



UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

UNIDAD
05C

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

EL PROCESO CREATIVO EN EL NIÑO
DE EDAD PREESCOLAR

SELINA GUADALUPE DURAN GONZALEZ
NORMA LETICIA GRIMALDO SANCHEZ

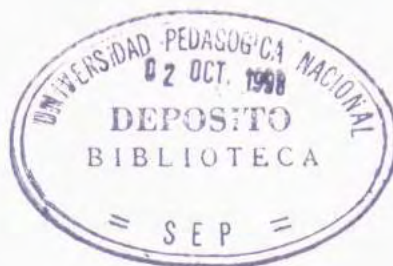
PIEDRAS NEGRAS, COAHUILA 1996



UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

UNIDAD
05C

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA



**EL PROCESO CREATIVO EN EL NIÑO
DE EDAD PREESCOLAR**

**SELINA GUADALUPE DURAN GONZALEZ
NORMA LETICIA GRIMALDO SANCHEZ**

**TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL TITULO
DE LICENCIADO EN EDUCACION PREESCOLAR**

PIEDRAS NEGRAS, COAHUILA., 1996.

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Piedras Negras, Coahuila., a 10 de Octubre de 1996.

C.C. PROFRAS:
SELINA GUADALUPE DURAN GONZALEZ, y
NORMA LETICIA GRIMALDO SANCHEZ
P r e s e n t e s :

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación -
de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a -
su trabajo intitulado:

"El proceso creativo en el niño de edad preescolar",
opción Investigación Documental, a propuesta del asesor C.
Profr. Juan Carlos Gloria Faz, manifiesto a ustedes que -
reúne los requisitos académicos establecidos al respecto -
por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y -
se les autoriza a presentar su examen profesional.

A t e n t a m e n t e
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

PROFR. MANUEL J. VILLALOBOS MALDONADO
Presidente de la Comisión de Titulación
de la Unidad UPN-053



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
UNIDAD 053
PIEDRAS NEGRAS

ACM 27/X/96

**Este trabajo se dedica
a tí, que tienes tiempo
para leerlo...**

**A Dios, que me permite
vivir para hacerlo...**

**A mi Mamá, la Profra.
Ma. Oralia Gonzalez Cook,
por esa gran amistad que
siempre nos a unido, porque
encontró cada sabado, la
palabra clave para hacerme
levantar, gracias mami...**

**A mi marido e hijos, por
el apoyo dado....**

**A tí Norma, porque en todo
momento viste el lado bueno
de las cosas, porque, durante
todos estos años hemos reído juntas.**

A MIS PAPÁS:

Por apoyarme enormemente y darme ánimos de seguir adelante para lograr la realización de mi sueño.

A MI ESPOSO:

Por motivarme con su ayuda y comprensión para alcanzar esta meta.

A MIS HIJAS:

Por servirme de inspiración a mi deseo de superarme.

A TI SELI:

Porque con tu amistad se hizo mas fácil el llegar a la meta.

A MIS MAESTROS:

Por su orientación y paciencia, al servirme de guía hacia nuevos horizontes.

POR TODO ELLO, “GRACIAS SEÑOR”

TABLA DE CONTENIDOS

	Página
PORTADILLA	I
DICTAMEN DE TRABAJO DE TITULACIÓN	II
DEDICATORIA	III
TABLA DE CONTENIDOS	IV
INTRODUCCIÓN	V
CAPITULO I	
FUNDAMENTOS PSICOLÓGICOS Y PEDAGÓGICOS DE LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN	2
A. Concepto de creatividad	2
B. Características de la persona creativa	6
C. Influencias para la creatividad.	8
1. Influencias sociales	8
2. Influencias paternas	10
D. Teorías y modelos interpretativos de las operaciones intelectuales.	11
1. Categoría de operaciones intelectuales.	12
2. Categoría de contenidos.	13
3. Categoría de producto.	14
4. La plantilla de Torrance.	18
a. Cualidades y valores	21
b. Correlaciones	21
E. Relación de la creatividad con la inteligencia.	22
F. Escuela creativa.	23
G. Desarrollo de la creatividad en la escuela.	25
1. Pedagogía de la creatividad.	28
H. Consideraciones para la educadora.	31
1. La actividad creadora es una necesidad.	32

2. El niño es por naturaleza incitador.	32
3. El niño necesita expresarse.	33

CAPITULO II

FACTORES PSICOLÓGICOS DEL PROCESO CREATIVO EN EL NIÑO.	37
A. Variables de la creatividad.	37
1. Sexo.	37
2. Posición socioeconómica	37
3. Posición ordinal	38
4. Ambientes urbanos en comparación con los rurales.	38
5. Inteligencia.	38
B. Expresión de la creatividad en la infancia.	38
1. Animismo.	38
2. Juegos de dramatización	40
3. Juegos constructivos.	41
4. Compañeros imaginarios.	43
5. Ensoñación.	43
6. Mentiras blancas.	46
7. Producción de humor.	49
8. Relatos.	52
9. Riesgos de la creatividad.	54
a. Falta de estimulación de la creatividad.	55
b. Incapacidad para detectar al creatividad a tiempo.	56
c. Actitudes Sociales desfavorables hacia la creatividad.	56
d. Condiciones desfavorables para la creatividad en el hogar.	58
e. Condiciones desfavorables en la escuela.	59
10. Fantasías excesivas.	60

CAPITULO III

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS PARA EL DESARROLLO DEL PROCESO CREATIVO DEL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR.	62
A. Como realizar el plan de estudios de la expresión artística.	62

B. Reglas básicas para el niño en la expresión artística.	63
C. Relación maestro alumno.	64
D. Técnicas para el desarrollo de la creatividad en la escuela.	64
1. Técnicas intelectuales.	67
a Diálogo.	67
b Diálogos simultáneos (cuchicheo).	67
c Discusión guiada.	67
d Completar cuentos.	68
e Foro o discusión.	68
f Preguntas divergentes.	68
g Teatro.	68
h La entrevista	69
i Imitaciones.	69
2. Técnicas manuales	69
a Pintar con los dedos.	69
b Plastilina.	70
c Collages.	71
d Pintar.	72
e Meter cosas en un cordón.	72
f Confitura de fruta.	72
g Pintar con los pies	72
CAPITULO IV	
CONCLUSIONES	74
GLOSARIO	76
BIBLIOGRAFÍA	81

INTRODUCCIÓN

Los aspectos estéticos de la creatividad están a disposición de todo el mundo. Las personas viven más plenamente cuando aprecian la belleza, ya sea en la naturaleza, el trabajo, o en las relaciones humanas.

Los maestros deben creer que todos los niños poseen potencial creativo, de la misma manera que creen que los niños tienen un potencial físico para transformarse en adultos.

Con el ingreso en la escuela, el comportamiento creativo del niño entra en una nueva etapa de su desarrollo tanto cuantitativa como cualitativamente. Consideramos que existen muchos maestros que descuidan la promoción de la creatividad, e incluso, asumen a menudo una posición hostil frente a ella.

La creatividad del maestro se enfrenta a un reto en los aspectos personales y en los profesionales de su vida. Día tras día, cada persona toma la materia viva de la vida y , mediante el acto creativo, produce un cuadro vivo. Cada día de clases el maestro contribuye de manera importante a esos cuadros vivos de los niños en su salón de clase. La enseñanza creativa requiere sensibilidad ante la gente y los objetos, ante las ideas y los temas, los sentimientos y los estados de ánimo, los colores y las texturas.

A lo largo de nuestra labor docente, hemos observado que la actitud del alumno creativo para con el maestro, suele depender de si el maestro mismo es creativo y sabe apreciar correctamente la creatividad, por lo que es de esperar, que el desarrollo de la creatividad del alumno dependa en gran medida del apoyo que se le brinde durante su educación.

El presente trabajo se realizó con la intención de analizar diversos aspectos de la creatividad dentro de la vida diaria; como: influencias paternas, clases sociales, ámbito escolar, etc.. Exponiendo conceptos, bases para el desarrollo de la creatividad, actitud del educador y algunas actividades tradicionales que permitan al niño crear.

CAPITULO I

FUNDAMENTOS PSICOLÓGICOS Y PEDAGÓGICOS DE LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN

A. CONCEPTO DE CREATIVIDAD

La creatividad es el proceso de presentar un problema en la mente con claridad y luego inventar una idea según líneas nuevas o no convencionales. La creatividad es aquel proceso que tiene por resultado una obra personal, aceptada como útil o satisfactoria en un momento cualquiera del tiempo. La creatividad es entonces, el resultado de una combinación de procesos que son nuevos para el creador.

Se ha dicho que educar es inevitablemente, anticipar el futuro, porque la educación o prepara para la creación o no es educación. Estamos inmersos, en cambios vertiginosos, tecnológicos, científicos y más aún en los valores que configuran la vida.

En la actualidad, no se encuentran claramente definidos los principios fundamentales para el desarrollo de un sistema educativo, lo que supone para todo educador cierto desconcierto y confusión.

Todo esto nos hace pensar que el concepto de educación del futuro sea *preparar al niño para el cambio* no para la estabilidad como lo ha sido hasta ahora dado el dinamismo de la sociedad actual, caracterizada principalmente por un ritmo acelerado de cambio, lo que exigirá una capacidad de adaptación y creatividad grande.

En estas circunstancias más que conocimientos concretos y habilidades determinadas, el centro docente tiene que suscitar la capacidad de seleccionar entre las abrumadoras informaciones, ejemplos, e incitaciones del medio ambiente los que tienen valor propio, sentido personal y eficacia social.

Se trata de que cada cual se exprese, produzca, invente y mejore su entorno movilizándolo todas sus energías. La creatividad empuja a que el sujeto se proyecte en plenitud, desde la dimensión más radical de sí mismo.

Lo que necesita nuestra nueva sociedad son nuevas ideas, es decir, pensar. Es preciso señalar que muchas buenas ideas jamás fueron usadas porque la gente no lo permitió, así mismo ideas que carecían de valor han sido utilizadas porque la gente decidió que les gustaba realizarlas. Por lo que el hombre creativo es aquel que sabe vencer estos inconvenientes y trata de no alienarse si es verdad que quiere autorrealizarse.

Pocos de nosotros hemos aprendido el arte de pensar hacia adelante porque la educación y la experiencia siempre nos ha recalado que hay que pensar hacia atrás. Sin embargo, los grandes hombres del mundo son aquellos que se han movido hacia adelante. Sin hombres como Pasteur, y Einstein la civilización tal como la conocemos no existiría.

Nosotros vemos y sentimos nuestro pasado, pero no nuestro futuro. La educación generalmente estudia el pasado, pero el interés por el pasado, a menos que lo utilicemos, se opone casi a la creatividad, hemos hecho del futuro algo demasiado misterioso y no nos hemos percatado de que las ideas han creado el mundo y que ellas puestas en práctica son el futuro.

Todo el mundo habla sobre las ideas, pero pocas personas saben concretamente como alcanzarlas. Quien inicia a enseñar creatividad encontrará durante las primeras semanas expresiones vacías en las caras de sus alumnos, ya que piensan que ellos no pueden tener ideas. Luego el vacío desaparece y hacia el fin del semestre los alumnos generalmente cuentan en su haber con gran número de ideas sobre las que se puede trabajar

Los hombres se miden en el mundo no por su trabajo sino por sus ideas, especialmente cuando esas ideas son traducidas a la acción. Es *necesario tratar a los estudiantes como pensadores*, no solo como “los que aprenden”, ya que esta expresión nos indica que el estudiante esta subordinado al profesor y a las normas.

En cierto sentido los alumnos están sujetos a la servidumbre del sistema, la que les niega prerrogativas y oportunidades para ser más brillantes. Con lo cual se priva a las mentes de los estudiantes, desarrollarse, excepto en la estrecha banda usada para la adquisición cotidiana de porciones específicas de conocimiento y habilidades. *Pensar, planear, tomar decisiones y hábitos creativos, curiosamente no son fomentados en los estudiantes.*

No debemos olvidar que los niños de hoy vivirán cuando sean adultos en un mundo diferente del mundo actual. La tarea que nos espera no es fácil, no debemos resignarnos solo a un balance de aquellas ideas que esta permitido pensar, sino que trataremos de buscar otros sistemas de expresión que nos lleve a descubrir un nuevo campo de verdades *“Imaginar lo imaginable es un status al cual un espíritu creativo debe saber doblegarse, ya que lo inimaginable es lo real”*.(1)

Al hablar de creatividad no es conveniente presentar una definición y estimar que es la mejor, ya que ello depende de la filosofía que cada autor defienda. Por ello, presentaremos distintos enfoques que ayudarán a un mayor enriquecimiento, los cuales coinciden al considerar a la creatividad: como *“una forma de comportamiento muy constructiva y eficaz para renovar e impulsar hacia adelante las normas y maneras de existir”*.(2)

Una definición un poco extensa pero muy significativa es la que ofrece el *Diccionario de Psicología* de Sillamy:

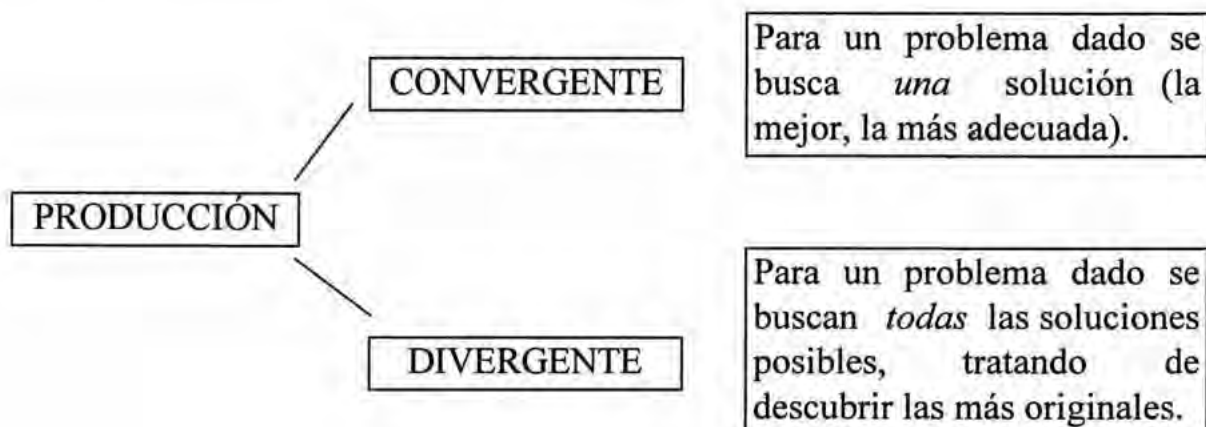
“La creatividad es la disposición a crear que existe en estado potencial en todos los individuos y en todas las edades, dependiendo estrechamente del medio sociocultural. Esta tendencia natural a realizarse necesita condiciones favorables para que se exprese adecuadamente. El temor a desviarse y el conformismo social son la argolla de la creatividad. El niño pequeño que se asombra, se maravilla y se esfuerza para alcanzar las cosas nuevas que le presente el mundo, pero que aun no ha pasado por la educación, es particularmente creativo”.(3)

(1) Ma. Novales, Psicología de la actividad escolar, p 271

(2) Ibid, p 290

(3) Díaz, Md. la Creatividad en la E.G.B., p 87

El psicólogo americano Guilford aporta una visión muy original, sitúa el pensamiento creativo al nivel de las *operaciones*. Es una actividad productiva que puede tomar dos formas:



A pesar de que los verdaderos estudios de la creatividad surgen en la década de los 50's, es a partir de los 60's cuando inician a publicarse gran cantidad de trabajos.

Después de estas consideraciones, las personas que estén dispuestas a desarrollar su creatividad se encontrarán con el siguiente interrogante:

- ¿Por dónde empezar?
- ¿La escuela?
 - ¿El niño?
 - ¿Los educadores?

Nuestra experiencia nos lleva a confirmar que la decisión de cambio tiene que surgir dentro de un clima democrático, donde la misma escuela al enseñar la ciencia hecha y los valores experimentados sea un factor de progreso y no un elemento de conservadurismo social. Por eso, *se hace difícil en las estructuras actuales el cultivo de la creatividad*, la iniciativa, la fecundidad imaginativa y la reflexión crítica, puesto que ello pone en tela de juicio los valores tradicionales, fundamento de seguridad y estabilidad. Nuestra organización social, con sus rígidas estructuras, ahoga en los jóvenes la imaginación creadora.

El niño no ha de tener miedo de expresar sus ideas propias; si se equivoca, dejarlo hacer, no corrija sus errores, trata de que los vea y sea el mismo quien los corrija. Por otra parte, no debemos olvidar que, los verdaderos conocimientos son aquellos que el niño descubre y se apropia, conforme al pensamiento Freinet.

El profesor debe aceptar con benevolencia la fantasía y las ocurrencias del niño, que al principio parecen disparatadas, enseñándole a expresarlas adecuadamente, en lugar de evaluarlas como falsas o verdaderas.

El pensamiento lógico no debería ser sobrestimado, sino el hallazgo de ideas completamente nuevas. Sobre todo, los pensamientos del niño no deberían ser enjuiciados como moralmente “falsos”, pues, de lo contrario, atemorizado ante posibles errores, tendrá pánico de buscar soluciones propias para los problemas. En la valoración lógica de las ideas se hará el fundamento de que el adolescente tenga bloqueado el acceso al subconsciente, lugar donde piensa que radican los pensamientos creadores.

El comportamiento del niño no debería hallarse sometido a regulación tan estrecha, y su motivación autónoma no debería ser falsamente interpretada como agresión al sistema escolar o al plan de estudios. Los niños a los que se les esta diciendo a cada momento lo que han de hacer nunca evolucionarán hacia una madurez independiente y creadora. *Solo cuando el niño, en cuanto individuo, es respetado sin ser evaluado, podrá vivir su propia capacidad de producción y comportarse con libertad y, al mismo tiempo, con disciplina.*

B. CARACTERÍSTICAS DE LA PERSONA CREATIVA.

En un estudio realizado en la Universidad del Estado de Pennsylvania, características clave, de la personalidad del ser creativo se determinaron gracias a diversos análisis y la cooperación de muchos voluntarios. Estas características son las siguientes:

- *Sensibilidad.* La persona creativa es sensible a las necesidades y sentimientos de los que los rodean. Tienen una gran percepción de todo lo

extraño, inusual o prometedor que posee la persona, materia o situación con los que trabaja.

- *Fluidez*. Esta se refiere a la capacidad de sacar siempre ventaja de la situación que se está viviendo, se utiliza cada paso como una nueva posición desde la cual evaluar el problema para seguir adelante.
- *Flexibilidad*. La gente que tiene gran capacidad creadora se adapta rápidamente a situaciones nuevas y a los cambios. Es una facilidad de solucionar los problemas, el individuo creador, suele sacar ventaja de los obstáculos imprevistos.
- *Originalidad*. Esta característica no necesita gran explicación, para medirla, se tomaron en cuenta las respuestas no comunes de los individuos a las situaciones problemáticas, y número y variedad de las soluciones aportadas.
- *Capacidad de redefinición*. La gente creativa tiene una capacidad poco común para reacomodar ideas, conceptos, gente y cosas, para trasponer las funciones de los objetos y utilizarlas de diferentes maneras. Aquí no es siempre la inventiva el factor predominante, sino más bien el uso imaginativo de cosas o ideas viejas para nuevos proyectos.
- *Capacidad de Abstracción*. También se podría llamar capacidad de análisis. Supone la capacidad de analizar los componentes de un nuevo proyecto y de comprender las relaciones entre esos componentes, es decir, extraer detalles del todo.
- *Capacidad de síntesis*. Esto es lo opuesto a la capacidad de abstracción. Significa la capacidad de combinar varios componentes para llegar a un “todo” creativo.
- *Coherencia de organización*. La capacidad de organizar un proyecto, expresar una idea o crear un diseño de modo tal que nada sea superfluo. En otras palabras, obtener el máximo de lo que se tiene para trabajar.

Por cuestiones de espacio, se han dado solo generalidades de dichas características, sin embargo, podríamos agregar una pequeña lista más a lo ya mencionado:

- Alto nivel de inteligencia.
- Apertura a la experiencia.
- Ausencia de inhibición y de pensamiento estereotipado.
- Sensibilidad estética.
- Amor a la creación por la creación misma
- Búsqueda interminable de nuevos desafíos y soluciones.

C. INFLUENCIAS PARA LA CREATIVIDAD.

1. Influencias Sociales

Se piensa que la sociedad es la gran sofocadora de la creatividad, y se reconoce como un lugar común el hecho de que la comunidad no siempre recompensa la conducta creativa. Casi siempre, antes de que sea aceptado un producto creativo en una cultura su creador tuvo que soportar durante mucho tiempo el rechazo de su sociedad.

Varios estudios demostraron que los juicios emitidos en relación a personas creativas aun no reconocidas como tales por la sociedad, tienden a ser más negativos que los emitidos acerca de persona creativas reconocidas.

Como una de las finalidades de la educación hay que preparar al niño para la vida y la sociedad en que va a estar. Las ideas pedagógicas que consideran el salón de clase como un lugar aislado al cual no llegan las influencias sociales exteriores, avanzan con rapidez hacia el fracaso en la medida en que se mantenga esta idea.

La vida esta llena de problemas, e intelectualmente el ser humano crece al adquirir capacidad para enfrentarse con ellos. Muchas veces para solucionarlos se sigue un camino lineal preestablecido que no conduce a soluciones suficientemente eficaces; es entonces cuando hay que hacer alarde de imaginación para romper moldes y utilizar nuevos caminos. Ningún problema tiene una única salida, si se piensa con creatividad se podrán encontrar varias soluciones y elegir la más conveniente.

La sociedad demanda creatividad del individuo y, al mismo tiempo, le limita para tenerla. El ambiente escolar debe cumplir la función de favorecer el desarrollo de la creatividad del niño, y en muchos casos, contrarrestar en lo posible los efectos nocivos de otros tipos de ambiente.

La creatividad depende de varios talentos adquiridos; pero sobre el rendimiento creativo se ha comprobado que influyen las críticas y las motivaciones, así como las actividades que se realizan para mejorarlo. En el ambiente social se generan estímulos que constantemente esta percibiendo el niño.

Una sociedad dirigida al consumo utiliza para sus fines técnicas pedagógicas que hacen alarde de una creatividad mayor que la que utilizan padres y maestros con fines pedagógicos. Si al niño no se le ha dado una formación crítica, si la producción de imágenes anteriores es menor que la recepción de estímulos externos mal asimilados, será un individuo pasivo, perfecto consumidor.

Uno de los aspectos de la creatividad, el producto creativo, es una obra personal, aceptada como útil o satisfactoria por el grupo social en el que se vive. Claro está que en la infancia difícilmente puede llegarse a producir una obra socialmente útil, pero puede hablarse de una creatividad individual; un niño también es creativo aunque no llegue a realizar una obra socialmente reconocida.

El niño creativo es activo, libre no conformista. Un gran número de personas que han destacado por sus aportaciones a la humanidad, como inventores, científicos, políticos, etc., tuvieron en su infancia problemas escolares y desadaptaciones sociales.

Creatividad, felicidad y adaptación social tiene mucho en común. Para ser feliz es necesario ser capaz de desarrollar al máximo las propias capacidades y un individuo feliz puede ser más fácilmente un ser social adaptado, puesto que a adquirido destrezas, flexibilidad de pensamiento y acción para resolver de manera original los problemas del cambio y la democracia.

2. Influencias Paternas.

Las investigaciones realizadas sobre las influencias paternas indican que las variaciones en el tipo de producción creativa, se relacionan con las características individuales y con los antecedentes familiares.

Los descubrimientos de un estudio realizado con arquitectos creativos, revelan características personales y experiencias familiares muy diferentes a las de los científicos. Los arquitectos no manifiestan la misma renuencia a manejar complejas emociones, como la observada por los científicos. El análisis de sus respuestas en el inventario multifacético de la personalidad, condujo a describir a los arquitectos creativos más abiertos a experiencias internas que los arquitectos no creativos. Se utilizaron los datos aportados por los entrevistados para obtener información acerca de sus antecedentes familiares.

Estos arquitectos en su mayor parte informaron de sentimientos de soledad, timidez, aislamiento y retraimiento durante su infancia y adolescencia. Sus informes indicaron que sus padres habían tenido un extraordinario respeto hacia ellos y confianza en su capacidad para hacer bien las cosas. En muchos casos, hubo una falta de comunicación entre uno o ambos progenitores y el futuro arquitecto creativo, lo mismo que cierto alejamiento de toda la familia en relación con el respeto de la comunidad, este último hecho posiblemente relacionado con frecuentes cambios de domicilio.

En otra de las investigaciones realizadas, pero en este caso con psicólogos creativos, se encontró cierta similitud con la investigación realizada con arquitectos. Se hizo una comparación con psicólogos creativos y no creativos, seleccionados por las evaluaciones de su labor. Los sujetos

fueron sometidos a una extensa entrevista personal y a dos pruebas de personalidad. Los psicólogos creativos eran personas estables, desde el punto de vista social y emocional. Al igual que los arquitectos, tuvieron desde temprana edad cierta independencia combinada con responsabilidades.

Recibieron su educación profesional con flexibilidad. El grupo no creativo había tenido una infancia conflictiva, demostraba rebeldía hacia la sociedad y la autoridad y había recibido una formación profesional rígida. Además, sus integrantes parecían ser más temerosos, dependientes y preocupados por la aprobación de la sociedad, que el grupo creativo.

El juicio independiente constituye la más importante de las características intelectuales comunes relacionadas con las experiencias familiares y la personalidad de los grupos de personas creativas anteriormente descritas.

D. TEORÍAS Y MODELOS INTERPRETATIVOS DE LAS OPERACIONES INTELECTUALES

Para el desarrollo de este punto nos apoyaremos en Guilford, según el cual siempre existe la necesidad de un cuadro de referencia para formular cualquier teoría que aspire a explicar el comportamiento, pues la única posibilidad de que comprendamos los fenómenos naturales provienen del hecho de que exista regularidad en la naturaleza, lo que llevaría a la construcción de modelos dimensionales con dirección y objetivos específicos.

El “modelo de estructura del intelecto” de Guilford, conocido también como “modelo morfológico” de Guilford, o “modelo estructural del intelecto de tres parámetros” (S. I. Model), ya que su modelo esta constituido por un prisma con tres caras vistas, el cual sitúa los factores correspondientes a un determinado núcleo de actividades mentales. Organizadas de este modo para poder estudiar las correlaciones existentes entre las distintas operaciones, que toda actividad mental comprende.

Primeramente, sería interesante definir lo que es un factor intelectual: “*variable latente a través de la cual los individuos difieren como en una escala de test, en la que hay diversos factores numéricos*”.(4)

Guilford destaca 15 categorías mayores. Distribuyendo estas en tres grupos específicos clasificándolas con las siguientes denominaciones “OCP” (Operaciones, Contenidos y Productos), las cuales definiremos a continuación

1. Categoría de Operaciones intelectuales.

Estos factores de la inteligencia son los más importantes desde el plano de la educación. Las operaciones mentales son las que configuran el tipo de mente o mentalidad. Desde que el niño nace, las pone en funcionamiento progresivamente (Piaget), puesto que son la vía de penetración hacia el mundo que lo rodea.

Una educación de fuerte contenido científico, que obliga a unas operaciones de pensamiento convergente, encamina ineludiblemente a fomentar la lógica racionalista y con ella el materialismo y el sentido práctico, que es el opuesto a la creatividad. La mente creadora busca la aventura y no le teme al riesgo de la libertad.

Fomentar en la escuela el tipo de pensamiento convergente o divergente dará como resultado individuos de uno u otro tipo de mentalidad, ya que la vinculación entre método y objetivos es una realidad conocida.

En la operaciones mentales distinguimos cinco factores que son: evaluación, pensamiento convergente, pensamiento divergente , memoria y cognición.

- *Evaluación.* Implica adoptar y ejecutar decisiones. Es una aptitud evaluativa, que depende en alguna medida de la memoria y de la cognición.

(4) Guilford, Estrategias para la creatividad, p 208

- *Pensamiento convergente*. La producción convergente se refiere a las operaciones de orden próximo. El problema se resuelve con una respuesta concreta y/o correcta. Este tipo de pensamiento es el que, en la actualidad, se usa fundamentalmente en la escuela. Al alumno se le dan problemas que están resueltos de antemano y él ha de encontrar la respuesta válida establecida previamente. Este es, consecuentemente, el núcleo fundamental de operaciones mentales de nuestro sistema educativo. Este tipo de actividad mental es el que realizan nuestros escolares en una proporción del 90%. Al estar basada la práctica escolar en la transmisión de conocimiento de modo mimético, la memoria es el factor mental que más se ejercita, memoria que llega a estereotiparse al estar desligada del resto de los factores mentales.
- *Pensamiento divergente*. Este es el pensar en diferentes direcciones. Fundamentalmente corresponde a las operaciones de orden lejano. Aptitud de planificación y aptitudes para la resolución de problemas nuevos (no aquellos resueltos anteriormente). Es el pensamiento creativo y tiene cualidades exclusivas que implican: fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad.
- *Memoria*. Es la aptitud y retención de datos, es decir retención de lo que es percibido, una vez reconocida y recordada la información.
- *Cognición*. Depende de la evaluación y la memoria. Esta categoría de pensamiento determina cuándo un individuo sabe de un asunto o cuánto es capaz de descubrir sobre la base de lo que sabe.

2. Categoría de contenidos.

Se entiende por *contenido*, aquellos factores mentales que configuran las operaciones intelectuales y existen en el individuo de modo “natural”. Son los parámetros propios del ámbito cultural: figurativo, simbólico, semántico y conductual.

- *Figurativo*. Aptitud para comprender el medio natural donde el individuo se desenvuelve. Registrar las formas y los colores de los

ambientes, la distancia , la proporción, los tamaños, etc. Es decir lo referido a la figura, material concreto, percibido por los sentidos (visual, auditivo, táctil). Un sentido espacial y visual.

- *Simbólico*. Es la capacidad de abstracción, la aptitud para la comprensión de conceptos abstractos, como los números, letras, signos convencionales.
- *Semántico*. La comprensión y uso del lenguaje. Aptitud verbal.
- *Conductual*. La información que se obtiene del conocimiento que la conducta de las personas nos proporcionan, sobre lo que hacen o desean. Un gesto, sin palabras, puede contener más información que un discurso hueco.

3. Categoría de producto

Existe un paralelismo entre las categorías de contenido y las operaciones, puesto que operamos con los contenidos, y éstos a su vez nos dan el producto correspondiente. El producto es la manera en la que se manifiesta la información. La información puede concebirse en forma de: unidades, clases, relaciones, sistemas, transformaciones e implicaciones.

- *Unidades*. Cosas, totalidades segregadas, figuras sobre fondo. fragmentos. Las unidades son cosas u objetos a los que podemos dar nombre, denominación.
- *Clases*. Es una especie de producto o de información. Es un conjunto de objetos con una o más propiedades.
- *Relaciones*. Es una clase de vínculo entre dos cosas; puente o enlace que tiene carácter propio. Las preposiciones expresan ideas de relación entre dos vocablos, por ejemplo, "Casado *con*".
- *Sistemas*. Son conjuntos, estructuras u organizaciones de partes independientes o en interacción; tales como las que se dan en un problemas aritmético, una ecuación matemática, etc.

- *Transformaciones.* Son cambios, revisiones, redefiniciones o modificaciones mediante las cuales cualquier producto de la información pasa de un estado a otro.

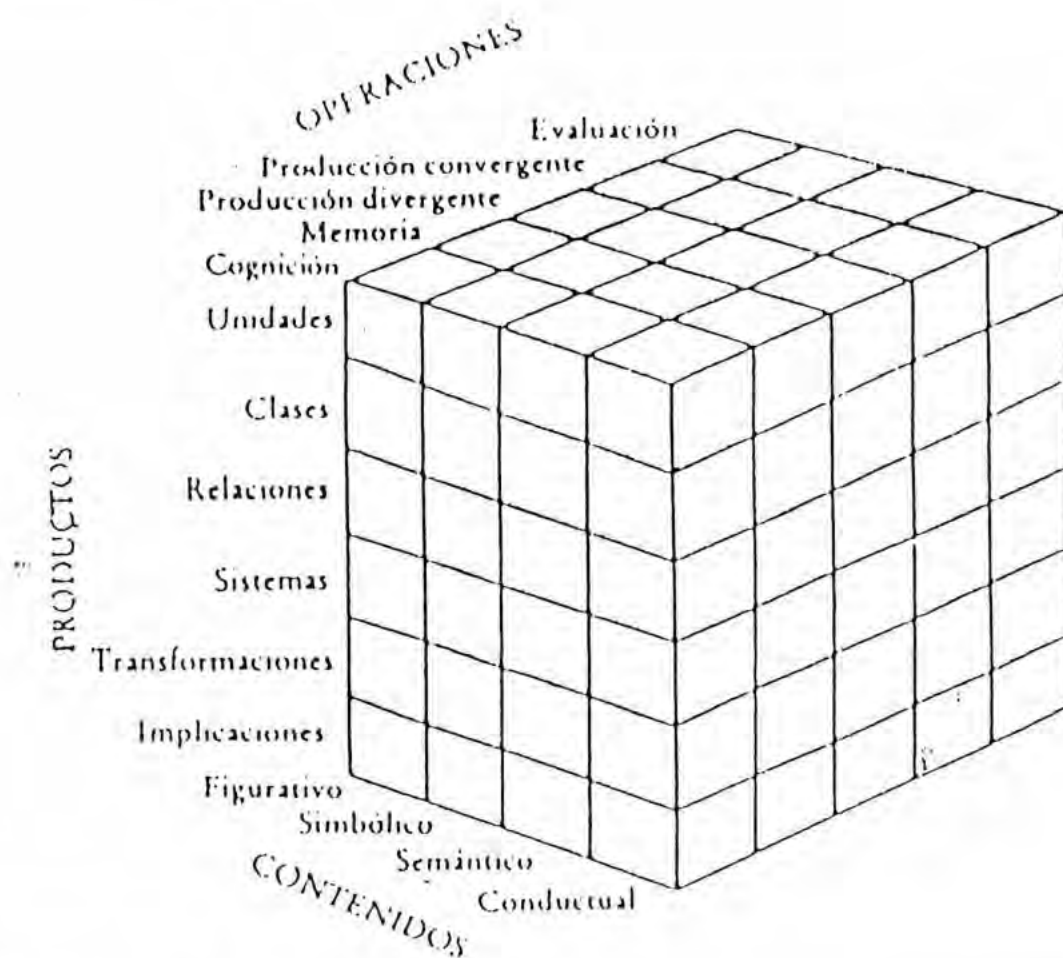
- *Implicaciones.* Se trata de algo que se espera, se anticipa o se predice de una determinada información. Una información que se presenta y sugiere de inmediato otra, es una implicación. Los conductistas aplicaban este sistema fundamentalmente. Poner unas "vías" para que se dé una determinada respuesta. Y no exactamente una relación, puesto que cuesta más especificar. (Ver figura en la página 16)

Necesitamos profundizar en las operaciones de pensamiento convergente y divergente, puesto que en ellos tenemos la clave para un cambio real en el panorama educativo.

El pensamiento divergente es, como hemos dicho, el de la creatividad. Se denomina también, pensamiento productivo o lateral, puesto que no sigue la línea convergente de la memoria, es decir el pensamiento convergente se dirige hacia un mismo punto del pensar. Estos son los rasgos más distintivos del pensar:

PENSAMIENTO

DIVERGENTE	CONVERGENTE
Lo irracional	Lo racional
Lo inconsciente	Lo consciente
Ausencia de juicios	Juicios
Realidades subjetivas	Realidades objetivas
Procesos analógicos	Procesos lógicos
Ausencia de sentido inmediato	Relaciones de causa y efecto
Discurso asociativo	Discurso constructivo
Relaciones de orden lejano	Relaciones de orden próximo

OPERACIONES**MENTALES***Pensamiento**Divergente***PRODUCTOS***Transformaciones***OPERACIONES****MENTALES***Pensamiento**Convergente***PRODUCTOS***Unidades**Clases*

Profundizar y matizar las diferencias entre ambos tipos de pensamiento es fundamental para comprender nuestra propuesta educativa. Los contenidos y los productos no tienen la misma relevancia, a nivel de configuración de la mente, que las operaciones. El modo *como* se trabaja difiere del *qué* en orden a organización mental.

Las connotaciones visuales del pensamiento divergente son lógicas, teniendo en cuenta que las operaciones de orden lejano se efectúan con más facilidad a nivel de imágenes, puesto que éstas poseen un ingrediente simbólico (los sueños), que les hace encajar perfectamente mundos aparentemente opuestos.

Los seres mitad animal, mitad hombre que vemos en algunas mitología, como el centauro, compuesto de caballo y hombre, la esfinge de Gizeh, etc. son un buen testimonio del juego imaginativo de la mente humana que ha creado historias fabulosas de personajes míticos, con apariencias fantásticas que nada tenían que ver con la realidad.

Todo ese mundo fantástico antes de pasar a la escultura o al lienzo ha tenido que ser visualizado mentalmente.

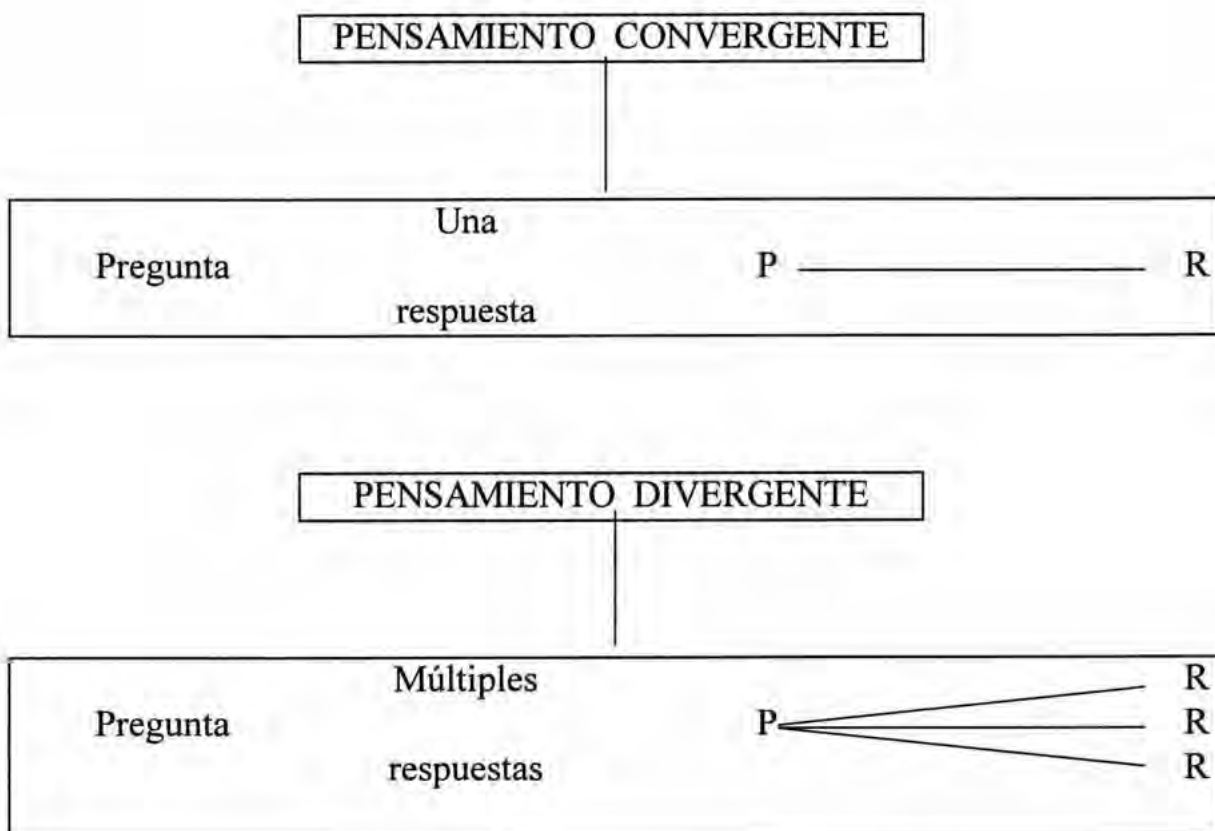
De esta fértil imaginación humana, ha salido también los grandes proyectos que han dado forma a las civilizaciones. No hay nada hecho por la mano del hombre que antes no haya pasado por su imaginación.

No pretendemos considerar antagónicos el pensamiento divergente y el convergente; en realidad, son complementarios. Lo que marca la diferencia es la aptitud básica para afrontar los problemas que pueden ser de un modo o de otro.

Afrontar la vida de un modo creativo consiste en adoptar esa actitud en el momento de resolver los problemas que trae consigo, ya sean de tipo cotidiano o intelectual.

Del mismo modo que lo hicieron Kepler, Fleming, Darwin y tantos otros como podemos encontrar en nuestra historia.

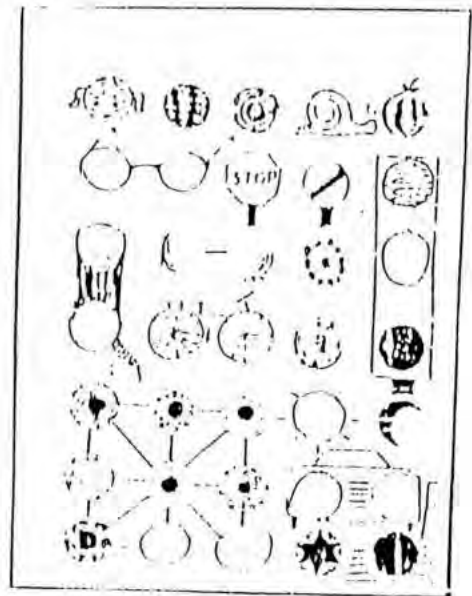
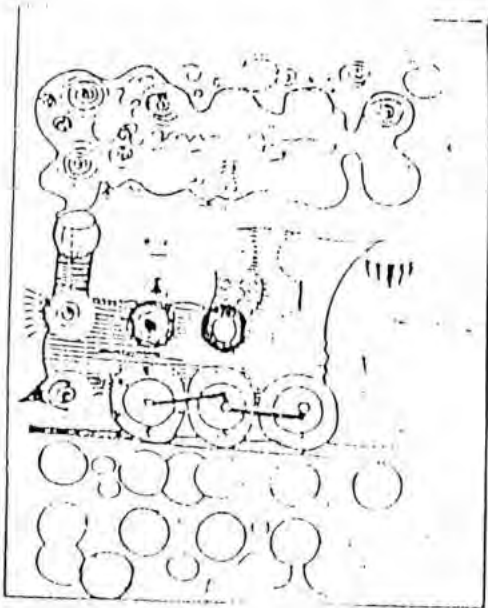
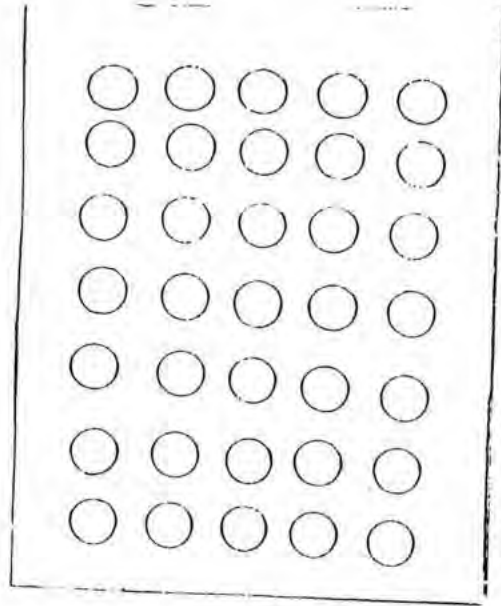
Hombres cuya obra se proyecta más allá de su época, con una aureola que irradia, trascendiendo el tiempo y el espacio.



4. La plantilla de Torrance

La diferencia entre el pensamiento convergente y divergente se aprecia con mayor claridad a través de un problema concreto. El problema en cuestión es la célebre plantilla usada por Torrance, para sus test de creatividad. Aquí lo enfocamos más como un problema para la educación visual, por tanto el tiempo de realización será toda la clase, no solo los diez minutos que él propone. La estimulación del pensamiento divergente para desarrollar la creatividad de los educandos no puede hacerse en períodos de tiempo mínimos, puesto que con ello lo que se provoca en la mente son las ordenaciones de orden próximo (pensamiento convergente); las ordenaciones de orden lejano, propias del pensamiento, requieren más tiempo para su funcionamiento.

PLANTILLA DE TORRANCE



La manera de resolver el problema consiste en *transformar los círculos en imágenes*. Los dibujos que realice el alumno han de respetar todos los círculos que se le han dado, tienen que quedar éstos integrados total y perfectamente en la nueva imagen, formando parte de ella como un todo único y homogéneo, perdiendo para ello su identidad de formas geométricas, que tienen al principio, para transformarse en unidades gráficas, como se ve en los ejercicios que acompañan este capítulo.

Tipos de respuesta

Pueden darse dos tipos de *respuesta*, las características del pensamiento divergente, (“A”), y las que denotan un nivel de pensamiento convergente, que llamaremos “B”.

-En la respuesta “A” el alumno ha considerado el espacio como un todo, por lo tanto nos da un ambiente de unidad, y el tema también a una concepción unitaria. Todos los elementos pertenecen a la misma idea. Los círculos han desaparecido, olvidándose incluso como tales círculos, la impresión que nos causa es que el alumno ha dibujado libremente, como si le hubiésemos dado el papel en blanco y él hubiera elegido las formas circulares porque le interesaban para expresar la idea, cuando en realidad es todo lo contrario.

-El alumno “B”, parte de unas premisas opuestas; su ejercicio no ofrece los valores de unidad compositiva que encontramos en el “A”, el espacio está fraccionado en pequeñas zonas las imágenes no responden a un único tema, sino que los dibujos están yuxtapuestos unos a otros y la única relación existente entre ellos es su proximidad en el papel.

Observando un ejercicio y otro se aprecia la diferencia de calidad entre los dos, pero lo que resulta más elocuente en relación al pensamiento convergente y el divergente son los propios dibujos. Los que se han expresado a nivel de divergente pueden concurrir tal vez en la idea, pero cuando vemos los trabajos, apreciamos que difieren en la realización,

enfoque, detalles, tipo de composición, etc. Todos los particularísimos que una individualidad posee.

Las respuestas “B” son completamente afines; falta de dominio espacial y, en consecuencia, compositivo.

Y en relación con el tema, carece de sentido de unidad, son ideas disgregadas unas de las otras; en el plano de dibujo no forman una unidad, y lo que es peor aún, dan respuestas tópicas: gafas, bicicletas, semáforos, planetas, etc. Respuestas que para confirmar la posición mental del alumno del nivel convergente, las encontramos idénticas en los que hayan adoptado esta actitud mental.

La afinidad en el tipo de respuestas es el dato más elocuente de que la mente se encontraba a la hora de la realización del trabajo en el plano convergente, porque todos los alumnos que se sitúan en el mismo nivel mental dan las mismas respuestas.

a. Cualidades y valores

Otro factor a tener en cuenta cuando potenciamos la creatividad en los escolares, es que ésta imprime un cierto carácter. Todo lo aplicable a los individuos creadores, a nivel de personalidad o cualidades humanas, es lo que se fomenta también aquí.

Recordemos la unidad que existe entre objetivos y métodos. Y si conseguimos estimular las cualidades creadoras de nuestros alumnos, podemos además deducir que con ello estimulamos también los valores personales de los grandes creadores: apertura, generosidad, libertad, etc.

b. Correlaciones

Apoyándonos en la estructura de la mente de Guilford comprobamos la correlación que existe entre los valores de la Ficha de Evaluación y los productos. Las *unidades y las clases* se corresponden con la *fluidez y la flexibilidad* respectivamente, y la *originalidad y manipulación*, con las

transformaciones. La creatividad es precisamente eso, capacidad de transformar contextos con un sentido de respeto hacia lo que se modifica.

Por tanto, lo que mejor distingue al pensamiento convergente del divergente es el tipo de operaciones mentales, de orden próximo para el primero y de orden lejano para el segundo. Lo que queremos expresar con el orden próximo queda reflejado en los ejercicios de los alumnos; precisamente el ser de este nivel sus respuestas es lo que hace que sean tan iguales unos de otros.

Por el contrario, las operaciones de orden lejano las distinguimos por su originalidad, siempre son respuestas insólitas, en cuanto a la idea en sí y al modo de realizarla. En creatividad el “qué” y el “cómo” son factores interrelacionados, acentuándose la importancia del “cómo”. En el pensamiento convergente lo fundamental es el “qué” el “cómo” no existe.

E. RELACIÓN DE LA CREATIVIDAD CON LA INTELIGENCIA.

Existen muchos y muy variados informes sobre personas con talentos muy creativos y cuyos niveles intelectuales son bajos, al mismo tiempo se sabe de personas con gran inteligencia y poco o nada creativos. Por ejemplo, muchos niños logran el éxito académico; pero hay pocos que muestran un modo creativo de pensamiento que vaya más allá de proporcionar lo que desea el maestro.

El hecho de si la inteligencia elevada y la alta creatividad irán juntas depende, en gran parte, de factores diferentes, de la creatividad y la inteligencia.

Es muy común que existan en el medio ambiente o al interior de la persona, factores que frenan el desarrollo de la creatividad; un ejemplo sencillo serían los métodos autoritarios y estrictos de crianza tanto en el hogar como en la escuela, los primeros años de vida son determinantes para el desarrollo de la creatividad.

Sin embargo, existe una correlación positiva entre la inteligencia y la creatividad. Al principio, esto puede parecer contradictorio; sin embargo, recuérdese que la creatividad, que lleva a la producción de algo nuevo, depende de la capacidad para adquirir conocimientos aceptados.

Estos conocimientos se organizan y manipulan en formas nuevas y originales. La creatividad no funciona en un vacío. Utiliza conocimientos adquiridos previamente, lo que depende de las capacidades intelectuales del individuo.

Si no existen obstáculos que estorben en el desarrollo de la creatividad, se podría asegurar que entre más inteligencia tenga un estudiante mayor será su creatividad. Sin embargo es discutible si un niño con inteligencia muy baja puede llegar a ser moderadamente creativo, aun en el ambiente más favorable.

F. ESCUELA CREATIVA

La escuela creativa tiene como función principal preparar niños autónomos para la sociedad del futuro. Esta escuela no puede estar basada en la autoridad sino en la creatividad. Será la escuela de la *divergencia*, que estará fundada en una pedagogía centrada en la creatividad del niño.

Es necesario elegir entre una escuela en la que sea más fácil a los maestros enseñar y una en la que sea fácil a los alumnos aprender. Debemos olvidar la figura del maestro que ordena, premia y castiga, así como la del alumno que obedece, ejecuta y sufre. Puesto que con estas actitudes nunca conseguiremos la autonomía del niño. Es necesario realizar algunas variaciones para lograr el funcionamiento de esta nueva escuela:

ESCUELA TRADICIONAL	ESCUELA NUEVA
<p>ANTES</p> <p><i>Escuela del silencio</i></p>	<p>AHORA</p> <p><i>Escuela del diálogo</i></p> <p><i>La escuela del silencio dará paso a la escuela del diálogo. La participación, a través de experiencias personales vividas y la responsabilidad serán características de la escuela del futuro</i></p>

<i>Repetición de las ideas del profesor</i>	<i>Ideas originales del alumno</i> La nueva escuela estimulará la iniciativa del alumno y respetará las ideas originales que nos ofrezcan. Para que la creatividad no sea reprimida es necesario respetar las ideas originales poco frecuentes y hacer que los niños descubran su valor. Es básico dentro de este modelo de escuela creatividad saber respetar las ideas de otro por muy disparatadas que sean.
<i>Miedo a la calificación</i>	<i>Seguridad en si mismo</i> Las aspiraciones de la escuela creativa es desarrollar la personalidad del niño respetando su <i>espontaneidad</i> . El trabajo para el niño debe ser un placer, y se ha de realizar en un clima de relajación.
<i>El alumno conformista</i>	<i>El alumno crítico</i> La escuela creativa debe desarrollar al máximo en <i>espíritu crítico constructivo</i> , no solo en interés del individuo, sino en el de la colectividad.

Dar clases teniendo en cuenta estos cambios no es ninguna comodidad y tiene sus riesgos, pero si queremos formar ciudadanos para la sociedad del futuro, no tenemos más remedio que esforzarnos y tomar el reto.

El alumno creativo aparece como una amenaza, ante todo, para la disciplina y el orden. Las preguntas que hace parecen absurdas, tanto para el profesor como para los compañeros. Hacen reír, desordenan la clase. También, es una amenaza para las explicaciones del maestro, que quizá no puede responder a una pregunta inesperada. Esta es una fase que hay que superar, puesto que el paso de la escuela tradicional a la escuela creativa tendrá que realizarse de una forma progresiva.

Cuando el niño se acostumbre a escuchar tanto a sus compañeros como a su profesor y se de cuenta que también ellos tienen ideas que le pueden ser útiles cuando encuentre como norma las aportaciones creativas de sus iguales y reconozca que el profesor no es un sabelotodo, será cuando el niño empiece a evolucionar creativamente.

Del mismo modo, cuando el profesor se baje de su pedestal y se sitúe a la misma altura de sus alumnos y sea un guía, o un “facilitador de aprendizaje”, será cuando el clima de la clase este en condiciones de desarrollar la creatividad.

La escuela creativa tiene que luchar contra las rígidas estructuras y normas del sistema escolar tradicional. El maestro progresista está expuesto a que los padres de sus alumnos le echen en cara que proporciona ideas que favorecen comportamientos diferentes a los que ellos estimulan en el seno familiar. También corre el riesgo de ser mal interpretado por las autoridades de las que depende. Por todas estas razones hace falta mucho ánimo y una fe muy firme para cultivar la actividad creadora del niño.

G. DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA.

¿Cómo puede el maestro estimular las respuestas o expresiones creativas en la escuela? En seguida se muestra una lista de opiniones recopiladas entre un grupo de maestros.

- Es esencial una buena relación alumno - maestro. El maestro debe saber escuchar, ser repetitivo y capaz de responder positivamente.
- En las actividades de grupo, debe imperar la cooperación.
- No existirán límites de tiempo.
- Es importante que el maestro cree las condiciones ideales para que el alumno tenga éxito.
- Los alumnos harán la planeación del trabajo.

- La organización del aprendizaje de los alumnos será extremadamente flexible.
- El aprendizaje debe surgir de experiencias naturales y que surjan espontáneamente.
- Es importante poner a disposición del alumno una gran variedad de material.
- Las propias ideas de los alumnos formarán la base y punto de partida de su trabajo.
- Los alumnos deberán hacer uso constante de la biblioteca.
- Los problemas a tratar deberán resolverse siempre en grupo.
- Los trabajos deberán empezar desde donde se encuentre el alumno, no donde se suponen deben estar según el maestro.
- Dejar que los alumnos vayan donde quieran ir, no donde quiera el maestro.
- Emplear más constantemente los juegos educativos que exigen soluciones creativas individuales y desarrollen la imaginación.

El origen de la creatividad está en la voluntad del hombre de realizarse a sí mismo, como expone Rogers. Este propone desarrollar una creatividad constructiva que tenga las características siguientes:

- Apertura frente a la experiencia. Un estado que prescinda de los mecanismos de defensa ya que impiden la toma de conciencia y conducen a comportamientos rígidos y estereotipados
- Autorrealización óptima. La persona creativa no se somete a las normas de la sociedad, sino que se cuestiona para poder evolucionar según sus propias normas.
- Capacidad de jugar con elementos y conceptos. Uno se desprende de la presión de la vida diaria y sus necesidades de manera que domine la situación y siga siendo sujeto actuante.

En el salón de clase, puede llevarse a cabo la creatividad constructiva, siempre que el ambiente reúna las condiciones necesarias como:

- Seguridad psicológica.
- Libertad psicológica.

La primera condición de la que hablamos, seguridad psicológica, se manifiesta de diversas formas:

- Tenemos que brindar al niño seguridad y confianza, para que se sienta aceptado.

Deben evitarse evaluaciones negativas o censuradas porque provocan sentimientos de amenaza y necesidades de defenderse.

- El niño debe sentirse comprendido por los demás en su esfuerzo creativo.

La segunda condición, la libertad psicológica, es la libertad de expresarse, pensar o sentir, ser quien uno quiera ser, y a la vez la aceptación y consideración de la libertad psicológica del otro, de manera que libertad y responsabilidad van juntas.

Cuando se ha logrado entre los alumnos la seguridad y libertad psicológica hay que tener en cuenta:

- Nunca se debe forzar al alumno a participar. Basta que un sujeto sea escéptico o apático para que el trabajo no funcione.
- La voluntad, el esfuerzo, la participación, complementan la curiosidad que por si sola no basta para desarrollar la creatividad.
- Las **sesiones de trabajo** deben estar resueltas de manera dinámica, por lo que se recomienda **alternar:**

FASES	CON	FASES
Imaginativas	_____	Críticas
Espontáneas	_____	Organizadas
Colectivas	_____	Individuales

- Lo más importante, todos los trabajos deben interesar al grupo, al equipo, al niño individualmente. Los mejores resultados se alcanzan cuando los alumnos tratan sus propios problemas e inquietudes.

1. Pedagogía de la creatividad.

“¿ Cómo es posible que, siendo los niños tan inteligentes, la mayor parte de los hombres sean tan bestias ?”

Alejandro Dumas

Para encontrar de nuevo la parte de creatividad que han perdido, los adultos tienen necesidad de un esfuerzo formativo particular, ya que la educación que recibieron cuando eran niños fue la que hizo de ellos lo que son ahora.

En la actualidad se imparte una educación tradicional, y es esta la causante de gran parte de daños y prejuicios que reciben los chicos durante su infancia. Los padres de familia son también responsables de conducir a los niños a situaciones y vivencias, muchas veces irreparables.

Es posible forzar al alumno a realizar una tarea mecánica, pero no a poner en marcha una innovación, ni a descubrir una solución original contra su propia voluntad.

Donde toma forma la creación de lo nuevo es en la libertad. A continuación se exponen las **principales razones de la actual falta de personalidad creativa:**

<p>– La escuela.</p>	<p>Se educa ante todo el pensamiento conformista y estereotipado. Se inculcan conocimientos, a menudo sin ninguna elaboración mental.</p>
-----------------------------	---

<p>– El ocio.</p>	<p>La mayoría de los seres humanos son incapaces de aprovechar su tiempo libre en forma activa y significativa. Lo utilizan, exclusivamente, como posibilidad de consumo.</p>
<p>– La familia y la sociedad.</p>	<p>Son los hábitos estereotipados los que determinan esencialmente el desarrollo de las actividades dentro de la vida diaria.</p>

En la escuela, los obstáculos o inhibidores de la creatividad se pueden explicar en varios apartados, siguiendo a Torrance.

– *Una excesiva búsqueda del éxito:*

El alumno se dirige a toda costa hacia el reconocimiento del maestro, y de sus compañeros, buenas calificaciones y la continua atención de los demás.

– *Miedo a desviarse de una conducta tipo:*

Es muy cómodo ser “uno más” sin esfuerzos originales para destacar. También existe el miedo al ridículo, a que lo consideren raro, extravagante.

– *La prohibición de hacer preguntas bloquea la actividad creativa del alumno:*

En todo momento el maestro deberá estimular al alumno a hacer preguntas, a utilizar su sentido crítico y a aprender a hacer preguntas correctas. Es en la primera infancia cuando despierta esta actitud interrogativa, surge casi continuamente el que y el porque. La auténtica interrogación surge de la espontaneidad, la curiosidad y al afán de saber

– *Se educa al alumno para que abandone la actitud de juego y adopta la de trabajo:*

La educación tradicional exige del alumno su máximo esfuerzo hacia el trabajo intelectual, obligándolo a tomar una actitud de profunda seriedad. En la escuela debe darse lugar al juego en múltiples formas; no solo en el deporte, gimnasia, música, sino también en la improvisación y en la dramatización libre.

– *Existe prejuicios frente al comportamiento creativo:*

En efecto, a veces se define como anormal el comportamiento creativo, rechazándolo, otras con observaciones irónicas y burlonas. La creatividad como cualquier otro rasgo de la personalidad, corre el riesgo de degenerar; pero no por eso el comportamiento creativo ha de considerarse en todos los casos como anómalo.

– *El conformista no admite el despliegue de actividades creativas.*

Casi siempre el alumno tiene que someterse a la disciplina y exigencias establecidas por el maestro o el mismo programa de estudios.

– *La prisa, el trabajo contra el reloj:*

La continua presión del tiempo, puede hacer que la actividad intelectual se desarrolle únicamente en periodos de tiempo previstos, con lo cual se atribuye más valor a lo mecánico y rápido, que a un aprendizaje creativo.

– *El miedo puede impedir el desarrollo de la creatividad.*

El maestro debe evitar por todos los medios, el temor que siente el alumno a participar, debe ayudarlo a tomar confianza en si mismo.

El maestro con una actitud de compañerismo, puede liberar al alumno del temor a la autoridad. Con el estímulo y vivencias de éxito puede eliminar el miedo al fracaso y aprovechar su gran influencia para crearse una atmósfera libre de temor.

– *La educación autoritaria.*

Destruye las posibilidades creativas por insistir en la obediencia frente a preceptos, instrucciones y órdenes.

La educación antigua, presentaba al niño en un lugar donde la sociedad hacía al niño a su imagen y semejanza, esto le impedía juzgar, criticar o inventar.

En la actualidad, podemos observar que la vieja sociedad se resquebraja por todas partes, urge ayudar a formar individuos capaces de reformarla inteligentemente, y por consiguiente tendrán que estar entrenados para el análisis, la crítica y la reconstrucción de lo establecido.

H. CONSIDERACIONES PARA EL EDUCADOR.

Prueba de que la creatividad es la capacidad mejor repartida en el mundo es la infancia. Pero en su relación con los adultos se ve condenada su capacidad creadora. Si los padres han recibido una educación liberal y han conocido una infancia feliz, tendrá gran ventaja y muchas posibilidades de que sus hijos sean educados como seres autónomos; pero si por el contrario han sido formados por métodos rígidos y represivos, sobre un fondo de exigencia sospechosa, las posibilidades son todavía mayores de que sus hijos sean educados en la represión, la amenaza y la intolerancia.

El castigo y la represión, pueden producir borregos resignados, pero también, por reacción, jóvenes lobos, que sabrán recobrar, con ardor combativo, su creatividad.

Es necesario dejar a los niños una cierta independencia, ellos tienen derecho a no estar de acuerdo con sus educadores y que estos ganen el respeto de aquellos por su manera de actuar. Los niños no deben estar protegidos contra las pequeñas dificultades de la vida. Deben ser animados a expresar sus propias opiniones siempre que puedan probar su valor. Hay que convencernos de que los hombres no se cultivan por la calidad de la comida, como creen muchas madres, sino pidiendo su actividad creadora.

No es que estas ideas se traduzcan en un “dejar hacer” total; no se trata de suprimir toda protección al niño, sino de limitar esta protección a los terrenos esenciales. El valor esencial es la independencia.

Esto no significa que el niño debe hacer siempre lo que le venga en gana, sino que obre sin ser manipulado. El adulto debe dejar que se expresen y se satisfagan en la acción los deseos y las tendencias del niño, evitando lo que, por naturaleza, intenta obstaculizar su espontaneidad.

El niño lo que desea es informarse, conocer, comprender, para acomodarse al mundo y asimilar sus aportaciones. Desea que se le faciliten oportunidades y que lo dejen desenvolverse solo con los demás, con los de su edad, y con los que llevan su mismo paso.

El educador debe conocer cuales son las necesidades fundamentales de sus niños y saber aceptar fácilmente la inmadurez normal, las infantilidades y la falta de lógica. De esta forma podrá ayudarlo a caminar con más seguridad.

Entre las necesidades básicas del niño se encuentran:

1. La actividad creadora es una necesidad biológica.

El niño es por naturaleza creador. Biológicamente la actividad del adulto es de mantenimiento, mientras que la del niño es de desarrollo, siempre volcada en la construcción de si mismo. Precisamente por esta necesidad vital de crecer, la actividad creadora del niño adquiere toda su dimensión biológica.

Si el niño es creador y le gusta inventar, es sencillamente porque la actividad creadora es una necesidad biológica, cuya satisfacción es completamente necesaria para el óptimo desarrollo del ser humano en crecimiento.

2. El niño es por naturaleza incitador.

La imitación es la única forma de actividad que durante siglos se le ha reconocido como propia de niño.

El niño se adapta al mundo de forma progresiva y continua por medio del juego con los mecanismos inseparables de la ASIMILACIÓN de los datos

reales y de la ACOMODACIÓN de su “yo” interior a las condiciones objetivas del mundo exterior. Está comúnmente admitido que el gran factor de esta adaptación al mundo es la imitación.

El niño está dispuesto a absorber, a repetir, a reproducir y a asimilar el comportamiento de los adultos sin que le cueste el menor esfuerzo.

La necesidad de imitación será, antes que nada, una necesidad de identificarse con el adulto en lo que éste tiene de ejemplar y de deseable.

El niño quiere tener MODELOS que imitar y al identificarse con ellos tiene el sentido de superarse y crecer. La imitación tiende a la reproducción del modelo, a su idéntica reconstrucción; es el instrumento de la copia de lo real, y cuanto más fiel sea la copia, más conseguida estará la educación.

La imitación en el niño, sea cual sea el terreno en que se desarrolla, es siempre una interpretación personal, una captación más o menos consciente, más o menos intencional de los elementos de la realidad exterior y a una nueva estructuración de esos elementos por medio de la construcción de relaciones originales.

3. El niño necesita expresarse

El niño a través de los juegos de expresión (gestos, dibujos, palabra, etc.) se convierte en un verdadero creador. Expresarse es hacerse transparente a los ojos de los demás.

En la educación es fundamental que todo lo que pertenece al mundo interior del niño debe *poder exteriorizarse*, para que la creación imaginativa salga fuera y también para que pueda iluminar y renovar. La expresión creadora es la meta necesaria de la acción de la creatividad.

Hay que conceder a la expresión creadora del niño una importancia primordial. Los juegos de expresión favorecen al doble el trabajo de asimilación y de acomodación al mundo, satisfaciendo su necesidad de transferir su mundo interior hacia los demás, para, a su vez, recibir nuevos elementos.

Para que el niño se exprese de forma espontánea deberá:

-Estar motivado.

La motivación interna más natural al niño, es la necesidad de concretar su mundo interior en formas que lo encanten, de ahí el interés de experimentar y la alegría que demuestra proyectándose como el artista en cosas materialmente creadas, en cancioncillas espontáneamente inventadas, jugando a los indios, improvisando escenas, recitando versos, pintando o haciendo muecas... Todo esto lo hace, en primer lugar, para él, por el propio gusto de hacerlo y, claro esta, para los demás.

-Tener comunicación.

Es necesario que en las relaciones individuales, del seno de la familia, del colegio, de los grupos restringidos a los que pertenezca, tengan una base sólida que pueda favorecer al máximo la comunicación del niño con su medio ambiente.

La primera condición es que lo circundante sea lo bastante rico como para suscitar las experiencias personales más formadoras. Pero estas experiencias no servirán para nada si el niño no se siente *confiado* a mostrar a los demás los productos de su actividad.

Para que el niño se comprenda así mismo, es menester que el se sienta comprendido y aceptado incondicionalmente. Es justo reconocer que ello exige del adulto un cierto número de cualidades de cordialidad, de paciencia y de dominio de sí mismo, así como optimismo pedagógico; las cuales pueden ser imposibles de alcanzar deliberadamente no se ha adaptado un sistema de educación cuya meta sea la felicidad del niño y el desarrollo del educando, antes que el confort y la tranquilidad del educador.

La invención y la poesía pura ignoran los tabúes. La imaginación verbal de los niños es un juego en el cual debe saber penetrar el adulto, al

igual que debe saber participar en cualquier ocasión en que el niño quiera admitirlo de buena gana como compañero.

-Ser libre.

La actividad creadora solo puede manifestarse plenamente en un clima abierto y liberal.

Si la confianza y la libertad tienen un primer puesto en la educación, ambas condicionarán todo desarrollo en el aspecto en que son captadas por el niño como necesidades fundamentales. (Ver figura en la página 36)

Para ayudar a alguien a liberarse, a reconocerse, primeramente hay que aceptarlo tal como es, sin juzgarlo ni aprobarlo, sin identificarnos con él, pero aceptándolo con sus virtudes y defectos, es decir “comprensión empática”.

Es evidente que la creatividad no ha tenido un sitio en la enseñanza tradicional, e incluso se puede decir que se ha ignorado por completo y en algunos casos ha sido sofocada. La imaginación, a lo largo de toda una tradición pedagógica occidental, solo ha estado expuesta a persecuciones. Véase el caso de Einstein que fue expulsado de un Instituto alemán porque hacía preguntas continuamente y los profesores no podían contestarle.

Respecto a la originalidad, sabemos también la mala prensa que tiene y como en muchas partes se ha intentado rápidamente poner en razón a los fantásticos y a los no conformistas.

Es evidente que, una actividad creadora auténtica no puede ser la de un individuo aislado, desligado del mundo exterior y encerrado en si mismo, que encuentre en él y por él las fuentes para alimentar su creatividad; solo es posible concebirla en una pedagogía de grupo, en situaciones de una verdadera comunicación y libertad.



CAPITULO II

FACTORES PSICOLÓGICOS DEL PROCESO CREATIVO EN EL NIÑO

A. VARIABLES DE LA CREATIVIDAD

Existen numerosos factores responsables de las variaciones de la creatividad, sin embargo, los cinco que a continuación se describen son los más importantes:

1. **SEXO** Los niños dan muestras de tener mayor creatividad que las niñas, esto se debe al trato distinto que reciben, a los niños se les da mayor oportunidad de ser independientes, se ven apoyados por sus padres a tomar riesgos y dar muestras de iniciativa y originalidad.
2. **POSICIÓN SOCIOECONÓMICA** Los niños de grupos socioeconómicos altos suelen tener mayor creatividad, ya que son criados por métodos democráticos, mientras que los niños de niveles económicos bajos casi siempre son educados bajo mucha más autoridad. El control democrático fomenta la creatividad al darle a los niños mayores oportunidades que les permitan expresar su individualidad, perseguir intereses y actividades que escojan ellos mismos.

Al mismo tiempo, el pertenecer a una buena posición económica proporciona oportunidades para obtener los conocimientos y las experiencias que necesitan para la creatividad, Por ejemplo, los niños de bajos recursos no cuentan con el material necesario para experimentar, como: arcilla, pinturas, lápices, etc.

3. **POSICIÓN ORDINAL** Estudios realizados sobre el orden de nacimiento y sus efectos en el desarrollo de los niños señalan diversos grados de creatividad. La explicación para esas diferencias hace hincapié en el ambiente, más que en la herencia. Al hablar de creatividad los niños de en medio, posteriores o únicos tienen ventaja sobre los primogénitos. Normalmente un primogénito se ve sometido a mayores presiones para conformarse a las expectativas de los padres. Un hijo único no sufre de las presiones paternas ya que se le dan mayores oportunidades para desarrollar su individualidad.
4. **AMBIENTES URBANOS EN COMPARACIÓN CON LOS RURALES** Existe una superioridad creativa en los niños de ambiente urbano sobre los del medio rural. La crianza autoritaria es más común en los hogares rurales ya que el ambiente campesino no ofrece gran variedad de estímulos que ayuden al niño a desarrollar su creatividad.
5. **INTELIGENCIA** En todas las edades, los niños brillantes tienen mayor creatividad que los torpes. Poseen gran número de ideas nuevas para manejar situaciones de conflictos sociales y en consecuencia están más capacitados para formular mayor número de soluciones para dichos conflictos. Esa es una de las razones por las que se les escoge como líderes con mayor frecuencia.

B. EXPRESIONES DE LA CREATIVIDAD EN LA INFANCIA

Las siguientes líneas se dedicarán al estudio de los modos más comunes en los que los niños expresan su creatividad.

1. Animismo

Es la tendencia a atribuir conciencia a los objetos inanimados. La falta de conocimientos en los niños pequeños experiencias les impide distinguir entre las cosas con cualidades de vida y las inanimadas.

Es difícil indicar el momento en que empieza el pensamiento animista, ya que los niños pequeños pueden expresar su pensamiento verbalmente. Según las observaciones hechas a niños pequeños se supone en función de sus actos que dicho pensamiento animista comienza hacia los dos años, llega a su punto culminante entre los cuatro y los cinco años de edad, y luego disminuye con rapidez desapareciendo poco después de que el niño a ingresado a la escuela.

Son precisamente los padres de familia quienes animan a los niños atribuirle a todas las cosas las mismas cualidades de vida que poseen ellos mismos. Los padres de familia leen cuentos a sus hijos, los animan a ver programas de televisión en las que los árboles, los juguetes o los animales se comportan como si fueran seres humanos.

Es muy común escuchar a los padres tratar de evitar que los niños se hagan un daño durante sus berrinches darles ellos mismos vida a las cosas al decirles “pobre silla, no la golpees o le dolerá.” En esas condiciones es normal que los niños atribuyan a los objetos inanimados cualidades de seres vivos.

Solo a medida que los niños van obteniendo mayor experiencia y comienzan a entender las explicaciones sobre la diferencia entre los objetos inanimados y los animados, se desvanece su pensamiento animista. En consecuencia, el animismo se puede considerar como una gran actividad creativa de comienzos de la niñez; sin embargo, al ingresar a la escuela es raro que prosiga.

EVALUACIÓN

No cabe duda el hecho de que el animismo les produce placer a los niños pequeños. Añade alegría a sus juegos y compañía, sobre todo durante los años en los cuales no están preparados para compartir con niños de su edad.

Cuando los niños se hacen suficientemente maduros para entender que los juguetes y los animales de juguete no tienen las cualidades de las personas

y los animales reales, comienzan a perder interés en jugar con ellos y dedican su atención a los juegos en los que no se necesitan juguetes.

Al atribuirles a los objetos inanimados cualidades de seres vivos, les ayuda a los pequeños a ponerse en el lugar de otros y en esa forma a comprender los sentimientos de los demás.

2. Juegos De Dramatización

Los juegos de dramatización o de representación ofrecen un paralelo con el pensamiento animista, pierde su atractivo aproximadamente en la época en que los niños ingresan a la escuela primaria. Cuando la experiencia y la capacidad de razonamiento les permite a los pequeños distinguir entre la realidad y la fantasía, pierden interés por los juegos de dramatización y vuelven sus impulsos creativos hacia otras actividades.

Los juegos de dramatización en sus inicios, son reproductivos, en ello los niños reproducen, con una finalidad sorprendente, la conducta de las personas a las que imitan.

A medida que el niño toma conciencia de las situaciones de la vida, sus juegos de dramatización reproductiva cambian por los juegos productivos, en los que el personaje puede ser copiado más no así la situación o la historia. Esto es, las nuevas producciones creativas de los niños se aproximan a situaciones reales y personas existentes.

Mientras que los temas de los juegos de dramatización varían considerablemente, el modo en que actúan los pequeños, sigue un patrón definido y predecible. El niño de tres años puede probar un universo con palitos y piedras, papeles y trapos, que, sin embargo, no trata de moldear dándoles imágenes representativas. El niño de cuatro años, para ser un vaquero adecuado, desean algún símbolo representativo: un sombrero de alas anchas, una pistola de juguete o un gran pañuelo en el cuello. Para él, un elemento puede representar toda la configuración del vaquero.

Sin embargo, los niños de cinco años tienen pocas posibilidades de sentirse satisfechos en su representación de papeles a menos que pueda llevar

todos los símbolos de su personaje. Para un pequeño de cinco años, un bloque es un material de construcción y desea cierta aproximación de un tren real para que entre y salga de la estación que construye con sus bloques.

EVALUACIÓN

Si persisten los juegos de dramatización mucho después de que los niños comienzan a dedicarse a esa forma de actividad creativa habrá probabilidades de que sufran daño en sus adaptaciones personales y sociales debido a ello. Al igual que el animismo, las dramatizaciones pierden fuerza al ingresar el niño a la escuela primaria, esto es debido al interés que se despierta en el niño por las actividades de sus compañeros mayores y el deseo de ser aceptado como uno de ellos. Esto significa que, por mucho que gocen con sus juegos de dramatización, los abandonarán cuando los niños de su edad los consideren propios de bebés y cambien sus juegos por pelotas, bates, patines, bicicletas, etc. Solo si el juego de dramatización es una actividad popular para la pandilla a fines de la infancia, esta persistirá hasta que los niños se orienten hacia las pandillas en sus intereses de juego.

3. Juegos Constructivos

Los juegos de construcción comienzan a temprana edad, a menudo antes que los de dramatización; pero se ven disminuidos por los juegos más excitantes de la simulación. Los juegos constructivos iniciales son de índole reproductiva, los niños copian lo que ven, conforme crecen crean construcciones de la vida diaria pero con ciertas modificaciones, según sus fantasías.

Existen dos tipos comunes de juego constructivo que son el dibujo y la producción de objetos. Como en otros juegos creativos, existen variaciones marcadas en la frecuencia en la que los niños se dedican a esas actividades y también al tipo de objetos de construcción.

Los primeros trabajos de construcción o producción de objetos de los niños son de barro, arena, bloques, pintura y papel. En el jardín de niños la mayoría de los pequeños pasan de la construcción con bloques moldeado, rompecabezas, a la construcción de tiendas, de casas, de presas, etc.

Los primeros dibujos suelen ser copias de las imágenes que le rodean, las que aparecen en los libros y la televisión, en consecuencia son reproducciones de lo que ven.

Según avance el tiempo, al darles pinceles, lápices y papel, el niño, no solo hará lo que ve sino lo que se imagina y sobre todo como le gustaría que fueran las cosas, no les interesan las perspectivas ni las proporciones. En lugar de ello, incluye detalles que le interesan, tales como el sombrero, el abrigo o algún otro punto esencial desde su opinión personal. Para cuando entran en la primaria, ya han tomado conciencia de la perspectiva, el tamaño real y la correlación de los detalles.

Los niños más pequeños suelen dibujar objetos familiares, la figura humana es la más popular, en cambio los niños mayores se inclinan hacia el diseño de máquinas, animales, casas, pero nunca a la figura humana.

EVALUACIÓN

Estos juegos constructivos ayudan a una buena adaptación social. Los juegos constructivos se llevan a cabo, por lo general en solitario, más que como una actividad colectiva, es por esto que no ofrece ninguna ayuda para la realización de las adaptaciones sociales. Existen dos formas en las cuales los juegos constructivos contribuyen a los ajustes sociales. Directamente, por la satisfacción que reciben los niños al crear algo ellos mismos y el reconocimiento que reciben por parte de los compañeros, maestros y padres. Desgraciadamente sus esfuerzos de construcción se ven en algunas ocasiones criticados o ridiculizados, lo que afecta su seguridad para seguir creando y se pierde confianza en si mismo.

Indirectamente, al eliminar el aburrimiento y cualquier sentimiento de ser mártires que pueda tener los niños, cuando no haya nadie que juegue con ellos. Los niños aburridos sienten con frecuencia lástima por ellos mismos.

La contribución de los juegos constructivos no termina en la niñez como sucede con las dramatizaciones. Los juegos constructivos en ocasiones perduran hasta la edad adulta, convirtiéndose en aficiones.

4. Compañeros Imaginarios.

Como su nombre lo dice, el compañero imaginario es un objeto persona o animal que el niño crea como compañero de juegos. Puesto que muchos juegos necesitan compañeros para que resulten más agradables, los niños que no cuentan con uno lo inventan. Por lo general los niños tímidos prefieren inventar un compañero que tener que conseguir uno.

La mayoría de los compañeros imaginarios son personas, principalmente niños de la misma edad y el mismo sexo. Tienen nombres escogidos por el pequeño y características físicas y de personalidad que les agradan; con frecuencia, las que le gustaría tener él mismo.

Los compañeros imaginarios pueden hacer todo lo que el niño desea, esto contribuye al placer que obtiene el pequeño de ellos.

Puesto que un compañero imaginario es un secreto propio, los niños casi nunca comparten estos compañeros, sin embargo es fácil detectar cuando un pequeño tiene su propio compañero, basta con observarlo cuando juega solo y se le ve hablando o discutiendo con su amigo.

EVALUACIÓN

Los compañeros imaginarios son un gran ejemplo de la creatividad en la infancia, pero, no son de ninguna manera una solución para los problemas de los niños solitarios.

Sin embargo, si los niños prefieren a los compañeros imaginarios más allá de la edad en que los poseen normalmente (3 a 4 años), se puede considerar como una señal de peligro para las buenas adaptaciones personales y sociales.

5. Ensoñación

Esta actividad es considerada al igual que todos los juegos como algo a lo que las personas se dedican por placer, es un juego mental que

comúnmente se le denomina 'fantasía' distinguiéndola así de las expresiones más controladas de la imaginación. Tomando la "fantasía" como un mecanismo de escape o defensa que ofrece un alivio imaginario de la realidad poco satisfactoria. La ensoñación difiere de los juegos de simulación ya que los papeles que desempeñan los niños son más fantásticos, heroicos y alejados de la vida real, estos temas proceden frecuentemente de los medios de comunicación. televisión, libros, cine, historias cómicas, etc.

Siempre el que sueña es el personaje central sea cual sea el ambiente o la acción de la fantasía, todos los demás personajes son subordinados. La ensoñación es el entretenimiento favorito entre los niños mayores, esta actividad puede comenzar temprano y llega a su punto culminante durante la pubertad.

TEMAS DE FANTASÍA.

Aun cuando las fantasías pueden tener ambientes imaginables y relacionarse con cualquier actividad, existen tres categorías principales que son las más comunes en los niños, como son.

SUEÑOS DE HÉROES CONQUISTADORES.

En la cual los niños se ven tal y como les gustaría ser en la vida real. reinas, bailarines, héroes, etc. siendo ellos siempre los personajes centrales y los demás les rinden homenajes.

FANTASÍAS DE HÉROES QUE SUFREN

Los niños se ven como mártires donde quienes los rodean no los entienden y los maltratan, y a fin de cuentas los soñadores se convierten en héroes y los que los maltratan hacen todo lo que el niño disponga para compensar los daños físicos o mentales que le causaron.

FANTASÍAS DE INVALIDEZ IMAGINARIA.

Son una forma de sueños de héroes que sufren. Los niños se consideran como sujetos a algún daño físico que les impide hacer lo mismo

que otros pequeños de su edad. Cuando esas fantasías son vividas, los niños creen en realidad que están enfermos o que sufren alguna deficiencia física, como la incapacidad para correr o hacer algo con una o las dos manos.

Normalmente predominan las fantasías sobre héroes conquistadores, en los niños bien adaptados aunque en algún momento se dedican tanto a fantasías de héroes que sufren como de inválidos imaginarios. Por el contrario en los niños mal adaptados predominan los sueños de los héroes que sufren y los inválidos imaginarios.

Al acercarse los niños a la etapa de la pubertad comienzan a desarrollar actitudes antisociales y a sentirse físicamente por debajo del nivel normal, por lo que los sueños sobre héroes que sufre e invalidez imaginarios se hacen cada vez más frecuentes y vivaces. De hecho son casi universales en la pubertad aunque también se dedican a sueños sobre héroes conquistadores. .

EVALUACIÓN DE LAS FANTASÍAS

AYUDAS PARA LA ADAPTACIÓN

- La ensoñación es una fuente de alegría para todos los niños, en especial para los no satisfechos con su personalidad y su papel en la vida real.
- El soñar es una experiencia importante de satisfacción de los deseos para todos los niños.
- En el mundo secreto de la fantasía, los niños pueden obtener la excitación que no es común que encuentre en la vida real, incluso más que la que obtienen mediante la identificación con personajes de los medios de comunicación.
- La ensoñación proporciona una fuente de terapia emocional destinada a liberar el inconsciente de recuerdos traumatizantes para el niño. Procede del hecho de que se imaginan que hacen lo que les gustaría hacer en la vida real, pero que temen realizar.

– OBSTÁCULOS PARA LAS ADAPTACIONES

- La ensoñación en lugar de motivar a los niños para que hagan aquello para lo que tienen capacidad, con frecuencia , actúa como sustituto para los logros.
- Las fantasías impiden que los niños se dediquen a juegos activos que son esenciales para que se encuentren en buenas condiciones físicas y tengan un crecimiento normal.
- Las fantasías pueden provocar emociones poderosas que trastornan la homeostasis corporal.
- En el mundo de los sueños los niños tienden a desarrollar autoconceptos realizados en forma romántica, que se encuentran alejados de la realidad.
- Cuando los niños tienen fantasías de héroes que sufren, se establecen actitudes asociales que intensifican las malas adaptaciones sociales.
- Las fantasías de invalidez imaginaria anima a los niños a sentir lástima por ellos mismos y a hacerse introvertidos.
- Los niños que tiene un exceso de fantasía raramente poseen una buena introspección acerca de si mismos o del ambiente. Esto intensifica las malas adaptaciones personales y sociales.

En conclusión la ensoñación esta tan difundida en los niños que conviene realizar una evaluación de sus efectos sobre las adaptaciones personales y sociales. En esta evaluación resulta evidente que los obstáculos que plantean las fantasías para las buenas adaptaciones sobrepasan a sus contribuciones. Esto es esencialmente cierto cuando la ensoñación se hace habitual.

6. Mentiras Blancas

Entre los niños pequeños una expresión común de la creatividad es la de una “mentiras blancas”. Este tipo de mentiras blancas es muy diferente del mentir, tal y como lo conciben los adultos. La mentira blanca es un falsedad

que dice una persona que cree en realidad que es verdad. No existe la intención de engañar a otros ni motivación para ello.

Por el contrario, una “mentira” es una falsedad y se expresa con la intención deliberada de engañar. Los niños que dicen una mentira lo hacen comúnmente con la intención de evitarse castigos o críticas por algo que está prohibido. En coacciones recurren a la mentira para impresionar a otros, utilizando esta en forma de ensalzamiento, más que de autoprotección.

Sea cual sea la motivación los niños están plenamente conscientes de que lo que dicen no es verdad. La diferencia fundamental entre ambas es que las ‘mentiras blancas’ se usan para autoengrandecerse y las “mentiras” para protegerse o autorrealizarse. Los niños que dicen mentiras blancas, exageran y adornan la realidad ya que han descubierto que eso hace que se enfoque la atención en ellos y aumente su prestigio. Por ejemplo, un niño pequeño que platica a su familia, a la hora de la comida que vio un tigre en la calle y descubre que eso tiene más valor de atención que si les comenta que vio un gato. Y el pequeño puede creer en realidad que lo vio en la calle, en lugar de hacerlo en un libro o en su televisor.

La mayoría de las mentiras blancas se originan en los sueños. Al verse en su mundo de fantasía realizando cosas que les gustaría hacer en la vida real, la satisfacción del yo que reciben de las fantasías les ayuda a reforzar su creencia de que efectúan de hecho esas cosas.

Otros factores que favorecen la utilización de mentiras blancas en los niños es cuando se les anima a atribuir a objetos inanimados cualidades de seres vivos y se les relatan cuentos o ven imágenes de objetos o animales que hacen y dicen cosas como las personas de la vida real, esto les dará la posibilidad de creer que en realidad, eran o pudieran ser verdaderos.

Entre los cuatro y cinco años de edad existen evidencias de que las mentiras blancas llegan a su punto culminante en lo que se refiere a frecuencia y la intensidad, y que a continuación desaparecen con rapidez, esto es gracias al mejoramiento de su razonamiento y al aumento de conocimientos de los niños. También es probable que el ambiente en el que viven los niños y el modo en que reaccionan las personas significativas en sus

vidas, afectarán su tendencia a las mentiras blancas. Después de los seis años de edad, normalmente estas mentiras blancas son poco frecuentes, cuando el niño se pasa gran parte del tiempo con coetáneos que tienden a ser menos tolerantes que los padres para ese tipo de expresión.

EVALUACIÓN

No existen evidencias de que las mentiras blancas contribuyan a las buenas adaptaciones personales o sociales. La medida de si serán o no perjudiciales y hasta que punto, dependerá, en gran parte de las reacciones de las personas importantes en la vida del niño. Los adultos, con frecuencia aceptan las mentiras blancas de un niño con tolerancia, incluso puede animarlos a que las digan, porque les resultan divertidas o “agradables”.

Esta primera reacción de aprobación por parte de los adultos tiene el riesgo de que los niños interpreten esta como aprobación en general de las mentiras blancas. Por lo cual no se ven motivados a examinar de modo crítico lo que han dicho, para descubrir si algo es imaginario o sucedió en realidad. Con la atención que se les brinda cuando dicen algo exagerado los niños se ven motivados a continuar utilizando las mentiras blancas, las cuales usan para impresionar a otros y por ende es una forma de mentir que puede llegar a hacerse habitual.

Una segunda reacción común de los adultos a las mentiras blancas es el *considerarlas como mentiras reales* y que los niños lo hacen con la intención de engañar. Esto es por que los adultos no se dan cuenta de que los niños pequeños están mentalmente inmaduro para ver la diferencia entre lo que se imaginan y lo que sucede en realidad. Los adultos consideran que las malas acciones deben evitarse y las castigan y creen que los niños que mienten están dentro de una mala adaptación a la vida. Sea cual sea el castigo impuesto, el niño al que se le obliga a sentirse culpable y avergonzado puede desarrollar un sentimiento generalizado de culpabilidad hacia cualquier tipo de pensamiento de imaginación. La desaprobación de los adultos se puede ver reforzada por los niños mayores que no comprenden al pequeño, a menudo en la incapacidad de distinguir lo imaginario de las experiencias reales. Esto

puede hacer que el niño sienta que la imaginación misma es mala. Esto ahogará cualquier tendencia natural a la creatividad.

La tercera reacción más importante de los adultos ante las mentiras blancas es la de reconocerlas como naturales *a comienzos de la niñez; pero fuentes potenciales de rechazo social*, Con una actitud positiva acompañada de una orientación para ayudarles a analizar lo que dicen, con el fin de determinar si lo experimentaron en realidad o solo se lo imaginaron; con esto se puede lograr que los niños se critiquen a ellos mismos sin verse ahogados por los sentimientos de culpabilidad.

7. Producción De Humor

El humor esta constituido por dos aspectos uno es la capacidad para percibir lo cómico y el otro la de producirlo. Estos aspectos pueden ayudar a la aceptación social, porque contribuyen a dar la impresión de que alguien es divertido y que tiene un buen espíritu.

Entre las formas de humor algunas las pueden producir solo las personas que tienen un alto nivel de inteligencia; pero la mayoría de las que cuentan con gran atractivo para los niños las pueden crear cualquiera que tenga una inteligencia normal e incluso un poco inferior. La producción del humor no requiere de materiales completamente nuevos, sino de un pensamiento divergente que le permite al productor percibir nuevos modos de combinar materiales previamente aprendidos en patrones que otros consideren como graciosos.

Es necesario para la creación del humor un conocimiento del tipo de situación que otros perciben como cómica y otra motivado para volver las energías creativas propias hacia causes que darán como resultados patrones humorísticos. Al adquirir el niño un nivel elevado del dominio conceptual de algún campo de contenido, puede percibir cualquier representación no exacta como si fuera divertida, por ejemplo: al conocer claramente los papeles socialmente aprobados para los miembros de uno y otro sexo, considera “divertida” cualquier desviación de dichos papeles.

El *conocimiento* sobre lo que otros consideran gracioso procede de la observación de las cosas de las que se ríen las personas ante situaciones de la vida real , en parte y por otro lado también de la observación de las reacciones de los individuos ante las expresiones cómicas en los medios de comunicación, por ejemplo: al observar los niños pequeños que casi todos se ríen cuando una persona se resbala al pisar una cáscara de plátano y que las carcajadas son todavía más fuerte cuando la persona que le sucede esto, es alguien a quien se considera superior, debido a la edad o la posición. También los niños descubren lo que hace reír a las personas al leer las historietas cómicas, los cuentos que les leen sus padres o maestros y lo que ven en la televisión o el cine.

Una fuerte *motivación* para aprender a producir humor se manifiesta en los niños que desean verse aceptados socialmente, sobre todo si su aceptación es marginal, lo utiliza como ayuda para alcanzar esta meta. Esta intención los hace estar dispuestos a dedicar tiempo y energía al descubrimiento de lo que les hace reír a la gente, para crear un tipo de humor que les permita ganarse su aprobación. Existen diversas formas del humor , que van de las simples a las complejas y las toscas a las sutiles.

El humor depende en gran parte de la observación de los niños al descubrir lo que hace que los otros se ríen, el elemento creativo procede de la capacidad para tomar esta información de experiencias del pasado y aplicarla a nuevas situaciones; por ejemplo los niños que ven que un payaso se tropieza con sus zapatos por el excesivo tamaño y esto provoca una carcajada, puede planear pasearse con los zapatos de su padre, tropezarse un pie con otro y hacer reír a los que le rodean.

FORMAS COMUNES PARA LA CREATIVIDAD HUMORÍSTICA DE LOS NIÑOS.

- El jugar con palabras, distorsionando su significado o su pronunciación.
- Las caricaturas de personas y animales que hacen cosas humorísticas.
- La imitación del lenguaje, el canto, los modales o los actos de personas o animales.

- Los chistes y los relatos graciosos, sobre todo lo relativo a temas prohibidos.
- Los *lapsus linguae*, casi siempre intencionales
- Los malabarismos y otras cosas “alocadas”.
- EL vestirse para producir un aspecto incongruente.
- El hacerse el payaso.
- Las bromas pesadas o “lo empujones” con los que le rodean.
- Las bromas prácticas para hacer que otros se encuentren en dificultades.
- Los sarcasmos y/o las caricaturas verbales de otros.

EVALUACIÓN

El producir el humor logrando hacer que otros se rían o poner a otras personas en posición inferior, se desarrolla en el niño la confianza en si mismo y seguridad propia. De manera superficial , se pudiera llegar a la conclusión de que la producción de humor es una buena ayuda para la adaptación personal.

Pero es necesario analizar bajo la superficie para descubrir si esta forma de creatividad conduce con frecuencia a reacciones sociales desfavorables que pueden contrarrestar la contribución que proporciona para el ajuste personal. Pues aun cuando casi todos los patrones humorísticos provocan primeramente carcajadas y el que produce las bromas recibe reacciones sociales inicialmente favorables, las posteriores pueden ser totalmente contrarias.

Al lograr los niños que sus compañeros de clase se rían, por ejemplo: al hacer payasadas, pueden considerar muy pronto que se les considera como “pestes”. De modo similar, la primera reacción ante un chiste subido de tono puede parecer favorable; pero causa embarazo en quienes lo escuchan y no tendrán mucha estimación a la persona que lo cuenta. Existen tres condiciones que con frecuencia conducen a reacciones sociales desfavorables hacia las expresiones humorísticas :

- En primer lugar, cualquier burla que provoque molestias o dificultades en lo que otros desean hacer, conducirá a juicios sociales en el sentido de que el bromista es un pesado.
- En segundo lugar, las bromas que avergüenzan a un niño u otra persona, sobre todo cuando no puede defenderse, se consideran como productos de un niño abusivo.
- En tercer lugar, las bromas repetidas sin variaciones suficientes, para darles un poco de originalidad, harán que otros piensen que el humorista no es original ni muy divertido.

Este punto se puede ilustrar mediante un ejemplo; cuando la Doctora Hurlock hablaba ante una clase de alumnos de tercer grado de primaria, uno de los niños levanto la mano para hacer una pregunta. Comenzó a decir: “Doctora Hislock” y luego agrego con un embarazo aparente, aunque, en opinión de la doctora, ya estudiado, “quiero decir Doctora Hurlock”, para cubrir lo que deseaba que sus compañeros de clase consideraban como una equivocación. De manera comprensible, se provoco la carcajada general.

Dos veces más, en el mismo periodo de clases, el niño cometió la misma equivocación y trato de fingir que era accidental y que se sentía lleno de embarazo. En la primera repetición, las risas de sus compañeros se produjo de mala gana. En la segunda, solo hubo unas cuantas risitas y uno de sus compañeros de clase comentó, en forma sarcástica: “Ya basta cambia de disco. Eso ya lo oímos antes”.

8. Relatos

Es común que algunos niños mediante la narración de cuentos entretengan a sus compañeros o hermanos menores. Si estos niños logran obtener resultados favorables por parte de quienes los escuchasen se verán motivados a seguir relatando y, posteriormente, a escribir sus cuentos ya sea como composiciones para sus clases o como afición.

Inicialmente los niños cuentan de manera reproductora las cosas que han escuchado antes en la radio o televisión. Luego empiezan a utilizar su creatividad para inventar sus cuentos. Los niños aunque aun establecen sus argumentos basados en temas de distintas fuentes, principalmente de los medio de comunicación, le hacen agregados de detalles originales.

Se ha afirmado que los niños que manifiestan mayores probabilidades de dedicarse a este tipo de creatividad son los que cuando eran más pequeños tenían amigos imaginarios y aprendieron a hablarles como si se tratara de amigos o personas reales.

Los cuentos se ha señalado que son más comunes entre los niños brillantes que entre los niños torpes. Estos es cierto también del hecho de tener o no compañeros imaginarios, como se menciona antes.

EVALUACIÓN

Los niños que son capaces de entretener a sus compañeros o a otros más pequeños, cuentan con probabilidades de verse bien aceptados por ellos e, incluso, de que se les acoja para desempeñar papeles de liderazgo. Existen pocas evidencias de que el relatar cuentos sea perjudicial para las adaptaciones personales y sociales, sino por el contrario existen muchas evidencias de que contribuye a ello. Con la práctica de estas narraciones los niños adquieren un discernimiento social al observar el modo en que reaccionan a sus cuentos las personas que los escuchan. Por ejemplo: cuando reaccionan de manera favorable a los cuentos sobre la bondad que a los de violencia, los niños se darán cuenta de los sentimientos de los otros hacia la agresividad en sus diferentes formas de expresión.

Al relatar cuentos el niño se ve favorecido no solo a realizar buenas adaptaciones sociales, sino también personales. Al darse cuenta que pueden encontrarse en el punto de enfoque de la atención, los niños adquieren confianza y seguridad en sí mismos. Esto les ayuda a obtener autodiscernimiento, al descubrir el modo en que otros reaccionan ante ellos y como cuentan sus relatos.

Aprenden a hablarles a otros y a adquirir capacidades de conversación que son esenciales para la aceptación social y el desempeño de papeles de liderazgo.

En el ámbito escolar los niños que son capaces de relatar cuentos tienen más probabilidades de obtener mayor aprobación por parte del maestro que los que carecen de esta capacidad; pero se hace hincapié en el uso del lenguaje en los planes de estudios escolares, los pequeños que manifiestan la capacidad de escribir o leer bien obtienen una aureola académica que se extiende a otros campos del plan de estudios en los que pueden mostrar menos capacidades.

En la práctica de narración de cuentos es uno de los pocos campos dentro de la creatividad en el que el pequeño cuenta con pocas probabilidades de enfrentarse al ridículo o a las críticas sociales. Por irreales y fantásticos que sean sus cuentos, siempre habrá muchas menos posibilidades de que quienes lo escuchan los critiquen o ridiculicen que en otras producciones creativas tales como en los dibujos, en las construcciones o en las bromas. A esta falta de críticas y ridículo se le agrega el gozo del niño al experimentar esta forma de creatividad. Esto los anima a dedicar más tiempo y pensamiento a mejorar sus capacidades en este campo.

El único efecto desfavorable del relatar cuentos es cuando el niño se acostumbra a adornar sus relatos para aumentar su valor de atención que desarrollen el hábito de exagerarlo todo, incluyendo lo que dicen sobre ellos mismos. Se pueden enfrentar a obstáculos graves, como se mencionó antes los niños con tendencias a exagerar, sobre todo cuando se habla de ellos mismos, por las actitudes desfavorables que tendrán los demás hacia sus exageraciones.

9. Riesgos De La Creatividad

El impedir el desarrollo de la creatividad es peligroso ya que esta es muy importante para las buenas adaptaciones sociales. Al encontrarse en condiciones ambientales desfavorables fomentan el desarrollo de rigidez mental o pensamientos convergentes, se impedirá el desarrollo de la flexibilidad mental o los pensamientos divergentes.

Se considera igualmente grave cualquier cosa que anime a los niños a dedicar demasiado tiempo a ciertas formas de creatividad, que si se realizarán solo de vez en cuando, ya que podrían dar resultados desfavorables; pero no en el caso de que se cultiven en exceso.

Por ejemplo: las fantasías ocasionales pueden conducir a buenas adaptaciones personales y sociales; por el contrario la ensoñación excesiva no solo contrarresta los buenos efectos de las fantasías, sino es también perjudicial para esas adaptaciones.

Existen numerosos peligros para las buenas adaptaciones en los diversos campos de la creatividad . Se realzarán los peligros potenciales en este campo de desarrollo de los niños mediante una investigación y explicará las razones por las que son peligrosos y en que condiciones lo son:

a. Falta de estimulación de la creatividad

Al igual que todos los potenciales innatos se tienen que motivar para desarrollarse dentro del potencial innato de la creatividad, cualquier condición que obstruya este estímulo impedirá su desarrollo.

La creatividad aparece temprano y se pone de manifiesto según las evidencias desde el modo en que juega el bebé con sus juguetes. En esta etapa cualquier condición que obstruya su desarrollo podrá ahogarlo. La falta de estimulación es uno de los obstáculos más comunes.

Este obstáculo puede surgir debido a que sus padres no se dan cuenta de su importancia, de la misma manera que otras persona que se encuentren en el ambiente del bebé o la suposición de que , como la creatividad es una cualidad innata la naturaleza misma se hará cargo de su desarrollo, de modo que se considere que la estimulación es innecesaria.

Al momento de que el niño tenga la oportunidad de ingresar por primera vez a la escuela, ya sea al Jardín de Niños , o a la escuela maternal o al primer grado de primaria, recibirá la estimulación, para desarrollar esta capacidad; pero para entonces quizá sea demasiado tarde.

Para ese momento puede que ya se haya acostumbrado tanto a seguir un patrón establecido por otros o a pesar del modo que lo hacen los demás que el actuar o pensar de modo creativo les será difícil o imposible. Entonces ninguna cantidad de estimulación le será adecuada para romper completamente los hábitos ya constituidos.

b. Incapacidad para detectar la creatividad a tiempo.

Mientras los niños pequeños no tengan conocimientos o capacidades para que les sirvan como base para las actividades o los pensamientos creativos, no existirá ningún modo exacto para que las personas en sus ambientes sepan cuales son sus potenciales de creatividad. Y en tanto no se dispongan a pruebas para detectar el potencial de creatividad, no habrá modo de determinarlo.

No es sorprendente que la estimulación para el desarrollo de la creatividad se descuide, en estas condiciones. Es decir para cuando se tienen ciertas evidencias de que el niño posee un potencial de creatividad, puede ser demasiado tarde para que la estimulación de como resultado el desarrollo completo de esos potenciales.

El único modo de superar el riesgo de no dar una motivación a tiempo es aceptar la suposición de que todos los niños tienen un potencial creativo, aunque en grados variables y proporcionales la estimulación necesaria a una edad temprana, ya que como se menciono antes no se pueden establecer pruebas o métodos que permitan determinar la creatividad a una edad temprana. Si se hace esto muchos niños potencialmente creativos recibirán la oportunidad que necesitan para el desarrollo de su creatividad.

c. Actitudes sociales desfavorables hacia la creatividad.

A menudo los factores sociales se oponen al desarrollo de la creatividad. Estos factores son de dos formas comunes: en *primer* lugar mediante las actitudes desfavorables hacia los niños que son creativos y en *segundo* la falta de recompensas para la creatividad. Al analizar las actitudes sociales

desfavorables , Torrance dijo: lo que convertiría su presencia en el grupo en algo molesto.

“A pesar de que esos niños tienen muchas ideas excelentes , se ganan muy pronto la reputación de poseer ideas tontas , alocadas o desagradables. Es difícil determinar que efectos tiene este menosprecio de sus ideas sobre el desarrollo de su personalidad, así como también sobre el desarrollo futuro de sus talentos creativos...Aunque su buen humor y su disposición para jugar pueden hacer que conquisten muchos amigos , no siempre se puede considerar que esas características hagan que sea sencillo “vivir con ellos”. De hecho, pueden hacer que su conducta sea todavía más imprescindible, lo que convertirá probablemente su presencia en el grupo en algo molesto.”(5)

Muy pronto los niños descubren que la creatividad es menos importante que un elevado cociente intelectual para responder a las exigencias de la escuela. También se da cuenta que los pensamientos divergentes, potencialmente creativos, no reciben recompensa sino que la escuela fomenta y recompensa los pensamientos convergentes convencionales. Así existen probabilidades de las “promesas” de la niñez de un grupo de cociente intelectual elevado, no se satisfagan de manera similar en el caso de los grupos muy creativos.

Las actitudes sociales contrarias y la falta de recompensas no son solo un disuasivo para la creatividad, sino, lo que es peor todavía, al desarrollar en el niño un concepto propio desfavorable, fomentan a menudo las conductas desadaptadas.

Los niños creativos al enfrentarse a grupos sociales donde no los comprenden pueden tener diversas reacciones como una el alejarse del grupo, otros tienen probabilidades de tomar represalias, mostrándose traviosos y vengativos.

(5) E. Hurlock, Desarrollo del niño, p. 357

d. Condiciones desfavorables para la creatividad en el hogar.

En este ámbito de desarrollo del niño existen muchas condiciones que afectan al desarrollo de la creatividad. Cualquier condición que ahogue el desarrollo de la creatividad en la casa que es el primer ambiente del niño, será sumamente perjudicial, cuando llegue el momento oportuno en su maduración.

Además, las condiciones que ahoguen el desarrollo de la creatividad cuando el niño es pequeño, tiene probabilidades de persistir e impedir el desarrollo cuando crecen.

Las épocas en las que las condiciones desfavorables presentan los riesgos mayores son durante las “edades críticas” para el desarrollo de la creatividad.

A continuación presentaremos una lista de entre las muchas condiciones posibles en el hogar que son desfavorables para el desarrollo de la creatividad:

ALGUNAS CONDICIONES DEL HOGAR QUE SON DESFAVORABLES PARA LA CREATIVIDAD

CONDICIONES	DESCRIPCIÓN
DESALIENTO PARA LA EXPLORACIÓN	Cuando los padres descuidan a los niños, impidiéndoles explorar o hacer preguntas, obstaculizan también el desarrollo de la creatividad.
TIEMPO CONTROLADO	Si los niños están tan controlados que tienen poco tiempo libre para hacer lo que desean, se verán privados de una de las características primordiales para el desarrollo de la creatividad.
FOMENTO A LA UNIÓN DE LA FAMILIA	Al esperar que todos los miembros de la familia hagan las cosas juntos, sean cuales sean sus preferencias y sus intereses personales, se crea un obstáculo para el desarrollo de la creatividad

DESALIENTO PARA LAS FANTASÍAS	Los padres que creen que todas las fantasías son un desperdicio de tiempo y una fuente de ideas poco realistas, hacen todo lo que pueden para que sus hijos sean realistas.
FACILITACIÓN DE EQUIPOS DE JUEGOS MUY ESTRUCTURADOS	Los niños a los que les proporcionan equipos de juegos muy estructurados, tales como muñecas totalmente vestidas o cuadernos para pintar con algunas figuras ya a colores, se les priva de las oportunidades de juegos que fomentan el desarrollo de la creatividad.
PADRES CONSERVADORES	Los padres que son conservadores hasta el punto de que temen desviarse del patrón social aprobado, insisten a menudo en que sus hijos los imiten
PADRES EXCESIVAMENTE PROTECTORES	Cuando los padres protegen demasiado a sus hijos, les privan de oportunidades para hacer las cosas
DISCIPLINA AUTORITARIA	La disciplina autoritaria hace que cualquier desviación de las conductas aprobadas por los padres resulte difícil o imposible.

e. CONDICIONES DESFAVORABLES EN LA ESCUELA

También el desarrollo de la creatividad se ve afectado por las condiciones escolares. Aunque en el hogar el niño cuente con un ambiente favorable esto se puede contrarrestar si en la escuela no se da la estimulación para la creatividad. Por esta razón la edad de entrar a la escuela es un “periodo crítico” para el desarrollo de la creatividad.

Dentro de las muchas condiciones escolares que actúan como un disuasivo para el desarrollo de la creatividad podemos mencionar los grupos

muy numerosos , en los cuales el control es esencial; el hincapié intenso sobre el aprendizaje de memoria , el desaliento contra todo lo que no este dentro del patrón prescrito, tanto si se trata de cuentos originales como de dibujos, un programa muy organizado de clase, una disciplina estricta y autoritaria y la creencia por parte de los maestros, de que los niños creativos son difíciles de manejar y sus trabajos más difíciles de calificar que los de los conformistas.

Los obstáculos contra las expresiones creativas pueden resultar abrumadores, si los maestros consideran los logros académicos como la única trayectoria para el éxito en la vida.

10. Fantasías Excesivas

La ensoñación puede convertirse con facilidad en un método habitual de escapar de las realidades desagradables por lo que resulta una de las formas de creatividad potencialmente peligrosas. El uso acostumbrado de las fantasías para escapar de las realidades desagradables y realzar el yo resulta extremadamente peligroso para las adaptaciones personales y sociales. Sin embargo esto no quiere decir que todas las fantasías son peligrosas. Sino se puede de hecho afirmar que la escasez de fantasías es casi siempre un riesgo igualmente grande para las buenas adaptaciones.

Al privarse los niños, los adolescentes o los adultos, de tener fantasías se privan de los placeres que pueden aportar a una vida que no sea totalmente satisfactoria. Es realmente importante y necesario para toda persona un estímulo moral sobre todo cuando se desanima, fracasa o no se toma en consideración los intentos para lograr el éxito. El imaginarse como héroes conquistadores puede servirles como motivación para seguir esforzándose hasta lograr finalmente sus metas. Sin este estímulo moral pueden dejar que sus ansiedades y sus frustraciones se acumulen obteniendo así una antecedita tal que domine sus vidas.

Existen por regla general dos criterios que se pueden utilizar para descubrir si los niños tienen o no un exceso de fantasías.

- El *primero* es mediante la observación de las actitudes y conducta del niño; por ejemplo: si los niños dedican normalmente muchas horas seguidas

aislados, sin hacer otra cosa que mirar el espacio y demuestran un fuerte interés hacia este tipo de actividades, podremos comprobar que han llegado a una etapa poco sana ; pero si por el contrario cuando están solos los niños se dedican por lo común a actividades de juegos en solitario, como el hacer algo constructivo, esto nos indica una etapa sana en la ensoñación.

- Además existe un *segundo* criterio sobre las fantasías que pueden ser sanas o no, aparte de la cantidad de tiempo, como el tipo de sueño al que se dedican. Los niños que se dedican a las categorías de héroes que sufren de manera extraordinaria son los que más daños psicológicos llegan a tener. Los niños logran una mejor adaptación, tanto social como personalmente, si sus fantasías les ayudan a obtener confianza y seguridad en ellos mismos, que si fomentan la carencia de que son inferiores o inadecuados, como se presenta en el caso de los niños en que sus fantasías son predominantemente de los tipos del héroe que sufre o la invalidez imaginaria.

CAPITULO III

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS PARA EL DESARROLLO DEL PROCESO CREATIVO EN EL NIÑO DE EDAD PREESCOLAR

A. COMO REALIZAR EL PLAN DE ESTUDIO DE LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA

En el plan de estudios de expresión artística, el tipo de materiales que utiliza el niño no es el factor más importante; tampoco es aquello que él pueda crear. Lo que cuenta es la oportunidad de utilizar libremente esos materiales. Sin embargo, “utilizar libremente” no significa trabajar sin ningún tipo de orientación.

En esta, como en todas las áreas de la vida, las cosas se desenvuelven mejor si cada persona sabe lo que se espera de ella. Tanto niños como adultos se beneficiarán más con dicho plan de estudios si practican las siguientes reglas.

No interferir: Una vez preparados y presentados los materiales debe permitirse al niño trabajar por sí mismo y como él quiera; debe animársele a investigar, experimentar, cambiar y crear. Si se han establecido pautas para un trabajo específico, debe permitírsele que el decida seguirlas o ignorarlas

Demostrar interés: Aunque se permita al niño trabajar y utilizar los materiales a su modo, el profesor debe interesarse por lo que hace.

Ayudar al niño a complacerse: Es preciso ayudar al niño a comprender que solo debe complacerse a sí mismo cuando crea y que es él mismo el único dueño de sus creaciones. Cuando se desee conservar o exponer algún trabajo, es necesario pedir autorización al autor.

Ofrecer ayuda: Si durante el proceso de adquisición de destrezas el niño expresa deseo y necesidad de ayuda, debe ofrecérselo; igualmente debe hacerse cuando el pequeño pierde el control de los materiales que está usando, y cuando concluye una actividad.

Evitar el uso de modelo: Las normas de los adultos no deben ser impuestas al trabajo artístico de los niños. Los principios a seguir deben derivarse de las necesidades y la comprensión individual de cada alumno. No deben utilizarse patrones, libros de colorear o dibujos multicopiados.

B. REGLAS BÁSICAS PARA EL NIÑO EN LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA.

Las reglas básicas que se dan a un niño deben ser más específicas que las requeridas por un adulto y estar encaminadas a garantizar la seguridad del pequeño y el buen funcionamiento de la clase. El niño debe comprender en primer lugar, que es preciso manejar las herramientas con cuidado. Generalmente lo hace si el profesor le demuestra con su actitud que confía sinceramente en su capacidad de ser cuidadoso.

El pequeño debe comprender que los materiales no son para golpear a nadie y que estos no son para desperdiciarse sino para utilizarlos en trabajo artístico creativo, por lo tanto no deben derramarse, tirarse o destruirse deliberadamente; debe saber que no puede llevarse a la boca el engrudo, la pintura, la cola, la tiza, o cualquier otro material, ya que estos no son para saborear, beber o comer.

También es necesario enseñar al niño a guardar los materiales en el lugar destinado a ello, a no interferir en el trabajo de los demás, y a cuidar sus ropas y las de sus compañeros.

Estableciendo estas limitaciones se puede dar al niño mayor libertad para autodirigirse y determinar su ritmo, cosa que no puede hacerse cuando se carece por completo de normas, o cuando son demasiadas o muy estrictas.

C. RELACIÓN MAESTRO ALUMNO.

La relación maestro alumno es particularmente interesante ya que cuando el niño ingresa al Jardín de Niños, probablemente el profesor sea el primer adulto que no perteneciendo a la familia pasa a desempeñar un papel importante en la vida del niño, debido a esto, del profesor y de su actitud hacia el niño dependerá en gran parte que el ingreso a la escuela sea más o menos traumatizante.

Existen diversos tipos de relación entre maestro-alumno tales como: La educadora que se sitúa en el lugar de la madre y le hace al niño sentir más cerca de su hogar; otro recibimiento puede ser, la profesora temerosa que le transmitirá al niño dificultad para su integración. Otra relación sería, la profesora dominante que provoca en el niño conductas agresivas; y por último la educadora serena y controlada que sabe alentar al niño para que participe activamente en el proceso de enseñanza - aprendizaje, llevando a su clase a una disciplina razonable y suave. Este último tipo de maestros son los preferidos por los niños.

Podríamos concluir remarcando que una actitud flexible y amable ante el grupo desde su recibimiento, es básica para obtener logros favorables, tanto para los alumnos en la aproximación al aprendizaje, como para obtener un desarrollo amplio en el aspecto afectivo de los alumnos.

D. TÉCNICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA.

“Estoy convencido que los niños están interesados en estudiar el futuro y tienen, natural y espontáneamente, varios modos de investigarlo. Esto incluye: imaginar, fantasear, preguntar, adivinar, experimentar y extrapolar tendencias.”
Torrance. (6)

(6) Torrance, -Educación creativa y futurismo-Innovación creadora num. 3 1977, p. 53

Los niños adquieren prontamente un gran número de habilidades para realizar investigaciones y experimentos por lo que partiendo de estas tendencias naturales, debemos reforzarlas y encausarlas como poderosas armas para manejar el presente y si es necesario cambiarlo, así como investigar sobre el porvenir y dirigirlo hacia perspectivas satisfactorias. De esta manera las técnicas que empleamos deberán ser aquellas que partan de las actividades naturales y espontáneas que utilizan, los niños en cualquier momento fuera o dentro de la escuela.

Schwartz propone “que se reforme profundamente la escuela primaria instaurando una pedagogía activa partiendo de las realidades que rodean al niño”.(7) La escuela secundaria sufriría una transformación más profunda produciendo innovaciones permanentes.

El maestro debe introducir constantemente ejercicios concretos de pensamiento creativo y fomentar los procesos mentales de esa índole. Se prestan para ello ejercicios como:

- Hacer recordar y asociar libremente.
- Distinguir problemas y percibir relaciones.
- Analizar ideas insólitas y suposiciones descabelladas.
- Estimular afirmaciones (incluso raras).
- Llamar más la atención sobre objetos de visión y audición.
- Animar a encontrar nuevas aplicaciones para objetos conocidos.
- Hacer crear cuentos, tareas de solución de problemas y efectos inesperados.
- Hacer aplicar materiales y conceptos de manera insólita.

(7) Shwartz, Desarrollo de la capacidad creadora 1980, p 221

Sistemas, técnicas, métodos, etc., han sido muy estudiados por especialistas en creatividad tratando de encontrar aquellos más apropiados. Por ejemplo, Torrance, hizo una relación crítica de 142 estudios destinados a favorecer la creatividad del alumno. Nueve fueron las categorías seleccionadas como procedimientos para estimular el pensamiento creador:

- Programas de incitación inspirados en los procedimientos creadores para la solución de problemas.
- Otras aproximaciones por la vía de disciplinas escolares como el aprendizaje de la semántica, la investigación creadora, etc.
- Programas complejos que comprenden combinaciones de materiales, libros de imágenes, etc.
- Artes de creación como medio de enseñar y practicar la creatividad.
- Tesinas audiovisuales y programas de lectura.
- Organización pedagógica y administrativa para crear unas condiciones favorables para el aprendizaje y la práctica de la creatividad.
- Variables dependientes del maestro y de la clase: control indirecto y directo, clima de clase, etc.
- Motivación, recompensa, competición, etc.
- Administración de test encaminados a facilitar un grado superior de funcionamiento creativo o un rendimiento más válido y más fiable.

Existen numerosas técnicas y métodos para el desarrollo de la creatividad. Muchos de ellos pueden emplearse en campos diferentes de acción del ser humano, no solo en la escuela.

Se han distribuido en orden de dificultad creciente algunas técnicas que por sus características están directamente relacionados con el niño y son fáciles de aplicar en la escuela. Dichas técnicas a su vez se dividen en tres tipos, como son: intelectuales, manuales y de juego.

1. Técnicas intelectuales.

a) Diálogo.

Dos personas conversan sobre un tema previsto ante un auditorio o grupo de sujetos. Puede organizarse a cargo de dos alumnos que preparen un tema a desarrollar.

Una variante sería el diálogo directo con el profesor cada alumno del grupo.

Es importante que todos puedan ver y oír sin dificultad y que el diálogo se haga en voz alta y sin precipitaciones.

b) Diálogos simultáneos (cuchicheo).

En un grupo, los miembros dialogan simultáneamente de dos en dos para discutir un tema o problema del momento. Esta técnica puede ser usada tanto en el aula como en reuniones del grupo. Para evitar que uno de los miembros domine excesivamente el diálogo, deberá estimularse la participación de todos. Uno de los miembros tomará nota de la opinión final para exponerla cuando el coordinador o el profesor la solicite. El cuchicheo puede fundamentar infinidad de decisiones: normas, procedimientos a seguir, horarios, actividades del grupo, etc.

c) Discusión guiada.

Un grupo reducido trata un tema en discusión informal con la ayuda activa y estimulante de un director.

Se presta muy bien para el aprendizaje de contenidos generales y temas propios del programa escolar. También puede llevarse a cabo después de la proyección de una película, de una conferencia, etc.

d) Completar cuentos.

Se entrega a los alumnos el final de un cuento y se les pide inventen el principio del mismo.

e) Foro o discusión.

El grupo en su totalidad discute informalmente un tema, hecho o problema, conducido por un coordinador.

Es conveniente hacer sentir a los chicos que tienen plena libertad para expresarse y el lógico derecho a equivocarse y hasta decir una tontería. Pero lo importante es que se desarrolle con dinamismo y espontaneidad.

f) Preguntas divergentes.

Son preguntas de máxima divergencia del pensamiento creador imaginativas y de respuesta ilimitada. Apenas para desarrollar los tres aspectos básicos de la creatividad: fluidez, flexibilidad, y lo más importante la originalidad. Desencadenan gran número de respuestas de índole variadísima raras e inusuales. Por ello son muy indicadas en cualquier actividad escolar.

Como por ejemplo podemos indicar:

- ¿Cómo te imaginas un extraterrestre? ¿Cómo lo representarías?
- Piensa, por unos momentos, que tienes un poder mágico que te permita hacer cuanto se te ocurra con el solo poder de tu pensamiento.
- ¿Qué se te ocurriría pensar o hacer? Di espontáneamente todo lo que pasa por tu mente.

g) Teatro.

1) Teatro de creación: Hecho por adultos para niños o hecho por niños de obras de adultos.

2) Teatro - Taller : Hecho por un grupo de niños que han inventado un esquema dramático, los personajes, etc. y es realizado en cualquier sitio (clase, patio).

El grupo se divierte con sus propias creaciones expresándolas libremente por medio de la palabra, el gesto y el ritmo, la música, el dibujo, etc.

El juego dramático en la escuela debe reunir las características de libre expresión, creatividad y juego. No debe ser impuesto nunca, pero si puede ser sugerido; debe tener un clima de libertad y confianza, pero con sus propias reglas elegidas por los alumnos, que deben ser respetadas.

h) La entrevista.

Pueden realizarse varias modalidades. Desde la entrevista individual a la colectiva, con o sin cuestionario previamente elaborado, o con un simple guión.

Cada una de ellas proporciona un trabajo de investigación muy interesante, sobre todo para alumnos de niveles superiores.

i) Imitaciones.

Un grupo de sujetos, más de dos, representa una situación de la vida real asumiendo los "roles" que le correspondan, con el fin de que la situación pueda ser mejor comprendida y tratada por el grupo.

El role-playing puede ayudar a los alumnos a comprender situaciones especiales como la disciplina, los exámenes, a un determinado profesor, amistades, etc.

2.- Técnicas manuales

a) Pintar con los dedos un recipiente con detergente para limpiar.

Método 1. Mezclar la misma cantidad de jabón en polvo, polvos de alimentación con bastante agua para hacer la pintura de una consistencia como puré de patatas batido. Añadir el color que desea, el colorante de alimentos puede manchar los dedos del niño y otras superficies, es mejor usar el jabón en polvo.

Método 2. Con un huevo y la batidora batir jabón en escamas y un poco de agua hasta que se adquiera la consistencia necesaria.

Método 3. Disolver un cuarto de taza de almidón en agua fría. Añadir cuatro tazas de agua caliente (hirviendo) y hacer la mezcla. Añadir color. Para distintas consistencias añadir arena, harina, azúcar, glicerina o almidón de maíz.

Método 4. Revolver una taza de harina en una taza y media de sal en 3/4 de taza de agua. Añadir el color (este método produce pintura con graduación).

Método 5. Poner la cantidad de agua que se quiera en un recipiente. Poner en el agua cola de empapelar. Revolver la mezcla con una moción circular hasta que se deshagan los grumos. Añadir más cola de empapelar hasta que se alcance la consistencia deseada (debe ser semejante al detergente líquido para lavadoras).

Método 6. Poner líquido con almidón sobre una superficie húmeda. Añádase el color según se desea. Se pueden usar los siguientes productos, pero deben usarse con precaución por el costo, los desperdicios y la dificultad de limpiarlo: sal, harina y agua mezcladas, pasta de dientes, puré de patatas, leche, cereal cocido, pudín, crema fría, crema de afeitar, chocolate espeso o sólido y grasa líquida.

b) Plastilina.

Una mezcla de harina y sal. Mezclar dos tazas de harina con una de sal. Añadir una pequeña cantidad de aceite líquido para que no se seque la masa y agua suficiente para hacer la mezcla. Puede añadirse a el agua colorantes de

alimentos o pintura en polvo a los ingredientes secos. La mezcla debe tener la consistencia de la masa para galletas.

Masa de almidón de maíz. Se mezclan dos tazas de sal y 2/3 de tazas de agua, se añade la mezcla de sal y agua y se lija bien. Se deja la mezcla en un recipiente en el refrigerador. Debe estar tapada.

Plastilina cocida. Mezclar media taza de almidón de maíz con un poco de agua fría. Hervir cuatro tazas de agua, añadir una taza de sal y luego añadir esta mezcla a la mezcla del almidón de maíz y cocerlo hasta que esté claro (al baño María). Dejar enfriar la mezcla durante la noche. Añadir una taza de harina a la mezcla hasta que se obtenga la mezcla deseada (se puede añadir color con la harina). Mantener la masa en un recipiente tapado; si se endurece añadirle el agua que necesite.

Arte con una barra de pan. Se mezclan cuatro tazas de harina, una taza de sal y una taza y dos tercios de agua. Amasar el pan hasta que tenga cierta consistencia, pero no dejarlo secar, cocerlo dentro de dos o tres horas a 275° durante tres horas y media o cuatro horas. Pintar el pan con pintura acrílica y ponerle luego una capa de resina para protegerlo (como una alternativa a la resina puede pasar una capa de clara de huevo antes de hacerlo).

c) Collages.

Un *collage* es un conglomerado de cosas colocadas según el deseo del que las coloca y pegadas a un fondo. Cosas variadas encontradas en casa pueden usarse para hacer el *collage*, como: materiales de construcción, barro, arena, madera, alambre, etc.; productos alimenticios, especialmente legumbres secas, como habichuelas, arroz, cáscaras de huevo, macarrones, semillas y palomitas de maíz; trozos de tela, como burlete, cordón, piel, jersey; cosas de costura, como botones, carretes, cintas y lana; papel y otras cosas, como papel aluminio, cajas de cartón, cartones, tarjetas de felicitación, revistas, sellos, pajas y papel de pared, y otras cosas, como tapas de botellas, corchos, plumas y flores, hojas, cosas para limpiar pipas, conchas y palillos de dientes.

d) Pintar.

Se le pueden dar al niño diferentes clases de cosas para pintar: un caballete, esponjas, bloques, pajas de beber, carretes, cordón, toallas, un globo, servilletas pequeñas y otras muchas cosas.

e) Meter cosas en un cordón.

Esto puede ser difícil para niños de preescolar, pero deben proporcionársele oportunidades para meter en una cuerda cuentas, cereales, pajas de beber de colores cortadas a una altura de un centímetro, trozos de tela, frutas, pasta, papel, carretes. Las cuerdas pueden ser: cordones de zapatos o lana o cordón corriente con cera en los extremos, o almidón o sencillamente cinta adhesiva. Una aguja grande también sirve para niños un poco mayores.

f) Confitura de fruta.

Escoger fruta madura para más sabor. Se sugieren frutas como manzanas, albaricoques, melocotones, peras, ciruelas, fresas y frambuesas. Lavar hacer puré de frutas en la batidora, añadir azúcar según lo dulce que se quiera. Poner un papel de cocinar con papel de plástico de envolver y extender el puré a un centímetro de grosor sobre el plástico; una hoja de papel de medio metro por medio metro puede coger dos o tres capas de puré. Para poder despegarlas fácilmente dejar que el plástico sea más grande que la hoja de papel de cocinar. Dejar que se seque el puré al sol durante unas nueve o diez horas, en una caja de lata o cubierto con gasa. La confitura de fruta estará lista cuando coja cierta consistencia. Cuando la fruta está aun templada hacer un rollo con ella y quitar el plástico. La fruta así preparada se puede conservar en botes de cristal o en bolsas de plástico.

g) Pintura con los pies.

Pintar con los pies puede ser una interesante actividad para la época cálida y constituye un excelente ejercicio físico. Se extienden grandes hojas de papel en el suelo y se vierten en ellas una pequeña de suero de manteca y aproximadamente media cucharada de temple líquido. Los niños se quitan los

zapatos y calcetines para pintar. No deben pararse sobre el papel pues la superficie esta muy resbalosa. Es mejor que se sienten en una silla en el borde del papel y desde allí pinten con los pies. También pueden hacerse huellas invertidas de las manos; en este caso el dibujo resultante parece hecho con el dorso de la mano. Resultado: Aumenta en el niño la conciencia sensorial. Esta actividad ayuda a liberar los restos de cualquier inhibición derivada de represiones tempranas; aumenta también la conciencia del YO y de la imagen corporal y promueve la utilización imaginativa de los medios.

CONCLUSIONES.

La mayoría de las personas dedicadas a la educación, coincidimos generalmente en que los alumnos deberían tener mayor oportunidad de realizar productos creativos como parte de su educación diaria.

La producción creativa en las escuelas tiene varias aplicaciones. En primer lugar, puede fomentar la independencia del pensamiento. Gran parte de la experiencia escolar implica el aprender a conformarse con las normas establecidas. El alumno debe aprender lo que otros pensaron y dijeron, así como adquirir aptitudes básicas que multitudes de personas aprendieron a dominar antes que él. La producción creativa brinda al estudiante la oportunidad de romper con la amplia tradición del conformismo escolar y de sentirse alentado por hacerlo.

Una segunda aplicación, y no menos importante, de la labor creativa se relaciona con el concepto de evaluación. Los productos creativos sirven para una complementación de la práctica muy necesaria que consiste en evaluar el progreso de los estudiantes en término de respuestas correctas y equivocadas. La producción creativa ofrece a los alumnos la oportunidad de establecer sus propias normas para juzgar lo que desea lograr. Puede utilizar estas normas para medir el grado hasta donde sus esfuerzos estén produciendo los resultados deseados. Al mismo tiempo, los resultados ya obtenidos pueden sugerir nuevas formas para añadir a las previamente establecidas. Este proceso de establecimiento de los objetivos, de producción, de evaluación de la misma y finalmente de reevaluación, de los objetivos iniciales puede continuar hasta la obtención del producto final.

Es importante reconocer que los personajes claves para el desarrollo de la creatividad del niño somos los maestros y por supuesto los padres de familia, ya que es en el hogar donde el niño recibe el inicio de su formación, siendo ahí donde se ve favorecida su autonomía.

Ahora bien no creemos que es suficiente- con enriquecer el entorno físico (por ejemplo, mayor número de juguetes y materiales), con una mayor comprensión y paciencia ante el comportamiento del niño o evitando poner al

alcance de el todo tipo de conocimientos. Es necesario tener en cuenta que estas tres líneas de actuación deberán darse conjunta y simultáneamente.

Diremos que para conseguir conductas creativas parece indispensable que el niño realice por si mismo gran parte de este proceso de actividad, -selección de objetivos y materiales, planes de acción experimentos, etc.-en el que la experiencia y la información que proviene del adulto cumplirán una misión más bien secundaria. Pensamos en definitiva que nos encontramos ante un proceso de actividad fundamentalmente personal.

GLOSARIO

1. **ACOMODACIÓN**
Ordenación, arreglo, ajuste de unas cosas con otras.
2. **ALINEARSE**
Puesto en línea. Secundar las posiciones o ideas de un grupo o equipo.
3. **ANSIEDAD**
Agitación, inquietud, angustia.
4. **APATÍA**
Dejadez, indolencia, falta de vigor o energía.
5. **ARTE**
Habilidad talento, destreza. Obra humana que expresa simbólicamente mediante diferentes materias, un aspecto de la realidad entendida estéticamente.
6. **ASIMILACIÓN**
Acción y efecto de asimilar, Asemejar, comparar. Ser semejantes dos cosas, parecerse, asemejarse, adoptar. Asimilar una idea.
7. **CAUSES**
Razón o motivo en que se funda una cosa, o que la ocasiona.
8. **COACCIÓN**
Violencia que se hace a alguno para que ejecute una cosa contra su voluntad. Presión.
9. **COETÁNEO**
Adj. Dícese de las personas que viven durante un mismo periodo. en ella.
10. **COMPENSAR**
Igualar una cosa con otra.

11. CONVERGENTE:
Dirigirse a un mismo punto, concurrir varias cosas en un mismo fin.
12. DISCIPLINA
Conjunto de leyes o reglamentos que rigen ciertos cuerpos, como la iglesia
el ejercito, etc.
13. DISUADIR
Alejar una idea. Inducir a otro a que cambie de dictamen o propósito.
14. DIVERGENTE
Que se aparta. Variedad de opiniones.
15. EGOCÉNTRICO
Tendencia del nombre a ser el centro del universo.
16. EMPÁTICA.
Asimilación, estado en que se siente como propia una sensación síquica o estética o ajena.
17. ESCÉPTICO
Incrédulo, el que no cree en ciertas cosas.
18. ESTEREOTIPO
Imagen o idea aceptada por un grupo, opinión o concepción muy simplificada de algo o de alguien.
19. EXPLORACIÓN
Acción y efecto de explorar, registrar e investigar.
20. EXPRESIÓN
Manifestación de un sentimiento.
21. ESTRUCTURA
Armadura que sostiene un conjunto.

22. EVALUACIÓN
Fijar valor a una cosa.
23. FANTASÍA
Imaginación.
24. HÁBITOS
Costumbre, disposición adquirida por actos repetidos.
25. HOMEOSTASIS
Se refiere al equilibrio dinámico o capacidad que tienen los organismos vivos de mantener la constancia de su medio interno a pesar de las variaciones del medio externo.
26. INHIBICIÓN
En psicología, poder de una representación de detener o debilitar el curso de otra y de impedir su acción.
27. INNATO
Sistema filosófico que afirma que las ideas nacen con el hombre, y no las adquiere por experiencia.
28. INNOVAR
Novedad que se introduce en una cosa.
29. INSÓLITO
Contrario a lo acostumbrado.
30. INVENCION
Hallar una cosa nueva.
31. MANIPULACIÓN
Dirigir a su antojo un material, a una persona, un grupo, manejarlo como se desea.
32. MECANISMOS
Combinación de órganos que producen o transforman un movimiento,

mecanismo de un reloj.

33. MODELO

Objeto que se reproduce imitándolo.

33. OPTIMA

Muy buena.

34. PRESCINDIR

Hacer abstracción de una cosa, pasarla en silencio, omitirla, abstenerse, privarse de ella, evitarla.

35. PSICOLOGÍA

Relativo a psicología. Parte de la filosofía que trata del alma sus facultades y operaciones. Manera de sentir de una persona, un pueblo, carácter.

36. REBELDÍA

Calidad de rebelde, que se niega a obedecer a la autoridad. Alzarse contra la autoridad.

37. REFLEXIÓN

Examen detenido de una cosa.

38. RETRAIMIENTO

Apartarse temporalmente, carácter poco comunicativo retiro, aislamiento.

39. SEMÁNTICO

Relativo a la significación. Ciencia que trata de los cambios de significación de las palabras. Valor semántico de una palabra.

40. SENSIBILIDAD

Capacidad de experimentar impresiones físicas.

41. SENTIMIENTOS

Acción y efecto de sentir. Aptitud para recibir las impresiones exteriores.

42. SIMBÓLICO
Relativo o perteneciente al símbolo: lenguaje simbólico; que no tiene mas que apariencia.
43. SUBCONSCIENTE
Que se refleja a la subconsciencia, o que no llega ser consciente.
44. TABÚ
Adj. que tiene el carácter de sagrado, de intocable.
45. TEORÍA
Conocimiento especulativo puramente racional. Conjunto sistematizado de opiniones.
46. TEST
Prueba que sirve para medir las aptitudes naturales o adquiridas.
47. VARIABLE
Que puede variar, inestable, inconstante.

BIBLIOGRAFÍA

CARRETERO, Mario. Pedagogía de la escuela infantil. Madrid, España, Ed. Santillana, S.A. 1989, 340 (pags.)

DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO DE SELECCIONES, Tomo 7, México, Ed Reader's Digest México S.A. 1979, 4100 (pags.)

DICCIONARIO LAROUSSE. México, Ed Larousse, 1982, 1163(pags.)

DÍAZ, Carmen. La Creatividad en la Expresión plástica. Madrid, Ed. Narcea, 1986 (143 pags.)

DIEZ M.D. La Creatividad en la E.G.B. Madrid, Ed. Marova S.L. 1a. ed 1988 (147 pags.)

GARY A. Davis y Joseph A. Scott. Estrategias para la creatividad. Buenos Aires, Ed. Paidos, 2a. ed. 1989, (354 pags.)

GRAN ENCICLOPEDIA TEMÁTICA DE LA EDUCACIÓN. Creatividad y educación. Tomo V. Madrid, España, Ed. Santillana S.A., 2a ed 1986, (358 pags.)

HURLOCK, Elizabeth B. Desarrollo del niño, México, D.F., 6a ed. Ed. McGRAW-HILL,

LOWENFELD, Viktor y Lambert Brittain W. Desarrollo de la Capacidad Creadora. Buenos Aires, 2a ed. Ed. Kapelusz 1980 (380 pags.)

MARBACH, Ellen. Curriculum creativo para preescolar y ciclo inicial. Madrid, España. Ed. Narcea, S. A. 1986 (397 pags.)

NOVALES, María Elena. Psicología de la actividad escolar. Argentina, Ed. Kapelusz 1973, (336 pags.)

PRADO, David. Técnicas Creativas y Lenguaje. Madrid, Ed. Narcea, S.A.1988. (223 pags.)

STANT, Margaret. El niño Preescolar. Ed. Guadalupe, Buenos Aires, Argentina, 4a ed. 1988.

TAYLOR, Barbara. Que hacer con el niño preescolar. Madrid, España, 3a ed. Ed. Narcea, 1989, (192 pags.)

ZEITLIN T, Sandra y Lyn Taezsch. El arte en el niño en edad preescolar. Barcelona, España, De. CEAC, S.A. 4a. de 1982 (152 pags.)