procedimiento de pensamiento de creación y el procedimiento de percepción, entender el significado de relaciones, de indicadores hechos, dados por conexiones de carácter normal. Respecto a la vertiente, el procedimiento es de mayor creación y en la producción nueva se da la transformación de

organización, diferencia de relaciones. Wertheimer usó de manera direccionada las ayudas psicológicas de la Gestalt al procedimiento de idear creacional. Él dice que una situación se debe con imagen abierta, y da en la idea tensión que muestra automáticamente lo motivante al establecer el equilibrio, es decir, la imagen cerrada. Y se usa la palabra creación como parecido a la producción y tiene que el enfrentamiento a una situación se adentra con un mapa mental de muestras parecidas a una imagen de apertura. Por lo que, quiere decir que se convierte de manera productiva la planeación del comienzo de la situación, comenzar una indagación mediante una clase de hilo relacionado. A través de la que se ve y está parada, sino que se relacionan o conecta de frente con la posterior. Se tiene que saber visualizar de manera diferente una situación, encontrar la costumbre con lo que se da y cambiarlo al notarlo.

1.5.3 Teoría existencialista.

Esta teoría, el hallar de las situaciones es de mucha relevancia igual que el hallar las respuestas y dicho hallar principal de la situación es lo que diferencia a los inventores de los que no. Las personas en dichos momentos tienen que encontrarse en momento de lograr estar bajo las situaciones con lo que eso significa, sin dejar lo liberal para encontrar la denominación de pensamientos que flotan en la indagación. Es relevante acordarse de que en dicha situación de hallar se parte el equilibrio de la persona como en la totalidad de la situación, lo motiva a la indagación de una respuesta que es la que se dará el equilibrio. El hallar de la persona con su mismo entorno, con el ámbito y con el entorno del otro posibilita la creación.

May; Comparte de una relación de la persona y su ambiente, como dispensador de la acción de creación. La cosa tiene que ser visualizada y ordenada por la persona. Las comparaciones están en como ésta la cosa y su conexión en relación al mismo. Existen animales que están en la existencia con menos o más comparación con otro, alguno de

esto es completo. En un ambiente de la sociedad May indica que la totalidad se dice delimitado y la pelea frente a delimitaciones es la base relevante de la producción de creación. Las partes de Mediación de Situaciones es las que el que media tiene que mostrar la totalidad de su creación para alcanzar un acuerdo de las partes, muestran ilusión a esas mismas.

El significado de encontrarse es dado por **Schlachtel (1959)** que indica que la persona de creación es el que se encuentra abierto al ambiente, dicha acción tiene que entenderse como relación de la persona y su ambiente. El individuo creacional es el que se encuentra atento y acciona como peleador según su ambiente, dicha acción lo prepara ante la recepción y disposición extensa del halo, fuera de la manera en la que se determina dicha relación en la sociedad, no la manera o calidad por ella. Por lo que se confirma el significado de que la creación se muestra como el requerimiento de estar con su ambiente.

Hay una pelea de existencia entre dos motivadores que tiene la persona, el de estar abierto al ambiente y el de quedarse en su ambiente cerrado, en sus familiares. La creación quiere decir el vencer a ser alguien abierto, decepcionado, peleador, acerca del enfoque íntimo, tenido por normal, cerrado.

1.5.4 Teoría de la transferencia Guilford (1952, 1967).

Hizo como ayuda de explicación de su análisis al molde de formación del pensamiento que trata como fundamento para el entendimiento de su indicador. El cuadrado del saber, su forma, denominada transmisión, es una idea principal del pensamiento que tiene que la persona de creación se encuentra influenciado por el pensamiento para analizar las problemáticas y hallar respuestas a estos. El molde de Guilford, fundamentado en el estudio cambiante, trata de 3 estructuras, ya que la totalidad de acciones pensantes tiene que mostrarse como una acción, un elemento y una respuesta.

Estas 3 fases se muestran hechas, debido a los rellenos del pensar, sus acciones y sus respuestas.

En un enfoque se halla los rellenos del pensamiento, en los cuales se practica el entender, En otro de los enfoques se halla las acciones de la mente, El reconocer mira el conocimiento que esta puesto en la mente, el pensar de manera divergente es la que da mayor posibilidad de muchos pensamientos abiertos y el saber de convergencia alcanza que los pensamientos se encuentren en un pensamiento. Para terminar, el análisis muestra los datos sobre lo que es la mejor idea o la que está cercana a la realidad, en el otro enfoque se muestran respuestas del idear. Para Guilford la creación es un facto del saber y entender, es tener novedosos datos. La creación es, por lo tanto, perteneciente de los factores generalizados del saber y así logra ser compartido, de la misma manera, a diversos ámbitos o estudios.

1.5.5 Teoría psicoanalítica.

El fundamento de esta idea del feudalismo de sublimación. Este término es el procedimiento indicado por Freud (1908) “Para mostrar algunas acciones de la persona que parece no tiene conexión con el sexo pero que encuentra energía en el poder de la motivación sexual. Freud explicó como acción de sublimación, exclusivamente el análisis del pensamiento y la acción de arte. Se menciona que esta pulsión se da según cuanto sea derivada a un novedoso propósito, no sexual, y dirección a fines que la sociedad tiene en valoración”.

Dicho procedimiento de moverse da la libertad de denominarse como enfoque de comienzo de toda acción de creación. La habilidad de sublimar de creación, que comenzando Freud lo dio de manera exclusiva al arte, luego la transfirió al entendimiento del mismo.

Según en qué lugar posee relevancia el procedimiento de creación de Freud confirma que se da en el pensamiento, ahí se da la respuesta del arte.

1.5.6 Teoría de las inteligencias múltiples.

Menciona **Howard Gardner (1988)**, que la persona de creación es un individuo que soluciona dificultades regularmente, hace respuestas o conceptualiza situaciones en un ambiente de manera que comenzando es contenido novedoso, pero concluyendo y aceptándolo es como el entorno de la cultura entera.

Gardner trata a la creatividad como una formación de muchas disciplinas que no están prestadas para tenerlas desde una forma establecida como actualmente. Dicha afirmación se fundamenta en que la creación es un fenómeno de polisemia y diversificado en funciones que Gardner muestra que por su elaboración es imposible que su análisis de la creación, de más enfoque en la estructura personal y realice utilización del enfoque biológico, epistemológico y sociólogo para realizar un abordaje de agrupación. La sistematización posee 3 factores elementales los que son “nodos”:

- Individuo: El dicho escritor compara el entorno del menor, sin su formación, y el entorno del mayor, ya confiado de su persona. Le dice relevancia a lo sensible para con las maneras en que la creación se utiliza como un enfoque del menor aun infante.
- Trabajo: Tiene que ver con entornos o enfoques en donde el que crea labora, las sistematizaciones de símbolos que utiliza de manera usual, miran, crean.
- Las otras personas: Tiene que ver la conexión de la persona y diversas otras de su entorno. A pesar que ciertos, se piensen que laboran en soledad, en todo momento habrá otros individuos, es relevante, analiza las familias y a los maestros o docentes en la fase de estructuración, además también los que ayudaron o mostraron rivalización en las fases de creación.

En su texto “*Mentes creativas*” **Gardner (1995)** trata, como un analista de la sociedad, la vida y labora de 7 “profesores de creación actual”. Estos son escogidos mostrando a una de las clases de saberes por el mismo hecho. Gardner muestra que las respuestas de creación a las situaciones se dan con más repetición si las personas se muestran a una acción por beneficio que cuando lo realizan por una compensación o por requerimientos de afuera. El conocer que uno vendrá a juzgarse como de creación, delimita las opciones de creación.

1.6 Principio de la creatividad

Para Crisólogo e Hilares (2004) manifiesta:

Como principio la habilidad de crear que tienen los educandos y que se va desenvolviendo con una dependencia de acuerdo al ambiente socio-cultural que lo rodea. Considerando esta idea, el menor es de por si por inventor por naturaleza, de modo que la creación permitirá un desarrollo óptimo del niño como persona en un procedimiento de desarrollo y aumento. Esta actividad creadora puede revestir múltiples formas tales como descubrimiento, invención y creación (p.136).

El progreso de la creatividad en el niño tendrá mucho que ver con la motivación interna de cada ser siempre y cuando goce de un ambiente favorable donde tenga estímulo para poder explayar su imaginación y sensibilidad, logrando así que el niño tenga una libertad de poder comunicarse con los demás.

En su estructura curricular básica de la Educación Inicial nos indica que:

Una de las condiciones para el desempeño de la creación de los menores es que lo circundante sea lo bastante rico, lo bastante interesante como para suscitar experiencias personales. Pero estas experiencias personales. Pero estas experiencias no servirán de nada; si él no se siente confiado para mostrar a los demás los productos de su actividad o si no se siente animado a expresar lo que

siente o piensa con toda espontaneidad o hacer lo que le gusta hacer (Ministerio de Educación [MINEDU] 1987, p.14).

Capítulo II

Enfoques psicopedagógicos para desarrollar la creatividad

2.1 Las raíces psicosociales de la creatividad

Para determinar este espacio vamos a observar algunos hechos reales que se dan en la naturaleza y en la vida común: Los animales producen muchas veces cosas increíbles, pero no piensan, los nidos de algunas aves, el panal de colmenas, el dique de castores se viene continuando por siglos. "Los vegetales y los minerales no inventan, lo natural da novedosas maneras, bonitas, resistentes y con funciones fuera de concursar con alguno otro. 100 rosas del mismo color no son iguales, y en un grupo de 5 mil personas, todos son distintos y especiales. Esa es la curiosidad de lo natural. Los descendientes son descendientes de la existencia más que de la sangre, que es posible, no se hayan percatado de cuando concibieron al nuevo habitante, ya sea varón o mujer" (Aquiles, s.f., pp.59-64).

Como humano, solamente las personas crean y especialmente, la totalidad de personas tienen la capacidad de inventar. Lo antropológico de la cultura ha demostrado que no existe civilización, por muy antigua que sea, que no tenga en sus hábitos señalizaciones de ser originales.

Los antiguos filósofos, y algunos de ellos actualmente, supeditan el acto de crear a un ser superior y sostienen que el hombre crea por inspiración sobrenatural. Era mucho más fácil creer en la iluminación que explicársele que toda la potencia creativa estaba en uno

mismo y afloraba "desde dentro" del individuo y así se recurrió a creer interesadamente que ella procedía "desde fuera", desde Dios.



Figura 4. Desarrollo de creatividad a través de la lectura. Fuente: Autoría propia

La ciencia del siglo XX, sobre todo desde Marx, Einstein, Lovachesky, Faraday, Piaget y otros, han hecho menos lo creativo al mostrar que no es fuente divina que nos permite crear, sino el estudio y la visión de los sucesos, igual que variable del análisis y las prácticas en las labores, sucesos que llevan a la persona a inventar diferentes versiones de la persona.

En parte con esto quedaría demostrado cuál es el comienzo de la creación de la persona. Pero: ¿Por qué solamente la persona? ¿Por qué no también los monos y otros animales, que poseen características muy actuales como las personas?

Entonces muchos estudiosos llegan a la conclusión de que la persona en alguien de símbolos y mediante el cambio de muchas décadas ha ido inventados símbolos de mayor riqueza y complejidad, lenguas habladas y no.

Código para motivar y accionar el procedimiento de la labor grupal, es decir en una sociedad organizada.

A través del tiempo toda agrupación de personas tenía una o diversas lenguas de símbolos que también de mostrar y de hablar ofrecían otro beneficio relevante para el desarrollo evolutivo de las personas “mostrar lo que no está”. En efecto, lo normal de la misma simbología es la evocación. De esta manera, los animales no tenían solamente un sendero, el que es recto, para tomar en cuenta o acordar la relación con todo, las personas poseían 2, la relación recta y la de símbolos.

Mediante estos las personas están en condiciones de tener, encontrar y poseer todas al mismo tiempo en la mente, partiendo de las que tienen naturaleza heterogénea y llegando a las raras.

Es así como queda demostrada la creatividad de la persona como la del espacio y desarrollada respuesta del comunicar y de la labor grupal. En este sentido existen 3 impulsos fuertes de la misma.

1. Tendencia a la autorrealización. Tener libertad en el obrar y accionar, no vivir supeditado a un ser supremo y atado en este lugar y momento, como es de las bestias.
2. La relación de terminar y tener un momento delimitado y de tener un destino en el perecimiento de la vida. Este aspecto desconocido para las bestias provoca a la persona una rebelión a esa naturaleza y da la motivación a pelear por estar aquí, por no dejar la vida, por seguir viviendo.
3. La opción de jugar. El jugar se basa en las simbologías y las personas que pueden jugar con la mente y las cosas, además de sus pensamientos, comienzan novedosas verdaderas y cambiantes, esta acción hace y no hacerlo deshace.

Finalmente podemos decir que, en todo trabajo creativo el motor fundamental está en el cerebro, que ha venido desarrollando a través de miles y miles de años mediante la experiencia y el trabajo, que por lo menos a la fecha todavía no se ha desarrollado a

cabalidad y que esta materia gris organizada es toda una computadora que no se ha descubierto todavía a cabalidad.

2.2 Límites de la creatividad

Otro tema para considerar es que la limitación apoya en la creatividad, debido a que posee y deja un mejor ordenamiento de los pensamientos. Los límites de la misma, hace que se indague en diversos métodos, el creador tiene una situación con pocas soluciones, por lo que, necesita de la búsqueda intensa y respuestas con mayor riqueza. A veces estos límites vienen de afuera y otras están dentro de nosotros, límites reales como impedimentos físicos para movernos o límites internos que operan como bloqueos (Winnicki, 2015, pp.26-27).

Ideemos solamente en el problema que se da estar obligado a dibujar o escribir libremente. Requerimos una consigna que nos delimite para estar a salvo y puestos con el poderío de iniciar el viaje. Las limitaciones otorgan fuerza, deja que haya profundidad y hace rico a la invención. "Trabajar dentro de los límites del medio nos obliga a cambiar nuestros propios límites" (Nachmanovitch, 2004, p. 101).

Hay situaciones extremas, que a pesar de lo sensibles y traumáticas que pudieran haber sido, resultan sumamente productivas. Un ejemplo de ello es el llamado Teatro Abierto, ciclo de obras cortas que se hizo en plena dictadura militar argentina, donde dada la censura imperante había que recurrir a "decir sin decir". Dentro de ese marco se crearon obras maravillosas que exploraron el mundo de la metáfora, del simbolismo, de la creatividad.

2.3 Evaluación de la creatividad

Las instituciones educativas utilizan habitualmente test o pruebas para diagnosticar y evaluar la creatividad. En la actualidad, no sólo existen numerosos tipos de test, sino que se siguen produciendo otros nuevos. Con todo, gran parte de esas pruebas se inspiran en los

test de Guilford y de Torrance. Es por ello que seleccionamos a estos dos autores (Alsina, 2009, pp. 27-31).



Figura 5. Evaluando la creación de una imagen de una persona. Fuente: Autoría propia

Test de Guilford

Desde 1950, Guilford y sus colaboradores investigaron y trataron de demostrar la validez de su modelo teórico del saber: su conocimiento de compartimiento o de cambiarlo. Según ésta, la creatividad es parte de las resoluciones específicas del saber y lo cual es posible tenerlo y moverlo a diversos ámbitos o quehaceres. Guilford (1967) apoyó su idea en un molde de formación del pensar organizado dentro de una sistematización de tres dimensiones, cubo del saber. Dijo las capacidades en relación a parámetros o dimensiones:

1. Contenido; Es la clase de datos o material con el que se trabaja. Puede ser visto, oído, simbolizado, conceptualizado o comporta-mental.
2. Operación; es la clase de procedimiento de la mente que opera el sujeto. Es posible que sea lo cognitivo (lo que la persona conoce o sabe a partir de saberes previos), la mente (datos que atesora), el idear con divergencia (que da posibilidad de cantidad y variedad de pensamientos nuevos), el idear con convergencia (que centra los pensamientos) o la

valoración (que proporciona información sobre la mejor idea tras alcanzar un acuerdo en base a un criterio dado). 3. Producto. Es la manera en la que se obtienen los datos en el curso del procedimiento. Puede tratarse de una unidad, una clase, una relación, un sistema, una transformación o una implicación.

En el modelo de Guilford se combinan las tres dimensiones, de manera que todo pensamiento inteligente se caracteriza por una acción, relleno y respuesta. Así pues, una capacidad de operar determinada, de 6, que combinada con un tipo de contenido de datos da posición a alguno de las 6 respuestas ya dichas con anterioridad. Con esta sistematización se definió capacidades diversas en el año de 1977. Pero el entorno de las capacidades que tenían relación a la creación fue agrandándose y en 1988 alcanzaba la cifra de 180.

Tanto Guilford como, posteriormente, Torrance han ejercido una fuerte motivación en el entorno del medir psicométricamente el pensar inventivo. Por otra parte, Torrance y sus ayudantes se motivaron en Guilford, sin embargo, no aumentaron la cantidad y dificultad de los elementos a 4: lo fluido, flexible, origen y estructuración. En los años cincuenta, en la Universidad de Minnesota, Torrance estudió las actividades creativas con relación a las diferentes edades: en los niños, en los adolescentes y en los profesores que enseñaban pensamiento creativo. Torrance también desarrolló un programa de mentores, destacando el papel de apoyo que jugaban éstos en los individuos de creación (Torrance, 1962). Los resultados de sus análisis demuestran que poseer un maestro ayuda al alcance creacional. (Torrance, 1984).

En las contribuciones más importantes de Torrance está la programación de respuestas a situación venideras comenzando en el año de 1974 con el objetivo de incluir tácticas de respuestas creativas de situación de la primaria. Esta programación se fue aumentando de diversas naciones como Estados Unidos, entre otros.

Sin duda, los análisis de Torrance de idear con creación (TTCT, Torrance Tests of Creative Thinking) (Torrance, 1966 y 1974) se han transformado en la medición normal del idear de creación de mayor uso, sobre todo en los países anglosajones. Además, los TTCT son un conjunto de análisis y acciones que es posible utilizadas de la infancia a la educación superior (Torrance, 1977). De hecho, la batería básica ha sido utilizada en muchos programas estatales y escolares como instrumento de selección de estudiantes. Y esa batería básica de test ha sido validada por gran cantidad de estudios longitudinales.

En concreto, Torrance publicó en 1966 el test sobre pensar creativamente con palabras. Este test comprende un conjunto de pruebas verbales que, a su vez, presentan como estímulo una figura. En estas pruebas, a veces se hace una pregunta con relación a un dibujo, se pide la mejora del objeto o se solicita que se enumeren usos inusuales de éste; otras veces se pide realizar un dibujo imaginativo a partir de círculos o a partir de una sencilla mancha. Además de estas pruebas de actividades verbales y de figuras, hay otros test de Torrance como el de pensar con creación con elementos sonoros y términos (figuras y onomatopeyas), o pensar con creación en acciones y actividades. (con la infancia y la iniciación del curso).

Existen otros test asociados a diferentes teorías sobre la creatividad, y la mayor parte de ellos traían de detectar el pensamiento divergente contenido en el intelecto humano. Merecen una mención especial los siguientes:

Análisis preferencias de imágenes de Welch. Está fundamentado en las investigaciones de Barron y medición artística Barron -Welch, donde las respuestas indican que los individuos de creación en concreto los del arte, y que hay una buena relación de esta tendencia a la dificultad y ciertos elementos normales de los individuos de creación como lo fluido, oral y ser original entre otros.

Test de Getzels y Jacks. Está fundamentado en 5 términos: la relación de términos normales que poseen diferentes emociones, la relación de las utilizaciones posibles de cosas normales, el descubrir de una imagen escondida en imágenes de geometría difícil, la forma de ver las 4 historietas sin final a las que existe una añadidura de diversos tipos de finales, y la creación de diferentes situaciones partiendo de la información numéricos iniciales.

Test de Wallach y Kogan. Consta también de 5 análisis y se caracteriza por darles un aire lúdico. Se eliminan todos los elementos que puedan tener parecido con un examen, como por ejemplo el límite de tiempo.

En síntesis, para la evaluación de la creación de la mayor en los análisis se fundamentan en 2 clases de análisis:

Las pruebas determinadas. Por un lado, están las pruebas perceptivas, donde el sujeto tiene que descubrir imágenes escondidas y mostrarlas de diversos enfoques; y, por otro, los análisis de imágenes, que consisten en distintas clases de imágenes o recursos sencillos que servirán para formar y mostrar imágenes de mayor dificultad.

Los análisis de palabras. Pueden ser de muchos tipos: escribir una frase o un párrafo a partir de unas palabras dadas; establecer analogías formulando palabras con mismo significado, palabras; hacer diversas y certeras cuestiones para detectar problemas y hallar soluciones; repensar en la totalidad de la capacidad de utilización de algunas cosas, incluso en los usos ideales o más adecuados; ser capaces de poner título a historias e imágenes; obligar a usar la imaginación ante situaciones difíciles e inesperadas; redactar un cuento imaginativo tornando como base un tema inusitado; realizar una autobiografía sobre los problemas, intereses, sentimientos e ideas, de modo que se revelen la disposición y las aptitudes creativas del sujeto.

Capítulo III

Características de las personas con creatividad

3.1 Desarrollo del proceso creativo

Hemos visto que la acción de crear viene hacer un sistema que concluye con la acción desarrollada ante un inconveniente o complicación, que a lo ancho de este sistema se tendrá que emplear diferentes técnicas que harán predominar el desarrollo creativo lo que nos permitirá dar con una solución concreta, para ello dividiremos los inconvenientes en las siguientes etapas:

- **Conocimiento del problema:** Para tratar de llegar a un recurso creativo es ineludiblemente detectar la problemática dada, para ello hay maneras de sacar a relucir la sensibilidad ante los problemas, donde el objetivo es formular la mayor cantidad de preguntas sobre algo concreto del problema.



Figura 6. Creando con plastilina. Fuente: Autoría propia

- **Enunciación del problema:** En la enunciación del problema detallamos claramente la formulación de la problemática determinando situaciones distintas abordando el problema.
- **Descubrimiento de pensamientos:** Se ejercitará con ejercicios y tácticas que simplifiquen una gran creación de pensamientos o más estructuración de estas. Esta se dará a través de los recursos de las técnicas y métodos que emplee el docente con el objetivo de incentivar una ejecución o producción de nuevas ideas.
- **Apreciación de ideas:** En esta etapa de valoración acerca de la producción de las ideas, es determinante separar ambas etapas ya que en la valoración la idea será compartida.

3.1.1 Etapas del proceso creativo.

En los años pasados en la fabricación de productos era muy poco frecuente conocer el proceso de este solo se limitaban en ver y conocer el producto valorándolo como fruto final. Mas hoy en día es necesario escudriñar el proceso para poder así conocer aquellas organizaciones humanas y mentales de la innovación para conseguir un control en este significativo ejercicio personal, mejorando quizás en métodos y estrategias para poder desarrollarla.

Para Remo (1997) “describe cuatro etapas del proceso creativo las cuales son el entrenamiento, la creación, el espíritu y la comparación” (p. 48).

- **Preparación:** Viene hacer la etapa proceso en el que se busca la mayor información en este paso se aplica la percepción, memoria y selección ante una inquietud dada en la que el accionar será la observación, las lecturas, las indagaciones del tema con personas conocedora del tema, así como experimentos de acuerdo a la inquietud dada.
- **Incubación:** Este accionar tiene que ver con procesar y analizar la información encontrada centralizándose en la corrección e indagación de los datos.
- **Iluminación:** Este accionar suele darse después de un periodo de desconcierto, inestabilidad y duda, pero es en esta etapa en la que se encuentra una salida de información

ya que se llega a una idea concreta por medio de un sistema de idioma con situaciones críticas y simples, y el centro concluyente va a ser igual que la etapa de simpleza.

- **Verificación:** Viene hacer la fase final en la que se evalúa la idea creativa si esta es valiosa se pasará a dar a conocer cerrando así un ciclo que empezó a través de una duda o inquietud.

3.1.2 Desarrollo creativo.

Hoy en día se ha evidenciado que gracias a la creatividad que desarrolla el ser humano, este puede desempeñarse mucho mejor ante las situaciones que se muestren ya que la creatividad permite a la persona tomar decisiones y buscar una posible solución ante cualquier problema a presentarse. Se puede decir que la enseñanza de la lógica y el razonamiento hoy en día se hace indispensable ya que a través de ellas se logra un aprendizaje en la forma de razonar ante los percances que aparezcan en el día a día de uno. Asimismo, en estos tiempos se ven psicólogos que plasman terapias cognitivas de reforzamiento académico creando rutinas, hábitos que permiten desarrollar habilidades en cuanto a la mejora de pensar críticamente resolviendo así problemas de la vida diaria.

Es así que actualmente han ido creciendo varias técnicas que permiten contribuir a un idear más decisivo y a controlar las situaciones con más innovación:

- **El medio ambiente:** Todo pequeño tiene en su interior la naturaleza de ser creativo, ya que vemos que ellos se comunican a través de los dibujos que realizan, las mímicas ante las canciones que escuchan o a través de gestos o acciones de imitación y representación de algo. Es por ello, que es muy importante el medio que lo rodea, el vínculo que tiene con sus padres donde encuentren paciencia, tolerancia para escucharlos, así mismo el rol de los docentes es fundamental ya que a través de ellos se puede estimular la actividad de crear, comunicar y florecer una actividad inédita culminado en una actitud creativa.

- **La formación de la personalidad:** En cuanto al crecimiento de la actitud en el pequeño se puede decir que es tarea de la familia el formar hábitos de sembrar el instinto, disciplina y la constancia que permitirán afianzar rasgos y actitudes ligadas al proceso creativo las cuales se verán reforzadas por los docentes desarrollando la información propia, crítica propia, entrenamiento de la concepción, así como el sentido lúdico de la vida.
- **Técnicas específicas:** Gracias a los estudios en psicología hoy en día hay nuevas metodologías para plasmar a través de ejercicios, prácticas y enseñanza. Entre ellas podemos describir las siguientes:
 - Observar y analizar modelos.
 - Prácticas de describir características.
 - Descubrimiento de vínculos remotas.
 - Representación imaginaria de posibles mejoras de una idea.
 - Practicas diarias desarrollando acciones conscientes ante una dificultad.
 - Tormenta de pensamientos.

3.2 Desarrollo de la creatividad en la escuela

López y Recio (1998) Presentaron una propuesta de acciones que permitirán desarrollar la acción de crear a través de tres factores indispensables como son el cognitivo, afectivo y social, acciones que se pueden desarrollar dentro del marco educativo y son:

Actitud ante los problemas:

- Poder formar en el estudiante un sentido de buscar una solución ante un problema dado.
- Motivar en el estudiante la acción de crear desarrollando así su potencial creativo.
- Buscando concientizar la importancia que tiene la acción de buscar una solución ante un problema a través de la creatividad en la vida cotidiana.

- Incitar, estimular el desarrollo de la curiosidad y el poder analizar un problema desde diferentes puntos de vista, cambiando así una perspectiva de buscar una solución de un modo muy correcto.
- La manera de utilizar los datos:
- Resaltar la significancia que tiene el poder aplicar acciones de conocimientos y no solo el hecho de poder memorizarlos.
- Incitar a través de la estimulación el accionar de los estudiantes para poder descubrir analizar relaciones y situaciones dadas ante una problemática dada.
- Valorar los resultados de un accionar dado, así como evaluar las ideas de otros, presentando una actitud positiva de escuchar nuevas ideas propiciando la búsqueda de nuevas soluciones teniendo en cuenta las características y factores del problema presentado.

Uso de materiales:

El uso de nuevos recursos a través de materiales es muy importante ya que a través de ellos se puede estimular el interés del estudiante.

- Cambiar el enfoque tradicional por la dinámica usando relatos, anécdotas de forma analógica.
- Clima de trabajo:
- Es muy importante el buscar y crear un ambiente armonioso, amigable, y simple en el salón (p.53).

A fin de poder integrar y complementar el accionar de poder desarrollar la creatividad presentamos una lista de accionar:

Conocer y reproducir la búsqueda del pequeño.

- No temerle al error.
- Animar a creer en la imaginación, además de la guía a la verdad.

- Animar el vínculo con individuos innovadores.
- Originar e incentivar la diversificación y la personalidad entre estos.
- No estereotipar al que posee fuerza en la imaginación.

Metas de los entrenamientos de imaginación

- Incrementar de manera asombrosa la habilidad de las personas para crear pensamientos innovadores.
- Beneficiar e incrementar la habilidad para desarrollar estos pensamientos.
- Obtener la habilidad de idear en palabras de sistemas, o sea, dirigirse al centro de cada ejercicio, y no detenerse en la línea de las cosas y las últimas respuestas.
- Implementar técnicas para oponerse a situaciones complicadas y que parezcan irreparables.
- Quebrar sistemas de ideologías creadas y duras.
- Relacionarse gustosamente con el contexto o espacio social, solucionando muchas complicaciones y decidiendo de la mejor manera.

3.2.1 Personalidad creativa.

Para Aquiles (2012) “La creatividad es un grupo de comportamientos frente a la existencia que requiere no únicamente de actitud mental, además de sentimientos, culturales y de comportamiento” (p. 47). Se dirán los factores mentales, sentimentales y que forman parte y que se tienen que tener en un sujeto sumamente innovador:

Características cognoscitivas.

- Refinamiento de la percepción y el discernimiento.
- El creer en sus instintos.
- La imaginación.
- La idea de poder criticar.

- El desarrollo de la curiosidad intelectual.

Características afectivas.

- Tiene una buena autoestima.
- Es muy suelto y se siente libre para poder comunicar.
- Tiene pasión por lo que hace.
- Presenta audacia y es intrépido al tener una idea.
- Es muy profundo en su accionar.

Características volitivas.

- Es tenaz.
- Es una persona tolerante ante una frustración por algo.
- Tiene la capacidad de poder decidir.

Para Stainer “la persona creativa es más culta, más destructivo, pero a la vez organizado, más ágil y más adecuado que el sujeto normal”.

Se puede finalizar expresando que la acción de crear presenta varios beneficios ante cualquier situación problemática, pero sobre todo permitirá integrar su personalidad.

3.3 Origen de la creatividad en el niño

Como ya hemos visto anteriormente el niño tiene la naturaleza de poder crear soluciones, ideas, como por ejemplo cuando plasman ideas en los juegos y buscan solucionar sus problemas en su accionar en ellos.

Uno de los objetivos tanto de los docentes como los padres es poder encontrar o descubrir la creatividad que tiene el niño ya que lo vemos reflejado a través de sus ingeniosidades ya sean divertidas o porque no sorprendentes. Pero algunas veces vemos que los niños demuestran su creatividad a través del accionar de travesuras, rabietas, malas conductas, mentirillas y otros, estas actitudes muchas veces no tienen un buen manejo

educativo ya sea por los padres o por los propios docentes ya que algunos niños logran ciertos objetivos a través de ellos. Pero lo contraproducente es que este accionar conlleva a una actitud negativa como parte de formación de su autoestima.

Finalmente podemos decir que el potencial creativo del niño siempre está presente en él, ya que este es un recurso muy importante en la percepción y solución de complicaciones que suceden en su día a día. Es importante enseñar, instruir al niño a confiar en su propia idea y elaboración, a progresar en sí mismos y a ser independientes de los demás.

3.4 La creatividad en el niño

Prieto, López, Ferrándiz (2003) señala:

Los pequeños poseen en su mente una existencia que se va creando por medio de sus vivencias, fobias y anhelos. Como toda persona, estos requieren demostrar sus pensamientos de cualquier modo. A ello se le dice innovación. En el tiempo infantil, la creatividad no es únicamente un modo de demostrar emociones o lo que idean; además de esto es un sistema para adaptarse a la realidad del contexto.

Por ello, la creatividad en los pequeños es importante en el crecimiento y conocimiento de este. En primer lugar, es fundamental, no limitar al pequeño cuando exprese anhelos de comunicarse entonando, danzando, redactando o haciendo juegos. Opuesto a esto, si el pequeño no tiene esta característica sola, se le debe incentivar a ello.

Entonces, ej., un beneficio seria darle actividades de armar como rompecabezas, que él organice la lista. Además, se logra que cuando estén en conjunto creen una entonación, o también comienza a enumerar con el requisito de que el pequeño siga.

Además, darle canciones, que aprenda a danzar, que dibuje con los dedos, y con su físico. Colorear y escribir es fundamental en el desarrollo sentimental de los pequeños, ya que así es como crean dibujos que después demuestran su existencia. Un ejercicio más fundamental es dejarlos que jueguen afuera, que se motiven por el mundo exterior más allá de su cuarto, con insectos y flores que se debe proteger. Su intriga es demasiada y es en aquellos tiempos cuando se tiene que intentar dar a conocer todo y de esta forma los pequeños no pararan de querer aprender.

El concepto de que el pequeño sea libre para demostrar sentimientos, asegura en su totalidad su balance sentimental. No le grite cuando ensucie los pisos, o el polo, indíquele como relacionarse con su contexto, donde este logre estar en su ambiente de libertad. Déjelo divertirse e incentive la explotación de esa estupenda creatividad que cada uno tiene: la innovación. Piensa en lo que expreso Einstein, la creatividad es más fundamental que lo inteligencia (pp. 19-20).

3.5 Características de la creatividad del niño

Los datos procedentes de diferentes estudios, a continuación, recogemos las características que, a juicio de los estudiosos de la creatividad, caracterizan a los pequeños innovadores en estos 1eros momentos:

- Demuestran pensamientos con nitidez y previo a los demás de su mismo grado.
- Utilizan de manera adecuada el habla ancha, utilizando oraciones y gestos que impactan a los más grandes.
- Demuestran algunas capacidades para contar historias que escucharon cuando aún estaban más niños.
- Expresan una cantidad de conocimiento o entendimiento no normal en los pequeños del mismo grado, agrupando lo que vieron, o escucharon.

- Poseen motivación por las lecturas teniendo pocos años. Se satisfacen con atlas, diccionarios, enciclopedias. En ocasiones, hacia los dos o tres años, se sientan con su libro imitando a los adultos.
- Se motivan en saber cómo expresar el tiempo, saber que dice el termómetro y entender los días.
- Se enfocan en los trabajos. Se pueden enfocar en algo por mas rato que sus iguales en aquellas cosas que les llaman la atención.
- Expresan capacidad no normal en el dibujo, las canciones, teatro, baile, etc.
- Logran entender las relaciones hecho- consecuencia, aun teniendo pocos años de edad.
- Le apasionan varios ejercicios, y vivencias.
- Gran parte de estos pequeños, veloces y muy inteligentes, logran leer previo al colegio, de una forma como si quisieran alimentar su hambre de intriga. (Prieto, López, Ferrándiz, 2003, pp. 71-72).

3.6 Factores que influyen en la creatividad del niño

Influencia del medio en la creatividad:

Para Dacey (1989), las condiciones del medio que rodea al niño deben ser favorables ya que en esta etapa es donde empiezan a desarrollarse sus neuronas desarrollando así el intelecto de cada ser humano, es por ello que se tiene que cuidar el no evaluar a un niño con los estándares de alguien más.

Un modo socialista de la actitud innovador requiere una relación entre: sucesos previos de la persona la ocasión fáctica, el comportamiento de la persona y sus respuestas de acuerdo con ocasiones del cuerpo, contexto y sociedad específica.

Como 1er semblante significativo tiene que ver con la persona en sí, ya que su característica por entender trata a la persona en sí; comportamientos de uno mismo, fuerza, capacidades y paredes mentales.

En relación al cuerpo, se logra diferenciar ya sea la estructura de los momentos en lo que la persona existe usualmente, como las ocasiones contextuales de la sociedad en donde vive.

De acuerdo con las motivaciones que se logran diferenciar las capacidades de enseñanza y de demostración, los moldes, la guía sentimental, lo que se quiere, las chances que posee de selección de acuerdo con el ámbito profesional, etc. Los factores sociales expresan el tiempo, hábitos, comportamientos y religiones de la sociedad en donde vive, las que logran incentivar a la persona las maneras y chances de la demostración y crecimiento de la innovación de este.

El pequeño empieza a demostrar a parte de su llegada al mundo. Ya en los 1eros días de existencia logra diferenciar entre los rasgos duros frente un objetivo dado y los rasgos son metas demostradas en el idioma oral; se piensa que la manera de demostrar emociones cambia hasta en un recién nacido.

Se determina la diferenciación entre la demostración de una emoción y un momento de actitud, de años cortos se expresan maneras innovadoras de expresar dichas cosas en su contexto, lo cual se puede distinguir como sector del ejercicio de demostración entre el pequeño y su contexto, entre la enseñanza y las actitudes.

Postura del pequeño en la Educación

Podemos ver que el niño en la primera infancia, ya empieza a vivir en sociedad a través de un orden social transmitido por su familia y por el círculo social que lo rodea. Es por ello que comúnmente la adaptación a la sociedad se da sin ningún conflicto, aunque

claro está determinado que él todavía no puede comprender las normas que se dan en una sociedad.

Ya en la Educación Primaria el niño ya alcanzó una etapa de desarrollo que le permite relacionarse con más pequeños y que tiene que existir este agrupamiento y relacionarse de un modelo razonable permitiendo en ellos el poder vincularse y conocer el modo de pensar de otros niños evolucionando consecutivamente.

3.7 Actitudes que matan la creatividad del niño

Bernabeu y Goldstein (2009) manifiesta

- La falta de expresión y autonomía.
- La forma de llamar la atención o de criticar.
- El miedo a que se burlen de su trabajo.
- Presentar ideas repetidas o antiguas.
- No brindar la confianza necesaria bloqueando así el que el niño cuente, narre o exprese lo que siente o la idea que imagina.
- La falta de empatía ante algo o alguien.
- El no tener creencia en uno solo o en la gente del contexto.
- La falta de ser sencillo o natural.
- El no tener respeto de lo que piensa o siente (p.63).

Capítulo IV

Estrategias para facilitar la expresión creativa

4.1 Creatividad en el diseño curricular básico

Ministerio de Educación (2009) En el modelo curricular fundamental se entiende la significancia y trascendencia que posee la innovación en el desarrollo del pequeño, tomándola en cuenta como base de las habilidades importantes que son fundamentales hacer crecer por medio de cada curso estudiantil, estos son:

- a) Idear innovador: Habilidad para hallar y establecer maneras creativas de ejecución, venciendo los caminos sabidos o los cánones antes conocidos.
- b) Idear decisivo: Habilidad para ejecutar y guiarse en manera entendible, desarrollando comprensiones de uno mismo y en manera explicativa.
- c) Resolución de situaciones: Habilidad para hallar soluciones variadas importantes y adecuadas frente a ocasiones complicadas o de problemas.
- d) Decidir cosas: habilidad para tomar, frente a una cantidad de variables o chances de solución, por la que posee más relación con el tema o más pertinente y adecuada, dejando de lado los riesgos e implicaciones de esta oportunidad o de la situación en sí.

El crecimiento de las habilidades importantes que da el Ministerio de Pedagogía por medio del currículo, pide una establecida importancia para superar los problemas en los

que se halla la pedagogía fundamental, más importante, una amplia inteligencia para contestar de manera creativa e innovadora a los problemas o problemas que establecen los límites de la educación en estos días. Estas habilidades son fundamentales y concluyen los amplios deseos del currículo. Es significativo el idear innovador en todas las habilidades. Para hacer crecer el idear innovador se necesita una posición decisiva, ósea, no admitir, no volver a decir, prevenir lo usual y la normalidad, y, por otro lado, interrogar, darle oportunidad, idear cosas, saber qué es lo que va a pasar, con esto se logra un comportamiento innovador, ya que no admite lo usual de los pensamientos ajenos. Del mismo modo, de todo se logra concluir que la respuesta de una situación requiere, un comportamiento innovador, ya que se indaga un modo distinto de concentrar una ocasión que remonte el problema que creo la situación. La decisión va de la mano con riesgos que son requeridos superar, establece una postura innovadora y da chance a la selección de un elemento entre varios y el hallazgo de una correcta respuesta al desafío o problema establecido.

4.2 Técnicas para estimular la creatividad

Aquiles (2008) manifiesta:

Brainstorming (Torbellino de ideas).

Esta técnica tiene tres grandes reglas:

1. No se discrimina ni cancela ningún pensamiento, por raro o diferente que sea, la decisión es establecida.
2. Oír al resto, para agregar, crear mejores pensamientos, sin tener peleas.
3. Avanzar sin parar en debates ni amplias argumentaciones, se ejecuta con velocidad, dándole cabida a la comunicación de pensamientos, discriminando así problemas y complicaciones mentales (p.71).

Se establece un problema amplio, en un momento que logra ir de diez a treinta min. Se entrega la mayor cantidad de consejos, luego de que se acaban las sugerencias, se las ordena y estructura. Se amplían y se califican para seleccionar las ideas más adecuadas. Esta habilidad es para ejecutar en conjunto.

En Pedagogía inicial, logra usarse la lluvia de pensamientos con conceptos como:

- Nombre de la historia.
- Denominación de participantes.
- Utilización de un ejercicio.
- Espacios donde se podría viajar.
- Ejercicios para ejecutar una reunión.
- Métodos de conseguir que cada uno esté bien.
- Situaciones que podrían pasar si no habría matices.
- De qué manera se puede hablar si no hay términos.
- Juegos que se pueden crear.
- ¿Qué sucedería si cada uno tuviera dos pares de brazos?

El arte de cuestionar.

Las interrogantes tienen que incentivar, el maestro creará las interrogantes que lograrán aprender las motivaciones del conjunto. Tiene que conducir a los estudiantes estableciendo pasos, guiando para que creen pensamientos y lograr que entiendan de que en la vivencia de todos y del conjunto esta la guía y como tener la respuesta.

Para el ejercicio se decidirá un concepto conocido por los estudiantes y se ejecutaran interrogantes.

Un ejercicio de pedagogía infantil puede ser: NUESTRO CUERPO, donde se pueden ejecutar una variedad de interrogantes como:

- ¿Debido a que tenemos este matiz?
- ¿Debido a que hay varios sectores?
- ¿Debido a que tiene carne?
- ¿Cuál es el fin de nuestro físico?
- ¿Cómo se compone el físico de la persona?
- ¿De qué forma quisieras que fuera el físico humano?
- ¿Qué se podría variar del físico? ·

Conclusión creativa.

La conclusión es igual a aumentar la capacidad para desarrollar instrumentos o datos variados con el objetivo de lograr conceptos más importantes.

Ciertos ejercicios de conclusión innovadora para pedagogía infantil son:

- Darles nombre a las historias.
- Darles nombre a las imágenes.
- Establecer un matiz para un sentimiento.
- Idear un saludo creativo.
- Hacer un muñeco para todos los valores que protegemos en el colegio o donde se estudie.

Sinéctica.

Es una táctica muy adecuada para los estudiantes de Pedagogía básica, ya que, poseen un idear creativo. Esta táctica logra que el pequeño incentive la magia de su imaginación al mismo tiempo que aumenta su habla, la experiencia de situaciones, el hacer crecer la historia trágica y el enfoque de la concentración.

Ejercicios así son:

- Crear términos juntando otros
- Hacer imágenes con innovaciones sinécticas.

La ideogramación.

Trata en demostrar con imágenes los pensamientos importantes de un relato o drama. Posee muchos usos como táctica de pedagogía que incentiva al momento actitudes innovadoras. Su ejercicio enseña a estudiante en la comprensión, organización y creación innovadora.

Ciertas de las idear desarrolladas a la Pedagogía básica son:

- Hallar una imagen para la pena.
- Innovar un logo para el conjunto.
- Imaginar un factor que reconozca a todos los participantes del conjunto.
- Hacer una cosa para estos términos: - Carmesí. - Velocidad. - La jungla

Análisis funcional.

Es una táctica de pensamiento innovador que trata en explicar una situación, organización y cosa considerando sus variadas funcionalidades con el objetivo de hablar la respuesta o resolución. La interrogante que no recibe en la táctica es: ¿Cuál es su objetivo? Un ejercicio para pedagogía básica de este modelo logra tratar de enseñar a los estudiantes un papel con imágenes de cosas y preguntarles cuál es su funcionalidad.

El relax imaginativo.

Es una táctica que junta la imaginación como método de enseñanza y de vivencia experimentada a lo conocido.

Las respuestas que se le dan son:

1. Soltura.
2. Relación adecuada de termino-dibujo.
3. Importancia experimental de los conocimientos.
4. Reconocimiento con problemas sujetos a la demostración. Se debe seguir estos pasos:

- a. Contextualización
- b. Soltura del cuerpo.
- c. Entrenamiento para contar
- d. Cuento.
- e. Regreso a la existencia real
- f. Ejercicios dinámicos

Es fundamental que cada uno considere que este ejercicio tiene que ejecutarse en un contexto tranquilo y simple, sin apuros, sin sonidos o con ritmos lentos, con una iluminación leve, además, crear ese ambiente donde lo fundamental es percibir, experimentar lo que pensamos y volar con las emociones.

4.3 El juego, el arte y el lenguaje como medios para la creatividad en los niños

Dabdoub (2014 pp, 33-35)

4.3.1 El juego y la creatividad.

El deporte es un ejercicio primigenio de la persona, donde hallamos la creación de la imaginación e innovación. Solamente en relación que la persona se divierte logrando imaginar, mediante este proceso crece su fuerza mental, con una actitud importante que es, ser libre.

En esta actitud se basa el modelo a seguir en el deporte.

“... el deporte es un método más correcto y verídico para incentivar el crecimiento de las habilidades innovadoras del pequeño.

Los niños mediante los ejercicios innovadores motivan comportamientos que los guían a una existencia de provecho y gustosa para sí mismo y los demás. El deporte da soltura para realizar y no, para innovar y divertir una vida querida, donde se junta la creatividad, imaginación, idear y realización. Por el deporte el pequeño entra en la vida significativa, donde realizara toda su fuerza de absorción, además juntara uno solo consigo beneficiando la creación de un pensamiento individual, del mismo modo con los jóvenes, actitudes que forman su acervo en conjunto y de la cultura, por medio del que conocerá su conexión con la moral y las buenas actitudes.

En el día a día de los ejercicios lúdicos de los pequeños estructuran: el lugar de deporte, seleccionan los amigos, los modelos de deporte, los elementos, estructuran y seleccionan cosas lúdicas. Mediante este ejercicio se aproximan a la sabiduría de la vida contextual, ya que las practican, vivencian, crean pensamientos, juntan las respuestas y resoluciones de situaciones, juzgan, se transforman en críticos, arman su personalidad considerando la mente de estos y de los demás de la sociedad, como los grandes.

Además, el deporte posee elementos que guían el crecimiento de la innovación; creatividad, rapidez, estiramientos, creación, estructuración, comienzo del pensamiento, emoción frente a las situaciones, etc.

La creatividad. – Es una de las características más importante de la innovación, y se fundamenta en lo simple, inigualable. Los pequeños son inteligentes en la creatividad, porque estos no tienen miedo, son temerarios y enfocados para innovar ocasiones nuevas.

Varias ocasiones se ejercita los denominados deportes habituales, mediante los que se juegan ocasiones llegadas desde los ancestros, en estas ocasiones la creatividad está en que le agregan un valor adicional como resultado de elementos socio históricos.

Rapidez. -Los pequeños pueden entregar un gran número de contestaciones o repuestas a situaciones desarrolladas, sus pensamientos son rápidos como el viento. Ya que estos son creativos, indagan y practican lo que idean que se desarrolla es que su idear es movible y logra dar muchas contestaciones a un deporte o concepto.

Estiramiento. - En las ejecuciones de practica y argumentación que ejecutan se ve una amplia ductilidad para establecer formas a ocasiones situacionales; no se quedan en un pensamiento, funcionan de forma opuesta a la dureza. Practican muchas veces buscando una respuesta diferente.

Creación y estructuración. – Se ven los pensamientos y se ejecutan, funciona toda la persona en esto: cerebro, físico, sentimientos. Crear logra innovar pensamientos, dibujos a rango imaginario, cerebral y sentimental y cuando ello se pone en la existencia de lo real se va a la estructuración. Al conseguimiento de una cosa, lo que demuestra esa existencia que se mueve en la persona. Mediante la creación se relacionan pensamiento y dibujos mentales para que afuera se vea, las cree, las goce y las separe.

La expresión cerebral. - Es un requerimiento que va creciendo en la persona de modo seguido ¿de qué manera? Cuando muestra sus sentimientos y pensamientos al contexto, cuando mira, expone, manifiesta y halla lo que engloba los términos en su forma íntima. Mostrar el pensamiento es separarse de la existencia para conocer y desarrollarse como persona, de una perspectiva única y de una perspectiva exterior (en relación o más bien normal-conjunto). En el deporte esto es un requerimiento que se desagrega de un modo didáctico, lo pequeños por medio del deporte expresan la estructuración de su sentimiento, la no racionalidad toma pensamiento en lo radical, además muestran cómo se estructura la existencia, como idean y ejecuta por medio de sus emociones de confrontación, relación, grandeza, contemplación. Mediante de este se van creando pensamientos propios, relacionado a la moral cultural y pensamientos sociales (Cottle, 1981, p. 32)

Emoción frente a situaciones. - la realización cerebral además instruye a identificar las situaciones, 1 o más, o sea, tener muchas perspectivas de la existencia. Querer solucionar las razones que van junta a la existencia fuerte. Cuando la persona posee fuerza mental de una perspectiva innovadora logra mirar, emocionarse y realizar cosas de modo variado, se logra expresar que en la innovación se armoniza la existencia, se realizan iguales cosas más de modo distinto, extra cotidianamente, se quiebran moldes, pensamientos para ser diferente.

4.3.2 El arte y la creatividad.

A partir de que llegan al mundo, los pequeños son creativos y desean relacionarse con el contexto. Es aquí donde, de acuerdo a estudiosos, los profesores y padres tienen que motivar la indagación y fijación del contexto y su contexto, así como de la innovación para pintar e imaginar sin límites, discriminando los cuadernos con bordes.

La fijación es 1 de las columnas del arte, sobretodo de la vista, para innovar y expresar el modelo variado, una habilidad que se requiere hacer crecer de los primeros años en las casas, patios de juego, bibliotecas y más bases dinámicas relacionados al ejercicio con pequeños. Mediante 5 modelos, estos notan e identifican la existencia del mundo, y más fundamental, saben y conoce, sistema en el que son importantes los profesores de estos grados y los padres.

En la relación en que los pequeño antes de los cinco años de edad, se relacionan con el contexto, van obteniendo una sabiduría física al diferenciar matices, maneras y cosas. Al tocar o mirar se relacionan la vista, lo que demuestra un gran sistema de información, conociendo la existencia es variada, pisado por cada uno y que se debe adaptar y no discriminar.

Para no matar la creatividad y habilidad de los pequeños, se recomienda no realizar interrogantes duras como, ej., ¿Cuál es el matiz de tu mascota? Sino decirles que ellos expresen sus características.

Libertad de expresión al dibujar y colorear

Un obsequio repetitivo de los mayores a los niños pequeños, son los cuentos para dibujar. Pero, profesores infantiles previenen que no es el mejor regalo ya que no da libertad a su demostración, 1 de las habilidades dichas por la misma Convención de Derechos del menor. También, al ser pequeños con dibujos imaginarios varían la existencia, demostrando imágenes relativas como Donald el pato, o Mickey Mouse, etc., lo cual expresan si son mujeres u hombres.

“Los dibujos son una demostración de arte muy significativos para los pequeños, sin embargo, las estructuran los mayores para los pequeños. Al enseñar, se tiene que realizar en relación con la existencia, ósea como una cosa de análisis y ahí se crea el conocimiento”, expresa Aroca.

Debido a su manera y matices, de modo instantáneo se enfocarán y después, cuando estos pinten, van a querer hacerlo igual y al no lograr realizarlo le dirán a los mayores Realizar las imágenes es una falla más echa muy seguidamente por los apoderados, porque después lo pequeños van a querer hacerlo igual que ellos, ideando que son imágenes “admitidas” culturalmente; es lo que ha pasado en estos momentos.

Hijos tras hijos, los humanos usualmente pintan las imágenes similares de familia como la que se ve al costado. “Algo sucede ya que van yendo los años y se continua igual”, expresa la profesora analítica en expresión artística. De modo que ¿Cuál es entonces el mejor obsequio a un pequeño? Los más adecuado es regalarle un libro en blanco o únicamente hojas con colores y plumones en tanto el pequeño quiera pintar, se recomienda que el mayor este con él y ayude guiándolo a la cosa o enseñándole una foto de esta cosa. Otro obsequio recomendado es un cuaderno con dibujos del medio ambiente de modo que va aprendiendo de la existencia real.

Establecidamente, el pequeño tiene que expresar sus mismos dibujos de la existencia en el contorno donde vive. Si este habita en la capital tiene que pintar hogares del lugar, que no se parecen a las de Chosica, distintas por el lugar e ideó, da, por ejemplo.

Las maestras, en relación con esto, poseen el trabajo –sobre todo con pequeños de tres años de vida- de no darle imágenes normalizados, ya que tras esta misma imagen esta la ideología, la innovación y el crecimiento mental, crecimiento cultural y sentimental (en qué lugar lo conociste o pintaste) y de identificación, sustenta. De esta forma, el pequeño, va a expresarse con sus mismas demostraciones.

Justamente, como sector de su sistema de reconocimiento con el contexto, el contorno de ambiente en los patios de juego además tiene que ser creados por estos pequeños y variarse seguidamente. Pero, en situaciones esto no se consigue ya que recae una

organización ideal relacionada a la estructuración, que sigue en los mayores que se responsabilizan en lugares de instrucción.

4.3.3 La creatividad mediante los títeres.

La creatividad es fundamental por estar conectada con las palabras sistema, comportamiento, capacidad, rasgos, hallazgos, todos estos relacionados a dar cierta cosa por medio de pensamientos con la simple meta de dar sabiduría.

Los niños tienen importantes pensamientos y los convierten en lindos ejercicios usando su creatividad. Por eso los muñecos son juguetes para el pequeño, pero poseen un comportamiento de relación que logra ejecutar verídicas vivencias humanas, de esto no hay paredes para los conceptos que puedan mostrarse en estos.

Los muñecos son queridos por los pequeños. Son un camino de demostración e innovación. El pequeño desde chico se enfoca mucho en los caracteres variados que se les muestra, porque se mueven con estos logrando muchos cuentos, aprendiendo de sitios, temporadas y participantes innovadores.

Los muñecos logran que el pequeño, hacer crecer su innovación o creatividad, expresar su forma de ser, expresar emociones, identificar una conversación de relación, bajar el estrés y sentimientos.

Los niños recrean y dramatizan situaciones de la realidad, representado con muñecos. Esto ya es teatro de títeres. No obstante, todos los niños pueden hacer títeres, construirlos, manipularlos, actuar con ellos, expresarse y, por sobre todas las cosas, sorprender desde su frescura a los adultos incrédulos.

Los pequeños tienen que ser incentivados para controlar además los muñecos por ellos mismos. El profesor lo conducirá para conocer cómo manejarlos, a mejorar las conversaciones y los materiales de vida y terminar la ejecución con ritmos de música grabados o expuestos.

Los pequeños logran realizar los muñecos como demostración de arte de cortes y conjuntos. Después va a ir agrandándose de caracteres y realizando un lugar de muñecos que los pequeños usan en sus momentos de ocio o como ejercicio de demostración artística.

Aplicación didáctica

Sesión de aprendizaje

I. Datos generales

1.1 UGEL	: 2
1.2 I.E.	: Maeterlinck Mauricio
1.3 Director	: Raúl Oré Rondón
1.4 Docente	: Karen Miluska Gamarra Paico
1.5 Ciclo/Grado	: Primer Grado
1.6 Área	: Personal social
1.7 Hora	: 10:00 a 10:45 am.
1.8 Fecha	: Martes 04 de junio

II. Planificación

Área	Competencia y capacidades	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Actitudes o acciones observables	Instrumentos de evaluación
Personal social	Forma su personalidad Se quiere a si mismo Se relaciona y es parte en la democracia. Es parte de los actos que motivan el buen clima.	Muestra mediante el molde en plástico, ciertas cualidades del cuerpo, anhelos, y las comparaciones de esas con otras. Muestra que tiene la capacidad de hacer labores. - Define conexiones con amigos con respeto de sus cualidades, capacidades, anhelos y necesidades. Hace sus tareas según sus años para bienestar común.	En esta sesión se pretende que todos los niños y niñas representen sus cualidades del cuerpo, capacidades y anhelos y beneficios mediante el molde de plástico y lo muestra en un entorno de democracia.	Disposición para desarrollar expectativas en demostrar respeto, abierto a la totalidad de compañeros.	- Lista de cotejos. - Hoja de aplicación. - Hoja de metacognición.

III. Interrogantes para el desarrollo de una sesión

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
- Haz un listado de cualidades del cuerpo de tus compañeros, características, y las utilizaras para el comienzo de la actividad. - Haz papelotes que se utilizaran con el propósito de que se peguen al pizarrón. - Fracciona las plastilinas en agrupaciones con la que cada uno va a laborar. - Haz plastilina de la misma muestra con cualidades del cuerpo y tus propias característica.	- Papelotes - Marcadores - Plastilina - Cartulina

IV. Desarrollo de las actividades de aprendizaje

Momentos	Actividades / Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
Inicio	- Solicita a los(as) estudiantes que recuerden la sesión 6, en la que aprendieron en qué se diferencian las niñas de los niños. - Registra sus ideas en la pizarra. Puedes pedir dos voluntarios(as) para que socialicen lo aprendido. - Pídeles que se sienten formando un círculo y anúnciales que realizarán una dinámica llamada “Ha llegado una carta”.	- Plumones - Tijeras - Láminas - Pizarra - Imagen de un diálogo	10´

	Párate en el centro del círculo y llama diciendo: “Ha llegado una carta para las niñas y los niños que tienen cabello negro”. Las niñas y niños que tienen cabello negro deben ir al centro del círculo contigo. Entre todas y todos verifican que hayan cumplido con la consigna. Luego regresan a sentarse. - Repite este procedimiento asegurándote que todas y todos salgan, por lo menos una vez, llamados por sus características físicas y sus cualidades. - Realiza las siguientes preguntas para problematizar: - La profesora comunica el propósito. “Hoy reconoceremos nuestras características físicas y cualidades para descubrir que somos únicos y valiosos” Para lograrlo, tendremos en cuenta lo siguiente: – Escucharnos al realizar las actividades de la sesión. – Respetar nuestras características físicas y cualidades cuando compartimos en las actividades desarrolladas en la sesión. – Conversar y reconocer nuestras características físicas y cualidades. – Modelar en plastilina sus características físicas y cualidades - Acuerden las normas de convivencia		
--	---	--	--

Desarrollo	Planificación - Completan el cuadro de planificación <table><tr><td>¿Qué escribiremos?</td><td>¿Para quién escribiremos?</td><td>¿Quién lo escribirá?</td></tr><tr><td>Nuestras características físicas</td><td>Para nuestros compañeros y familia</td><td>Nosotros los niños del 1º grado.</td></tr></table>	¿Qué escribiremos?	¿Para quién escribiremos?	¿Quién lo escribirá?	Nuestras características físicas	Para nuestros compañeros y familia	Nosotros los niños del 1º grado.	- Láminas - Pizarra - Cuaderno	25´
	¿Qué escribiremos?	¿Para quién escribiremos?	¿Quién lo escribirá?						
	Nuestras características físicas	Para nuestros compañeros y familia	Nosotros los niños del 1º grado.						
	Textualización En grupo - Analiza la información con los(as) estudiantes, para ello coloca dos papelógrafos en la pizarra y pregunta: ¿qué características personales mencionamos en la dinámica? Escribe sus respuestas a modo de lluvia de ideas (registra en un papelógrafo las características físicas y en otro las cualidades).								
	- Cabello largo - Ojos negros - Nariz gruesa - Estatura alta - Juguetona y juguetón - Alegre - Conversadora o conversador - Creativa o creativo - Amable - Diles que lo que escribiste en los papelógrafos son características personales y lee con los(as) estudiantes la información de los papelógrafos.								

	- Pregunta ¿cuáles de estas características se pueden observar a simple vista en las personas? - Explícales en términos sencillos a qué nos referimos cuando hablamos de características físicas. En parejas - Solicita que en parejas se observen y digan las características físicas que ven en su compañero(a). - Solicita que se presenten al grupo clase mutuamente y mencionen las características físicas que observó en su compañero(a). Anota aquellas características que no consignaste en el papelógrafo; no olvides colocar un rótulo que diga: Características físicas. Este rótulo debes leerlo con los(as) estudiantes para que sepan qué dice. En grupo clase - Vuelve a leer el papelógrafo con las cualidades y haz notar que se está hablando de otras características que todos(as) tenemos. Pregúntales: ¿cómo son estas características?, ¿podemos verlas?, ¿cómo nos damos cuenta de que las tenemos? - Escucha las respuestas de las niñas y los niños y centra su atención en que estas palabras no se refieren a características que puedan ver directamente en la persona, sino en la forma cómo actúa o se comporta. - Indica que a estas características que son propias y que hacen a cada persona única y diferente de los demás, las llamaremos cualidades (anótalo en		
--	---	--	--

	el papelógrafo que corresponde a las cualidades). Explícales que se aprecian a través de las acciones que realizan y manifiestan cada día. Por ejemplo: si comparte sus materiales(solidaria), si saluda a su compañera o compañero (respetuosa), si coloca la lonchera en su lugar (responsable), etc. - Solicita que digan otras cualidades que ellas y ellos conocen, y anótalas en el papelote para ir haciendo un registro de palabras que tengan sentido para ellos(as) y les sean conocidas. - Conversa con las niñas y los niños sobre estas cualidades, a partir de preguntas como: ¿todos(as) tenemos cualidades?, ¿son importantes?, ¿por qué? - Pregunta a los(as) estudiantes: ¿ustedes saben cuáles son sus cualidades?, ¿cómo lo podemos saber? En parejas - Diles que en parejas se digan mutuamente las cualidades que reconocen en ellos(as) (pueden tener en cuenta las escritas en el papelógrafo). Dales un tiempo prudencial para esta actividad. - Solicita que socialicen las cualidades que reconocieron en ellos(as). Verifica que no confundan las cualidades con las características físicas. - Comunica que ahora que conocen cuáles son sus características físicas y sus cualidades, las van a representar usando plastilina.		
--	--	--	--

	- Repárteles la plastilina necesaria para que puedan representar sus características físicas y sus habilidades. - Dales el tiempo necesario y acompaña a las niñas y niños que tienen dificultad para identificar sus características físicas y/o cualidades. - Una vez que han terminado pídeles que se sienten formando un semicírculo con su producción en plastilina, y siéntate con ellos(as). Lleva tu propia producción. - Anuncia que ahora realizarán la presentación de sus producciones. Recuerda las normas de convivencia que garanticen el respeto al trabajo de todas y todos. - Comienza realizando la presentación de tus características físicas y cualidades en plastilina. Explícalas y pásate por el semicírculo mostrándolas. Dales un pequeño momento para que comenten. - Pídeles que por turnos vayan haciendo lo mismo. Ante cada intervención resalta y evidencia sus semejanzas y sus diferencias. - Una vez que han terminado asegúrate de colocar sus producciones en un lugar donde permanecerán visibles y accesibles para seguir trabajando con ellas más adelante. Revisión - ¿Sabían todo lo que sus compañeros(as) han compartido?, - ¿qué les ha sorprendido?; - ¿tenemos todos(as) las mismas características físicas y cualidades?;		
--	--	--	--

	- ¿para qué nos servirá conocer nuestras características físicas y cualidades).		
Cierre	- Pídeles que se sienten en círculo y realiza las siguientes preguntas: ¿cómo se han sentido en la sesión?, ¿les ha gustado?, ¿por qué?; ¿recuerdan qué cosa hicimos en la sesión?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿es bueno tener características físicas y cualidades distintas?, ¿por qué? - Escucha sus respuestas y a partir de ello diles que hemos logrado reconocer nuestras características físicas y habilidades, lo que nos ayuda a comprender que somos personas únicas y valiosas. Metacognición: - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿De qué manera las palabras te ayudaron a identificar el tema a tratar? - ¿Te fue fácil? - ¿Te fue difícil?	-	10´

V. Referencias

5.1 Para el estudiante

Ministerio de Educación. *Personal Social 1° de educación primaria*. Perú: Editorial Bruño.

Santillana S.A. *Personal Social 1°*. Perú: Editorial Santillana S.A

5.2 Para el docente

Minedu. *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. Perú: Editorial MINEDU.

Gálvez. J. *Metodologías y tácticas de saber teórico y práctico*. Perú: Editorial Asociación Martínez Compañón.

Lista de cotejo

Grupo: _____ Grado: _____

Área: _____ Fecha: _____

COMPETENCIA: Interactúa con todas las personas.

N°	Apellidos y nombres	Capacidad: Establece relaciones con sus compañeros(as) respetando sus características físicas, cualidades, habilidades, gustos y preferencias. Cumple con sus deberes en el aula de acuerdo a su edad, para beneficio de todos(as).	DESEMPEÑO: Expresa a través del modelado en plastilina, algunas de sus características físicas, cualidades, gustos y Preferencias, y las diferencia de las de los(as) demás. Expresa que es capaz de realizar tareas.	Comentarios / Observaciones
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				

Síntesis

El tema de ser creativo parte del ámbito educacional podemos decir que es una conducta espontánea, ya que se visualiza una multiplicidad de respuestas, lo que hace denotar una agilidad mental.

Podemos decir que la creatividad viene hacer la capacidad de elaborar novedosos conjuntos de pensamientos para ver el requerimiento, metiendo los pensamientos de crítica y constructivismo.

El pensar creativamente como la habilidad para hallar e indicar maneras buenas de actuar, con superación en indicios vistos preestablecidos.

El pensar críticamente o la creatividad de la persona se muestra de diferentes maneras y en diferentes momentos. Partiendo del nacimiento, pues su cualidad de activo y así mismo puede idear indicaciones de la creación en su acción del día a día, en el jugar, en estudiar, en su talento, etc. Los que luego se definen maneras determinadas de actuar creativamente.

Apreciación crítica y sugerencias

Debe desenterrarse el pensamiento de que el ser creativo es solo de individuos con dones de sabiduría. La totalidad de personas son capaces de llegar a la creatividad y se muestra en una acción determinante a través de acciones que luego se pondrán en algún termino establecido.

Es importante que el docente programe con tiempo sus sesiones y que en ella aplique estrategias, de cuentos, lecturas debido a que beneficiará en los estudiantes en el desempeño de capacidades de creación, expresión o imaginación.

Los maestros tienen que asimilar a los alumnos en métodos e creación de palabras, capacidades de creación a la idea primordial.

El docente debe motivar a los estudiantes en la evolución de la acción dibujada y perceptiva usando diferentes tácticas, para la asimilación de arte.

Referencias

- Alsina (s.f.) *Maravillas Díaz Gómez*. Barcelona, España: Editorial GRAO.
- Bernabeu N. y Goldstein A. (2009). *Creatividad y aprendizaje*. Madrid, España: Editorial Narcea.
- Crisólogo J., Hilares, S. (2004). *Pedagogía infantil*. Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Dabdoub L. (2014). *La creatividad y el aprendizaje*. México: Editorial Limusa.
- Dolores M., Sánchez O. (2003). *La creatividad en el contexto escolar*. España, Madrid: Editorial Pirámide.
- Espriu R. (2001). *El niño y la creatividad*. México: Editorial Trillas.
- Gardner H., Feldman y Krechesvsky M. (1997) *El proyecto Spectrum*. Tomo III. Manual de evaluación para la educación infantil, Madrid, Morata.
- Guilford J. (1998). *Psicología y creatividad*. México: Editorial McGraw Hill.
- Hinostroza E. (2008). *Manual de creatividad*: Editorial Trillas.
- Menchen F. (2005). *Descubrir la creatividad*; Madrid: editorial Pirámide.
- Posada E. (2006). *La enseñanza y aprendizaje de la creatividad*. Medellín: editorial integrat.
- Ramos M. y Guerra L. (2005). *La creatividad como estrategia didáctica*. Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Thorne K. (2008). *Creatividad esencial*. Barcelona: Editorial GRAO.
- Torrance P. (1999). *Desarrollo de la creatividad*. Madrid: Editorial Uranio.
- Unesco (2005). Conferencia Regional de América Latina y el Caribe Latino, preparatoria de la Cumbre Mundial de Educación Artística, Bogotá, Colombia.
- Unesco (2005). Hacia las sociedades del conocimiento: Informe mundial de la Unesco, París.
- Unesco (2006). Conferencia Mundial sobre la Educación Artística, Portugal.
- Unesco (2008). Educación y diversidad cultural. Lecciones desde la práctica innovadora en América Latina, Santiago de Chile, OREALC.

Winnicki G. (2015) *Creatividad habitar lo singular*. Argentina: Editorial Brujas.