

# MANUAL

## El desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de 5° y 6° de educación primaria



Hermelinda  
Bañuelas  
Bustillos



EDITORIAL  
**UPNECH**



# **MANUAL**

---

## **EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Manual. El desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de quinto y sexto de educación primaria**

Hermelinda Bañuelas Bustillos

1a. ed.

Chihuahua, Chih., México. 2022

168 pp. 21.59 x 13.97 cm

ISBN: 978-607-99685-6-4

**Universidad Pedagógica Nacional del Estado de Chihuahua**

Pedro Rubio Molina

*Rector*

Ramón Holguín Sánchez

*Secretario Académico*

Francisco Padilla Anguiano

*Secretario Administrativo*

**1a. edición 2022**

Diseño editorial: Martha Idaly Retana Reyes

Corrección de estilo: Luis David Hernández Martínez

Este libro fue dictaminado favorablemente para su publicación a partir de su participación en la convocatoria “Publica tu libro 2021” de la editorial UP-NECH bajo el proceso de dictaminación doble ciego.

La reproducción total o parcial de este libro, en cualquier forma que sea, idéntica o modificada, escrita a máquina, por el sistema “multigraph”, mimeógrafo, impreso por fotocopia, fotoduplicación, digitalización, etcétera, no autorizada por los editores, viola derechos reservados. Cualquier utilización debe ser previamente solicitada. Queda hecho el depósito que previene la ley.

© 2022 Hermelinda Bañuelas Bustillos

© 2022 Universidad Pedagógica Nacional del Estado de Chihuahua  
Calle Ahuehuete No. 717, colonia Magisterial Universidad  
CP. 31200, Chihuahua, Chih. México.

ISBN: 978-607-99685-6-4

# **MANUAL**

---

## **EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

Hermelinda Bañuelas Bustillos



# CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I. Orientación teórico-conceptual del manual .....	15
CAPÍTULO II. Descripción general del manual .....	37
CAPÍTULO III. Programa de actividades para desarrollar la creatividad .....	51
ANEXOS.....	143
REFERENCIAS .....	165



## INTRODUCCIÓN

**L**a creatividad ha sido considerada como “El principio básico para el mejoramiento de la inteligencia personal y del progreso social... Es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, por la adaptabilidad y por sus posibilidades de realización concreta” (Romero, Cueva y Barbosa, 2014, p. 86). Al plasmar esta idea se resalta la importancia y la necesidad de mayor divulgación y conocimiento de los estudios existentes sobre el tema, en especial con los docentes de educación primaria, a quienes va dirigido por la trascendencia de su trabajo.

Coincidiendo con Guilera (2011), se sostiene que han sido escasos los estudios de grado que contemplarán este enfoque en los países de habla hispana y escasa también la preparación de muchos docentes para enseñarla (Betancourt, 2009). Afortunadamente, en nuestro país hay esfuerzos importantes como el diseño de programas específicos que se trabajan en algunos estados de la república, y el debate generado ha influido para que se integre en la currícula de los diferentes niveles educativos, lo que se hace muchas veces sin la conciencia y el conocimiento necesario para dar contundencia al trabajo que se realiza.

Si bien es cierto que los planes y programas más recientes del 2011 y el 2017 integran ya a la creatividad como una tarea a desarrollar por los docentes del nivel básico especificando la importancia de su favorecimiento, el

planteamiento es integrado al desarrollo de las asignaturas en las que, por supuesto, entran en juego las habilidades de pensamiento, lo cual es un acierto; sin embargo, el desarrollo de la creatividad, muchas veces, no se realiza con conciencia plena sobre su importancia y su vivencia, porque apremia el desarrollo de los contenidos de aprendizaje, forzando el pensamiento como en el caso de la matemáticas en las que se resuelven los problemas solo con miras a usar los algoritmos u operaciones básicas, sin detenerse en la reflexión y el disfrute del proceso de pensamiento experimentado. A veces hay poca conciencia del docente y genera poca reflexión con los estudiantes, además de que trabaja sin un carácter lúdico y sin dar espacio a la producción libre. Incluso, no la definen ni la explican a los pequeños, y los docentes no resaltan que se espera de ellos creatividad, como sí se plantea, de manera específica, en este material.

En el *Plan y programas de educación primaria 2011*, la creatividad forma parte de los estándares curriculares de habilidades digitales, de los aprendizajes esperados de educación física, las competencias específicas de la asignatura de inglés, en formación cívica y ética, ciencias naturales y educación artística.

El *Plan y programa 2017* puntualiza en los principios pedagógicos que el alumno “Desarrolla el pensamiento crítico y resuelve problemas con creatividad” (SEP, 2017 falta página), como un aspecto importante en la formación integral dentro del área desarrollo personal y social apuntando a los organizadores curriculares y aprendizajes esperados tanto de lenguaje y comunicación como de ciencias naturales, educación física y artes, en las cuales se sugiere que sea el docente de grupo quien realice la correlación en un ejercicio de transversalidad.

Con respecto al trabajo que se plantea para los profesionales que se desempeñan en las Unidades de Servicios de Apoyo a la Escuela Regular –a quienes se les encar-

ga identificar las aptitudes sobresalientes–, este enfoque hacia la creatividad en este tipo de educación es también cuestionable porque pareciera que la creatividad solo importa favorecerla en los niños con estas aptitudes.

Por todo lo anterior, parece prudente insistir en la necesidad de divulgar el conocimiento generado en torno a la creatividad con la finalidad de ampliar el conocimiento teórico y metodológico que la favorece en los docentes mexicanos para incidir en la mejora de su práctica y en la formación de los estudiantes. Esta es la intención y la contribución del presente manual pues, es en la educación básica donde se sientan las bases para el conocimiento posterior que ha de construirse en las siguientes etapas de desarrollo y niveles educativos.

La creatividad ha sido definida por diversos estudiosos como “un rasgo complejo que implica la existencia de una serie de cualidades en la persona creativa como son las capacidades y las actitudes, entre ellas, la fluidez ideacional, los asociados remotos y la intuición” (Nickerson, 1987, p. 196), referidas a la capacidad de producir gran cantidad de ideas apropiadas con rapidez y soltura, la capacidad de recuperar información remotamente asociada con un problema que interesa y la capacidad de conseguir conclusiones solidas a partir de las evidencias.

Otras cualidades resaltadas por el mismo autor que se ha citado son la originalidad, la intelectancia, la tendencia a estimar la complejidad con ecuanimidad a la ambigüedad y la incertidumbre, el disfrute en la resolución de problemas, el interés personal por los grandes problemas de la humanidad, la retroalimentación y la espontaneidad alta, las cuales tienen que ver con el estilo cognitivo de la persona y la necesidad de trabajar estrategias para incentivarlas.

Se afirma que estas cualidades pueden desarrollarse en un ambiente rico en experiencias creativas, donde

los retos y los desafíos sean la constante, donde el sentido de búsqueda de soluciones a los problemas es permanente y donde la colaboración y el trabajo de equipo están presentes, ya que el pensamiento creativo resulta viable en un ambiente en el que la disposición y la voluntad personal y colectiva se dan en un ambiente de afectividad y respeto.

Las actividades de este manual se proponen como complemento del trabajo que los docentes ya desarrollan en torno a la creatividad con sus estudiantes, para que lo hagan con mayor intensidad y con fundamento claro, con actividades lúdicas, novedosas e interesantes como las que se proponen y que se encuentran distribuidas en seis subprogramas específicos: evaluar la creatividad, atmósfera creativa, actividades físicas, actividades lingüísticas, actividades plásticas y actividades mentales.

Dichos programas se han elaborado con la firme idea de que la inteligencia es modificable gracias a la plasticidad que le caracteriza al cerebro, en tanto órgano vital, que procesa y da sentido a las experiencias sensoriales, cognitivas y meta-cognitivas; es decir, gracias al funcionamiento de este órgano y al desarrollo de sus funciones potencializan las capacidades y, por tanto, el aprendizaje y el desarrollo de las personas a cargo, en este caso, los infantes de educación primaria.

## **Justificación**

Una de las razones que motivan la realización del presente manual obedece a que se ha leído bastante y se está de acuerdo con que el mundo actual demanda la formación de un tipo de ciudadano que posea y despliegue conocimientos, habilidades, actitudes, destrezas y valores movilizándolos para enfrentar cualquier situación que se le presente en la vida como se destaca en documentos que orientan la

política internacional a la que se ajusta nuestro país, como es el Informe de la Comisión Delors a las Naciones Unidas (1996), para quien los retos en educación tienen que ver con las oportunidades para aprender a aprender durante toda la vida, afrontando las novedades de la existencia, comprendiendo a los otros y al mundo, dialogando pacíficamente, en armonía interior y con la naturaleza.

El informe plantea que la educación debe ser un proceso altamente individualizado y al mismo tiempo una experiencia social interactiva que asegure “la libertad de pensamiento, de juicio, de sentimientos e imaginación de las personas para que desarrollen habilidades que les permitan controlar su vida a lo máximo, sembrando así las bases para el progreso social” (Delors, 1996. P. 106).

A los docentes y sociedad entera recomienda el fortalecimiento de la responsabilidad y la exploración de los talentos desde una educación de calidad en la que los educandos tengan el deseo, la capacidad y el placer de aprender a aprender y que, además lo haga durante toda la vida, respondiendo así al reto de enfrentar los constantes y rápidos cambios que la vida presenta basándose en cuatro aspectos: aprender a vivir juntos; aprender a conocer; aprender a hacer y aprender a ser.

En este sentido, el papel mediador de la escuela y del docente resultan pieza clave en esta encomienda, pues son los agentes principales en quien recae el imperativo de desarrollar competencias genéricas y específicas en niños y jóvenes, entendidas estas como aquellos conocimientos, capacidades, actitudes, aptitudes y valores necesarios para socializar e interactuar positivamente con los demás, responsabilizándose de los procesos formativos que se requieren para ser ciudadanos capaces de inventarse, crearse y recrearse a sí mismos y al mundo cada día; procesos que se ven fortalecidos si se trabajan actividades que favorezcan la creatividad en la escuela.

En relación con ello, el presente manual se plantea como un material de apoyo para los docentes interesados en favorecer la creatividad en los estudiantes de educación primaria, con la intención de poner a la mano una serie de actividades que se han compilado en el interés de generar momentos y espacios propicios en los cuales realizar actividades y ejercicios atractivos tendientes a desarrollar las habilidades de pensamiento e incidir en la formación de la personalidad creativa de los estudiantes a cargo de los profesores, destinatarios y beneficiarios de este trabajo.

## **Objetivos**

- Presentar un programa de actividades que apoye a los docentes interesados en el desarrollo de la creatividad con los estudiantes que cursan la educación primaria, a fin de incidir en el desarrollo de sus actitudes y aptitudes creativas; lo que implica, el desarrollo de las habilidades de pensamiento mediante ejercicios mentales, de gimnasia cerebral, lingüísticos, plásticos y demás que ponen en juego los aspectos que considera la teoría general de la creatividad como la fluidez ideacional, la flexibilidad y la elaboración.
- Proporcionar elementos teóricos y metodológicos a los docentes interesados a fin de incidir en una mayor comprensión y conocimiento sobre el tema de la creatividad preparándolos para que generen el ambiente o atmósfera creativa propicia para la potenciación de los procesos creativos y el desarrollo de la inteligencia.

# Orientación teórica-conceptual del manual

**P**ara exponer la orientación teórica-conceptual de este manual se han tomado en cuenta algunos aportes de las neurociencias que se complementan con otros más de la psicología y la pedagogía, considerando que la inteligencia y, por ende, el aprendizaje y el desarrollo humano pueden modificarse gracias a la plasticidad que caracteriza al cerebro humano. Las ideas, argumentos y conceptos se retoman de diversos autores que han abundado sobre el tema.

Se retoma en primer lugar a Sánchez y Aguilar (2009), quienes abordan elementos importantes sobre la conformación del cerebro y sus funciones, que a su vez retoman de las neurociencias y lo relacionan con los tipos de pensamiento y las habilidades de pensamiento.

Posteriormente, siguiendo a los mismos autores y a Guilford (en Guilera, 2011), se desarrolla la conceptualización que se hace sobre la creatividad y se describen las características que posee la persona creativa.

Para, en un tercer momento, exponer lo referido a la atmósfera creativa y el papel del educador que Betancourt (2008) ha desarrollado ampliamente, lo que coincide con la apreciación general que brindan los estudios de la creatividad en el plano sociológico, que la considera “fruto de la actividad del ser humano, miembro de un grupo capaz de relacionarse con otras personas y grupos para conformar la sociedad” (Morales, 2017. P. 95).

## **A. El cerebro humano, composición y funciones relacionadas con la creatividad**

De acuerdo con Sánchez y Aguilar (2009), se argumenta que el cerebro es el órgano central de las percepciones sensoriales, del pensamiento y de todos los contenidos de la consciencia del ser humano. Consta de dos hemisferios que se encuentran unidos por un haz de fibras llamado cuerpo calloso, que se hallan relacionados con áreas muy diversas de actividad y funcionan de modo muy diferente, aunque de manera complementaria, percibiendo la realidad a su manera y utilizando modos de cognición de alto nivel. Para estos autores:

El hemisferio izquierdo procesa la información analítica y secuencialmente, paso a paso, de forma lógica y lineal; analiza, abstrae, cuenta, mide el tiempo, planea procedimientos paso a paso, verbaliza, piensa en palabras y en números, es decir contiene la capacidad para las matemáticas y para leer y escribir. (Sánchez y Aguilar, 2009, p. 10).

Desde las funciones neuronales de las que se ocupa este hemisferio es posible la ubicación espacial y la secuencia de hechos o datos pues, “se guía por la lógica lineal y binaria (si-no, arriba-abajo, antes-después, más-menos, secuencias numéricas, etcétera),” (Sánchez y Aguilar, 2009, p. 10), dicho funcionamiento hace posible el procesamiento de información y la elaboración de ideas novedosas, distinguiendo o discriminando detalles y aspectos relevantes de la información que analiza mediante procesos deductivos, aprendiendo de la parte al todo, al emplear un estilo de pensamiento convergente.

Sobre el hemisferio derecho, Sánchez y Aguilar (2009, p. 10), explican que se encarga de sintetizar la información que se le presenta, percibiendo de manera integral y en forma combinada las cosas; no analiza, su método de

procesar es eficiente para la mayoría de las tareas visuales y espaciales, dado que su funcionamiento hace posible la combinación de ideas, el establecimiento de analogías y la comprensión de metáforas pues, “es el experto en el proceso simultáneo o de procesos en paralelo... no pasa de una característica a otra, busca pautas y gestaltes, procesa globalmente, partiendo del todo para entender las distintas partes” (Sánchez y Aguilar, 2009, p. 10), emplea un estilo de pensamiento divergente.

De acuerdo con los autores citados, este hemisferio no es lógico, sino holístico e intuitivo; relaciona información; percibe y ubica espacialmente cada detalle de la información que percibe de la realidad; piensa en imágenes, símbolos y sentimientos; imagina, fantasea y se emociona, por lo que, en momentos de comprensión espontánea, llamaradas de intuición o insights son inevitables las expresiones de júbilo como el *ieureka!*

## **B. Tipos de pensamiento**

Sánchez y Aguilar (2009) cuyo trabajo es una de las principales fuentes con las que se fundamenta este manual, presentan dos tipologías de pensamiento que resultan útiles para entender los procesos de la creatividad; siguiendo las obras de Campirán (2001), Carlos de León (1999) y De Bono (1970), describen cinco en un primer bloque y después abordan la distinción entre convergente y divergente. Ellos caracterizan a los primeros de la siguiente manera.

El pensamiento reactivo, regulado por la memoria, “es el más primario, básico, y fundamental que garantiza la sobrevivencia y adaptación al medio; se da cuando están de por medio emociones como ira, miedo, coraje y terror que afloran más en situaciones de emergencia” (Sánchez y Aguilar, 2009, p. 11). Dicho pensamiento se encuentra es-

trechamente ligado en su funcionamiento al hipotálamo y al área cerebral de la memoria ubicándose en el tallo cerebral.

El pensamiento lateral, regulado por la emoción, es un tipo de procesamiento analógico en donde el tiempo es circular, subjetivo, intuitivo, se le relaciona con la inteligencia emocional y por ello se ubica en el sistema límbico.

El pensamiento lógico, regulado por el intelecto, es asociado a la capacidad de dividir el todo en partes y establecer relaciones entre ellas, pues hace cortes abstractos de la realidad: “es capaz de atender objetos formales u objetos abstractos que se relacionan con la experiencia sensorial, ubica al tiempo de manera lineal y pretende objetividad” (Sánchez y Aguilar, 2009, p. 11). El hemisferio predominante es el izquierdo.

El pensamiento unificado, holográfico o integrador, regulado por la voluntad, “resulta de la madurez de la persona que observa, es reactivo animal, lateral o lógico; permite una visión integral de la realidad y puede ubicarse en la unión de los hemisferios, en la región llamada cuerpo caloso” (Sánchez y Aguilar, 2009, p. 21); permite el libre acceso y fluir de los distintos tipos de pensamiento para captar los problemas desde diferentes ópticas y dimensiones de análisis.

El pensamiento unificado resignifica el papel que cada tipo de pensamiento juega en la vida de un individuo, define su forma de razonar, de comprender y/o de pensar de la persona; desde la unificación “se comprende que todos son útiles, que ninguno suple al otro y que de algún modo se complementan, aun cuando dependiendo del contexto pueda prevalecer alguno” (Sánchez y Aguilar, 2009, p. 140). Según estos autores, el pensamiento unificado se da cuando existe una zona electromagnética coherente en la región de la hipófisis que acciona y armoniza las funciones de ambos hemisferios.

El pensamiento creativo, regulado por la imaginación, es aquel que, luego de desarrollar los anteriores da paso a la creatividad, este “rompe con las estructuras que dan forma a cada tipo de pensamiento para liberar a cada uno de ellos de formas de expresión estereotipadas, lineales” (Sánchez y Aguilar, 2009, p. 141) que solo aceptan una forma de abordar los problemas, de construir la realidad, que impiden y paralizan el pensamiento en general.

Este tipo de pensamiento está presente en todos los demás que, al ser rotos o liberados hacen posible la libre expresión, “la generación de nuevas ideas en el caso del pensamiento lógico, de nuevos símbolos y emociones en el caso del pensamiento lateral y nuevas formas de reaccionar, en el caso del pensamiento reactivo animal y lateral” (Sánchez y Aguilar, 2009, p. 141).

Los autores citados arguyen que los cinco tipos de pensamiento dependen del grado de consciencia, de las experiencias y del desarrollo físico e intelectual de la persona que observa y que, dependiendo de lo que el contexto demanda, genera procesos metacognitivos para ubicar y manejar a voluntad sus ideas, acciones y comportamientos; siempre se tienen los cinco tipos de pensamiento, solo que, dependiendo de lo que un cierto contexto demande, predominará uno u otro.

Siguiendo a Guilford (1951), Sánchez y Aguilar (2009) reseñan el pensamiento convergente y divergente. El primero se mueve buscando una respuesta determinada o convencional y encuentra una única solución a los problemas que, por lo general suelen ser conocidos. Otros autores lo llaman lógico, convencional, racional o vertical.

El segundo, en cambio, se mueve en varias direcciones en busca de la mejor solución para resolver problemas a los que siempre enfrenta como nuevos y para los que no tiene patrones de solución, pudiéndose así dar una vasta cantidad de respuestas o soluciones apropiadas, más que una única respuesta correcta.

Ese tipo de pensamiento tiende más al concepto de creatividad y ha sido llamado por De Bono, (1998) pensamiento lateral. Este autor sostiene que el pensamiento hipotético-deductivo limita las posibilidades cuando se trata de buscar soluciones a problemas nuevos que necesitan nuevas ideas. De acuerdo con él, la mente tiende a crear modelos fijos de conceptos, lo que limitará el uso de la nueva información disponible a menos que se disponga de algún medio de reestructurar los modelos ya existentes, actualizándolos objetivamente con nuevos datos.

El pensamiento lateral actúa liberando la mente del efecto polarizador de las viejas ideas estimulando las nuevas; sus funciones son posibles gracias a “la perspicacia, la creatividad y el ingenio, procesos mentales con los que está íntimamente unido” (Sánchez y Aguilar, 2009, p. 138); sin embargo, la persona no espera a que estas tres características se manifiesten espontáneamente, usa el pensamiento lateral de manera consciente y deliberada, como una técnica para pensar las ideas y realizar acciones tendientes a solucionar los problemas, retos o desafíos que la realidad le presenta buscando e intentando soluciones diversas.

Comparando el funcionamiento del pensamiento vertical o lógico y el pensamiento lateral, los autores citados arriba distinguen que el primero se caracteriza por el análisis y el razonamiento, usa la información, ideas, esquemas, estructuras o modelos existentes para llegar a una solución; el segundo es libre y asociativo, usa la información para separar y distinguir las ideas, esquemas, estructuras o modelos existentes disgregándolos para usar a conveniencia con la intención de comprender y solucionar problemas.

Ambos pensamientos tienen características distintas, no son excluyentes, sino que se complementan alternativamente con el trabajo de los dos hemisferios cerebrales potenciando el funcionamiento del pensamiento lateral, que se funda en la idea de que, “cualquier modo de

valorar una situación es sólo una de las tantas formas posibles de valorarla. En este sentido, este pensamiento considera cualquier enfoque para solucionar un problema y ofrece técnicas para lograr la creatividad” (Sánchez y Aguilar, 2009, p. 139).

### **C. El concepto de creatividad**

Al conceptualizar la creatividad se reconoce que existen múltiples definiciones sobre el término, para describirlo se recurre a algunas de las aportaciones más recientes que le ha abonado a este constructo; se entiende que es un proceso propio de los seres humanos, que depende de las diversas funciones superiores que realiza el cerebro con apoyo de todos los sistemas vitales que conforman el cuerpo y a las cuales recurre para adaptarse al medio ambiente y sobrevivir, el ser humano requiere percibir y entender la realidad para ajustar a voluntad las acciones propias y resolver los retos, dilemas o problemas que se le presentan de manera personal o individual y, de manera colectiva o social.

Perkins (1985) y Penagos y Aluni (2000) citados en Sánchez y Aguilar (2009, p. 222) la definen como creación, identificación, planteamiento y solución divergente de un problema y lo relacionan con trabajar en forma precisa, constante e intensa, puesto que los individuos creativos trabajan con constancia y esfuerzo para satisfacer sus necesidades humanas de pensar, conocer, entender y transformar el mundo y la realidad... Es sinónimo de innovación, imaginación, originalidad, invención, visualización, intuición y descubrimiento; es la habilidad de dar vida a algo nuevo.

Gómez (2005, p. 148) distingue, entre otras características, a la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración como las características más representativas

del pensamiento creativo desarrolladas por los pioneros en el estudio como Guilford (1951) y Torrance (1962), aunque a ellas con el tiempo se les hayan agregado otras.

En el orden mencionadas se refieren a la generación de una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; en este caso se busca que el alumno pueda utilizar el pensamiento divergente y encontrar más opciones o salidas a los problemas, retos o desafíos que se le presentan.

Al manejo de alternativas de solución para aplicar en diferentes campos o categorías de respuesta; es mirar diferente, considerar otras alternativas distintas o inusuales “voltar la cabeza para otro lado buscando una visión más amplia, o diferente a la que siempre se ha visto” (Gómez, 2005, p. 148).

A pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o “visualizar los problemas de manera diferente encontrar ideas o respuestas innovadoras, lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas, retos o desafíos.

Añadir elementos o detalles a ideas que ya existen como obras literarias, artefactos o productos diversos, modificando alguno de sus atributos, ya que a partir de su utilización es como ha avanzado más la industria, la ciencia y las artes.

Hay otras acepciones que bien pueden encajar dentro de la psicología social, la sociología y la epistemología que la reconocen como determinada por las condiciones espacio temporales y/o circunstanciales que mueven al ser humano a pensar y actuar en comunidad; se dice que esta actividad “se encuentra entre las conductas humanas más complejas; está influida por una amplia serie de experiencias evolutivas, sociales y educativas, y se manifiesta de manera diferente en cada dominio del conocimiento (Runco y Sakamoto, 1999, citados en Guilera, 2011, p. 31) y se explica

también desde diversos ámbitos o espacios como señalan Sánchez y Aguilar (2009, p. 223):

En un contexto personal, la creatividad significa audacia para tomar nuevos caminos, re-crearse constantemente, administrar la vida propia, ser productivo, competitivo y autorrealizarse.

En un contexto familiar, la creatividad significa planear, ajustar la vida en comunidad y de común acuerdo; producir el ambiente donde emerjan las individualidades y que cada quien logre la satisfacción de sus necesidades.

En el contexto organizacional significa crear los medios y el entorno propicio para el desarrollo del capital humano de las empresas, crear las condiciones para la satisfacción de las necesidades de los diversos integrantes: clientes, proveedores, colaboradores, accionistas etc., implica crear condiciones propicias e infraestructura adecuada para el desarrollo del país.

Al establecer su relación con el desarrollo y el progreso humano, se destaca como un aspecto de extrema relevancia el tema de la conciencia de las cosas y los hechos observados y pensados por el ser humano que intenta comprender la realidad y transformarla para su beneficio. La creatividad “es una actividad que ha permitido al hombre crear los medios con los que ha progresado constantemente a través del tiempo. Su impulso actual se debe a su importancia como canalizadora de las capacidades humanas” (Sánchez y Aguilar, 2009, p. 104).

Enfatizando el carácter psicológico se dice que “es el estado de conciencia lo que permite generar una red de relaciones y conexiones mentales para identificar, plantear y resolver problemas de manera relevante y divergente” (Guilera, 2011, p. 32) pues, consiste en “presentar un problema con claridad, imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditándolo, contemplándolo, etcétera. para luego originar o inventar una idea, concepto, noción o es-

quema según líneas nuevas no convencionales. Supone estudio, reflexión y acción” (Sánchez y Aguilar, 2009, p. 223).

Es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto; pues, cuando una persona va más allá del análisis de un problema y pone en práctica una o varias soluciones, se producen cambios, tanto en la persona como en la realidad que es transformada por ella a través de los procesos de creación.

De acuerdo con lo anterior, se sostiene que la creatividad implica una serie de cuestiones que se resumen en la siguiente definición proporcionada por Guilera (2011) y que se considera pertinente anotar. Para él, la creatividad:

Es conjunción de una actitud, un conjunto de aptitudes y una manera de trabajar siguiendo un conjunto de reglas, técnicas y métodos. La creatividad de un resultado del proceso de creación (pensamiento, objeto o servicio) radica en la consecución de determinadas características. En cualquier caso, es siempre la sociedad a través de sus expertos en la materia particular de que se trate, quién evalúa y determina el valor social que se le otorga (p. 31).

De acuerdo con la información presentada, se concibe a la creatividad como una actividad humana que pone en juego habilidades, capacidades y destrezas intelectuales y físicas (procesos) que, al coordinarse en una intención de idear, desarrollar, elaborar y/o realizar algo (producto creativo) confluyen en esfuerzos por mejorar la vida de la humanidad, hecho que no responde solo a necesidades e intereses individuales sino también a procesos interpersonales o sociales, por ello se pondera la necesidad de presentar argumentos para fundamentar la necesidad de educar en la creatividad.

## **D. Rasgos de la personalidad creativa**

Para abordar lo referido a las cualidades o características de una persona creativa se han considerado tanto las ideas de Guilera (2011) como las ideas de Rodríguez (1990) en (Sánchez y Aguilar, 2009), este último las divide en tres grandes áreas que a continuación se detallan.

Cognoscitiva, se caracteriza por: fineza de percepción, rasgo identificado como atención educada para ir captando lo significativo; imaginación, capacidad de crear o generar imágenes a partir de datos; curiosidad intelectual, apertura a la experiencia y flexibilidad; y capacidad de riesgo mental y de discriminación para distinguir los datos relevantes de los irrelevantes y replantear ideas.

El área afectiva se caracteriza por: autoestima, para crear es necesario tener confianza en uno mismo; soltura y/o libertad, no ceñirse a reglas rígidas, sino darse la oportunidad de buscar, de explorar libremente; pasión, entusiasmarse con la propia búsqueda; audacia, afrontar riesgos y resistir las críticas, creer en su idea y explotarla afrontando las consecuencias; y profundidad: no quedarse en lo superficial para crear auténticamente.

Finalmente, el área volitiva se caracteriza por: tenacidad: no rendirse ante la primera crítica explotando a fondo las posibilidades de la idea; tolerancia a la frustración, la persona seguramente va a equivocarse al explorar, pero supera los fracasos y sigue buscando.

Al reconocer las cualidades o rasgos de la persona creativa, se pone en relieve la presencia de ciertos atributos que hagan posible su despliegue, como se señala a continuación:

La creatividad exige saber cómo moverse y qué decisiones tomar en un momento oportuno; de lo contrario, se concretará a ‘seguir la corriente’, como puede verse, no es

fácil ser creativo, porque muchas de las características son aparentemente paradójicas, no atenerse a lo establecido, pero no separarse de la realidad; no ser blando, pero tampoco rígido; ser libre, pero a la vez ubicado en la realidad, etcétera. (Sánchez y Aguilar, 2009, p. 225)

Por su parte, Guilera (2011, pp. 31-35), describe la actitud de la persona creativa destacando como fundamentales los siguientes componentes:

El *instinto de curiosidad* que empuja a afrontar riesgos con valentía para conocer cosas nuevas a pesar de que puedan entrañar peligro para la integridad física. Sin ella no hay búsqueda; y sin búsqueda, es casi imposible que se produzca el hallazgo y el aprendizaje.

El *inconformismo* con explicaciones y soluciones consabidas y aceptadas por la sociedad, analizar lo opuesto, visualizar lo diferente, contrariar el juicio de la mayoría para encontrar caminos y soluciones diferentes, actuar con soltura y libertad a pesar de las posibles presiones y restricciones del entorno.

La *motivación*, pulsión o fuerza interior necesaria para alcanzar objetivos y transformar al mundo, percibir los problemas o dificultades como desafíos y afrontarlos con pasión, voluntad para alcanzar la satisfacción intelectual y emocional.

La *iniciativa* o disposición personal para tomar decisiones con rapidez, idear y emprender actividades, dirigir acciones, desarrollar y promover ideas y actuaciones para obtener recursos venciendo los obstáculos.

La *profundidad* o reflexión sobre aquello que no gusta y encontrar los porqués de la situación, buscar aspectos y matices no tan aparentes ni tan visibles.

La *perseverancia* o capacidad para resistir la frustración de los fracasos, aprender de ellos y persistir en la

búsqueda de la solución deseada con tenacidad, vigor, fortaleza espiritual, concentración y confianza en sí mismo.

La *autoestima* consistente en valorar positivamente las aptitudes y confiar en ellas para lograr el éxito en el empeño creativo; la alegría, el juego y la pasión por la vida están en la base de toda creatividad, es principio dinámico de crecimiento y perfeccionamiento personal que se refuerza con los logros adquiridos.

Para Guilera (2011, p. 36), “la actitud creativa es condición necesaria, pero no suficiente para la creatividad, si no viene acompañada de las aptitudes adecuadas”, a continuación, se define cada una para completar la conceptualización que se hace de la personalidad creativa:

*Sensibilidad perceptiva*, capacidad de percibir o captar a través de los sentidos, el mundo circundante, percibiendo detalles y matices que no todo el mundo ve para construir conceptos.

*Detección y delimitación de problemas*, consecuencia directa de la sensibilidad perceptiva y de la intuición, “al igual que un científico debe partir de una hipótesis, el creador debe partir de la detección de algo a solucionar o mejorar” (Torrance 1962 y Csikszentmihalyi, 1988, en Guilera, 2011, p. 37).

*Análisis de problemas*, requiere:

- a. Intuición para visualizar y comprender un conjunto a partir de un fragmento; capacidad espontánea de contrastar las situaciones nuevas con la experiencia acumulada y establecer propuestas razonables de actuación.
- b. Reconocimiento de pautas, frente a una situación conflictiva nuestro hemisferio cerebral derecho (mente intuitiva), busca instantáneamente patrones de similitud con experiencias anteriores

para asociar y determinar urgentemente maneras de afrontar la situación.

- c. Perspicacia, proporciona la comprensión profunda de una situación y advierte los datos más relevantes en medio de la pluralidad de informaciones.
- d. Racionalización función analítica y lógica del cerebro humano, capacidad de deducir e inducir, permite la optimización de recursos y simplificación de procesos.
- e. Flexibilidad mental, para eludir dificultades, barreras, bloqueos y fijaciones mentales hay que “cambiar de enfoque, reestructurar conceptos; producir en ideas y soluciones alternativas en cantidad y calidad permanente y espontáneamente, características del pensamiento productivo” (Wertheimer, 1945, en Guilera, 2011, p. 38).

### *Solución de problemas*

- a. Autoconocimiento, conciencia objetiva de las fortalezas y carencias propias para potenciar las fortalezas y conseguir mayor eficacia.
- b. Autonomía (independencia), capacidad de comprender, formular y realizar sus tareas profesionales según propia iniciativa y sin ayudas externas; requiere del estudio y experiencia acumulados en el campo profesional y del autoaprendizaje (Amabile, 1998; Guilera, 2011, p. 39).
- Inventiva, capacidad de descubrir utilidades y funcionalidades poco habituales de objetos y de herramientas, así como crear nuevos métodos o procedimientos. Se basa en la imaginación productiva, en el ingenio... requiere de abstracción, imaginación, análisis y síntesis.

- Capacidad de innovación, habilidad para cuestionar el estado de cualquier cosa y redefinir funciones y usos. “Descubrir relaciones entre experiencias antes no relacionadas, que se manifiestan en forma de nuevos esquemas mentales, como experiencias, ideas y procesos nuevos” (Matussek 1984, en Guilera, 2011, p. 40).
- Originalidad, creación mental de nuevas realidades que descubren algo nuevo que se aparta de lo habitual, pero que es apropiado y valioso para un colectivo más o menos extenso de personas. Busca respuestas atípicas.
- Originalidad, llevar el impulso conceptual creativo hasta la realización de un producto o servicio; implica planificar, desarrollar y ejecutar proyectos que conviertan las formulaciones teóricas en soluciones y actuaciones decisivas y benéficas para la sociedad.

Como se puede ver, la creatividad además de ser considerada por la psicología como identificación, planteamiento y solución de problemas que requiere trabajo constante y tenaz en el despliegue de procesos mentales como: innovación, imaginación, originalidad, invención, visualización, intuición y descubrimiento; significa: audacia para tomar nuevos caminos, re-crearse constantemente, administrar la vida propia, ser productivo, competitivo y auto-realizarse, planeando y ajustando su vida a la relación con los demás, produciendo el ambiente en el que sea posible la emergencia de las individualidades para que cada quien logre la satisfacción de sus necesidades y contribuya a la satisfacción de la de los demás.

Hay que recordar que el principal indicador que distingue a la persona creativa, es su fluidez mental, su capacidad de generar gran número de alternativas, válidas o

no, frente a cualquier situación; y el indicador principal que distingue a la persona inteligente, es su capacidad de escoger en cada situación la mejor alternativa disponible, aunque no la haya inventado él; de manera que “la conjunción de gran capacidad creativa y gran inteligencia nos da, cuando se produce, los mejores talentos de nuestra sociedad y es trabajando en equipo que es más fácil obtener la suma adecuada de creatividad e inteligencia” (Guilera, 2011, falta página).

## **E. Atmósfera creativa**

Cuando se habla de atmósfera creativa se refiere al ambiente pensado y diseñado para trabajar la creatividad en la escuela, incluye los espacios, los materiales y las relaciones interpersonales que han de mantenerse por los integrantes del grupo de trabajo, que en este caso son de educación primaria.

Esta conceptualización se elabora a partir de las ideas desarrolladas por Betancourt (2009) y por Guilera (2011), definiéndolo como la serie de recursos que se ponen en acción durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, mismo que se caracteriza por considerar actividades lúdicas; priorizar necesidades y posibilidades de los estudiantes; y concebir al profesor como mediador del conocimiento, que favorece el buen trato, la autodisciplina y la responsabilidad del estudiante en su proceso a través de la libertad y la confianza.

Siguiendo a Guilera (2011, p. 51), se agrega que “la creatividad para florecer requiere un ambiente social y cultural propicio: debe haber libertad”. Cuanto mayor sea la cota de libertad y progreso de una sociedad o grupo, mayor será la creatividad que sus miembros desplegarán

Como se puede distinguir en las dos definiciones presentadas, el concepto se refiere tanto al clima social

como al espacio físico y los materiales que se integran en un salón de clases, el cual puede ser factor decisivo para un buen pensar y crear dentro de un sistema de actividades y comunicación. Para Betancourt (2001, 2005, 2008), la atmósfera creativa tiene tres elementos claves, el psicosocial, el didáctico y el físico.

El psicosocial es entendido como el espacio de relaciones e interacciones, que propician: seguridad, confianza, autonomía y libertad en los estudiantes. También, es un contexto que favorece la integración, la comunicación y la creación en sus diferentes niveles, que genera alegría y una vivencia reflexiva a través de diversos recursos y lenguajes que promueve la capacidad de asombro, genera interés y la atención del estudiante. Una atmósfera en donde el educando encuentre un lugar para compartir sus experiencias y encadenarlas al conocimiento que el docente aborda en la clase.

El didáctico, dimensionado como espacio de formación y aprendizaje, lleno de preguntas y pocas respuestas, así como de abundantes estrategias de enseñanza creativas, motivantes, indagadoras, cooperativas entre otras donde se promueve el cuestionamiento, el planteamiento y reformulación de problemas, la inteligencia y creatividad compartida, que rete las capacidades de los estudiantes sin descuidar la formación en valores.

El físico, referido a las instalaciones, mobiliario e infraestructura donde transcurre la clase, que conlleven en su diseño, procesos y condiciones culturales e históricas de la escuela y su contexto, así como los aspectos funcionales, en cuanto a la utilidad, uso de espacio y su distribución para la actividad e interacción de los alumnos y maestros.

En esta atmósfera física del salón de clases confluyen los aspectos técnicos, referidos a las condiciones arquitectónicas y medioambientales en cuanto a recursos naturales, condiciones de iluminación, ventilación, acústi-

ca y localización, para comodidad de las funciones y actividades realizadas al interior del mismo.

Esta atmósfera física del salón de clases debe concebirse para que tanto el alumno como el maestro estén al servicio de enseñar y aprender y no para el sacrificio de estos procesos; “exige una connotación espacial, energética, sinérgica y ergonómica, con un pleno aprovechamiento de los recursos técnicos, infraestructurales, en condiciones medioambientales amables, placenteras y adaptadas a los sentidos, tal que propicien el aprendizaje significativo del alumno” (González 2006 y Betancourt, 2008, en Guilera, 2011, p. 29).

Como puede apreciarse en las ideas antes citadas, el espacio en el diseño de ambientes de aprendizaje es un aspecto clave, pero también las buenas relaciones interpersonales. Por ello, una de las tareas más importantes será:

Favorecer un clima donde se dé una unión entre los afectos y el intelecto, de tal forma que aparezca un espacio dinámico y motivante para el buen pensar y crear. Un clima en el que se favorezcan valores como: responsabilidad social, fraternidad, tolerancia, respeto hacia los demás, humildad, perseverancia, fortaleza, justicia y prudencia, entre otros (Betancourt, 2009).

Sobra recordar el beneficio de la lúdica al momento de diseñar e implementar un ambiente de trabajo favorable a la creatividad. Este “debe tomar en cuenta las polaridades y la esencia del juego: trabajo y placer, reglas anticipadas y espontáneas, secretos e ideas compartidas, seriedad y diversión, incertidumbres y seguridades, imaginación y realidad, competencia y cooperación” (Betancourt, 2009, p. 3).

De acuerdo con una atmósfera creativa, tanto el educador como el estudiante se encuentran en un clima donde se facilitan todos sus potenciales al máximo. En un ambiente de libertad, motivación y respeto cualquier estudiante puede crecer a través del cambio y la autorrealización, pues la creatividad es encuentro y resonancia, conlle-

va un trabajo previo en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes, dado que es a través del encuentro relacional que se pueden generar la creatividad, desde la percepción hasta el intelecto, incluyendo la persona, el proceso, el producto y el contexto

## **F. Papel del docente**

El educador creativo debe ser un excelente facilitador de procesos grupales, pues como se ha mencionado antes, el ambiente áulico requiere entre otras cosas según Betancourt (2009, p. 7).

- Crear una atmósfera caracterizada por el diálogo y la afectividad.
- Respetar y hacer respetar cada punto de vista, seriamente y con imparcialidad
- Mostrar interés en ellos, aunque no esté en posesión de la idea correcta.
- Propiciar la mayor participación posible de estudiantes.
- Captar la ocasión para plantear preguntas reflexivas e introducir las con un estilo natural, como si fueran casuales e improvisadas.
- Respetar el curso espontáneo de la actividad y los diferentes estilos y ritmos de trabajo, orientando siempre a los estudiantes hacia la realización de los productos.
- Emplear estrategias de enseñanza, como: aproximación a la realidad, búsqueda, organización y selección de información, descubrimiento, extrapolación y transferencia, problematización de la realidad, fomento del pensamiento creativo, reflexivo y colaborativo entre otras.

Una recomendación de Guilera (2011), sobre la enseñanza de la creatividad es que el profesor tiene que dejar claro, desde el primer día, que no tiene todas las respuestas, porque siempre hay múltiples respuestas; que él no sabe

cuál es la solución perfecta, porque no existen soluciones perfectas, solo soluciones buenas, menos buenas y mejores.

En su relación con el estudiante, el docente debe hacerle sentir y saber que él es copartícipe en la construcción del conocimiento y del desarrollo de su propia creatividad y que las valoraciones de sus trabajos tendrán siempre una parte subjetiva y provisional muy importante en la que el verdadero sobresaliente o suspenso lo colocarán, si es el caso, en los futuros usuarios de sus creaciones.

## **G. Papel del estudiante**

En la atmósfera creativa, el estudiante debe mostrar las siguientes actitudes y aptitudes:

- Respetar los diferentes puntos de vista de sus compañeros
- Tratar de mostrarse motivado o informar al docente si hay algún motivo en especial que afecte el interés en las actividades a realizar y a pesar de que piense que sus ideas no son correctas.
- Participar lo más posible en las actividades que se le proponen trabajando con esmero y dedicación.
- Mostrar actitudes proactivas al momento en que se hagan preguntas reflexivas tendientes a favorecer los aspectos de la creatividad como son fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración.
- Trabajar siguiendo su propio estilo y ritmo de trabajo esforzándose en realizar las acciones necesarias para conseguir la realización de los productos.
- Emplear estrategias de aprendizaje cognitivas y metacognitivas como: identificación y delimitación de retos, desafíos, conflictos o problemas que requieren búsqueda, organización, selección y uti-

lización de información para enfrentarlos y/o resolverlos; descubrimiento, extrapolación y transferencia; así como pensamiento creativo, reflexivo y colaborativo entre otros.



# Descripción general del manual

## A. Modalidad de trabajo

El valor que tiene el desarrollo de la creatividad en el plano personal ha sido demostrado con los argumentos ya expuestos, pero hay que reconocer también el valor práctico y social que se genera al ser personas creativas, la sociedad actual precisa hoy más que nunca que estos procesos se detonen de manera específica en la educación formal para conseguir que los ciudadanos estén mejor capacitados para enfrentar los retos, problemas y dificultades que la complejidad de la vida presenta en aras de conseguir el mayor crecimiento de las personas en lo individual y el de la humanidad en general.

El programa de actividades que se incluyen en este manual se propone para ser trabajadas, en la modalidad de taller que es una técnica común en el mundo de las artes, consiste en acondicionar un espacio para trabajar con personas y materiales, se trata de una reunión de trabajo donde los participantes, sea de manera individual, por equipos o colectivamente, pueden realizar actividades prácticas, manuales o intelectuales generando procesos y productos específicos según los objetivos que se proponen y la finalidad con la que se organiza.

Puede desarrollarse en un local, pero también al aire libre. “Un taller tiene como objetivo la demostración

práctica de las leyes, las ideas, las teorías, las características y los principios que se estudian, la solución de las tareas con contenido productivo; por ello, es una vía idónea para formar, desarrollar y perfeccionar hábitos, habilidades y capacidades que le permiten al alumno operar con el conocimiento y al transformar el objeto u objetos se transforma o se cambia a sí mismo” (Mirebant, 2012).

Los talleres son espacios interactivos y prácticos en donde los alumnos pueden hacer preguntas y luego intentar hacer lo que el docente indica para ver si funciona y si fallan; este puede ayudarlos a hacerlo de la mejor manera posible, animando y alentando la construcción y elaboración de ideas y productos, es una experiencia de crecimiento.

En este caso, los talleres se limitan generalmente a unas pocas clases cortas, lo cual pone presión al docente para comprimir el trabajo de su curso sin comprometer la calidad. Por lo tanto, debe planificar bien y asegurarse de que todo esté en orden de antemano.

Aprender a trabajar en equipo es una competencia indispensable hoy en día en la sociedad, es de vital importancia para aprender a trabajar en torno a una meta común, es fundamental ya que el trato social es importante para el aprendizaje porque las funciones mentales superiores como el razonamiento, la comprensión y el pensamiento crítico y creativo se originan en las relaciones sociales y luego son internalizadas por los individuos como señala Bruner (2000, en Pimienta, 2007 y Tobon, 2010, p. 39).

## **B. Organización de las actividades**

El taller creativo contempla trabajarse durante el transcurso de un ciclo escolar con estudiantes de quinto y sexto año de educación primaria, dedicándole un mínimo de dos ho-

ras dentro de la jornada de trabajo semanal (media hora en cuatro días o una hora en dos días), pero puede ampliarse según las condiciones además de considerar la posibilidad de trabajar algún tiempo extra clase.

El manual integra seis sub-programas de trabajo; el primero destinado a la evaluación diagnóstica de la creatividad; el segundo, a la creación de la atmosfera creativa y los cuatro restantes para el desarrollo de la creatividad agrupando los diferentes tipos de ejercicios: físicos, lingüísticos, plásticos y mentales que fueron seleccionados en obras y páginas de internet especializadas en el tema.

Los ejercicios físicos son actividades que retan a moverse distinto y por espacios diferentes a los conocidos, vestirse de manera diferente (combinando prendas), caminar para atrás, utilizar la mano que no es la dominante para realizar cualquier tipo de actividad como cepillarse el cabello, los dientes, cargar bolsos entre otras, y ejercitarse físicamente con juegos o bailes como se recomienda desde el pensamiento lateral y la gimnasia cerebral.

Los ejercicios lingüísticos retan al cerebro para trabajar con palabras en forma oral o escrita como inventar cuentos, adivinanzas, palabras asociadas a cualquier objeto, invención de definiciones chuscas entre otras.

Los ejercicios mentales invitan a poner en juego las habilidades de pensamiento como hacer asociaciones de figuras, encontrar y destacar figuras en hojas con puntos, completar dibujos a partir de líneas sugeridas, seguir secuencias en figuras, números u operaciones matemáticas lo que implica resolverlas, recordar objetos existentes en determinados lugares, resolver sudokus, entre otras.

Los ejercicios plásticos consisten en construir y elaborar objetos que requieren desarrollar ideas para construir, elaborar y decorar objetos como recipientes, cuadernos, carpetas, mochilas, camisetas, muebles, paredes, etcétera, además de inventar artefactos a partir de materiales

sencillos, imaginar y dibujar o elaborar objetos a partir de combinaciones con dos o más de distinta índole, elaborar títeres, collages, periódicos murales y demás.

Las actividades se presentan en fichas que se estructuran en seis aspectos: nombre de la actividad, objetivo, material, procedimiento, cierre e indicadores de evaluación que finalmente se concentran en una rúbrica. Esta organización facilita su visualización destacando e identificando los materiales necesarios para procurarlos con anticipación y optimizar el tiempo de realización de los ejercicios que tienen la intención de favorecer y potenciar la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración de ideas, aspectos que la teoría general sobre creatividad maneja, sin dejar de considerar aspectos procesales como la ejercitación física y la resolución de ejercicios matemáticos y acertijos.

En el primer mes se propone realizar la evaluación diagnóstica de la creatividad mediante la aplicación de uno de los instrumentos que elija de los que se presentan en el subprograma evaluación de la creatividad para recuperar información diagnóstica del desarrollo creativo de los alumnos.

Se propone que el segundo mes (después de que los docentes han realizado su diagnóstico para la programación de su trabajo y de la evaluación de la creatividad) se dedique a trabajar, de manera específica, el ambiente áulico para generar la atmósfera creativa deseable y exponer las generalidades del programa, pues como señala Guilera (2011), es necesario que los estudiantes sepan que se espera de ellos *creatividad*. Es el momento para determinar y saber qué se hará, entender cómo se hará y disponer con qué se hará, a fin de conseguir de ellos la disposición, la voluntad, y las actitudes y aptitudes necesarias para comenzar el desarrollo de la creatividad en el grupo escolar, además de motivar la iniciativa de los pequeños al lanzar el reto de realizar actividades nuevas, lo cual implica, como se ha di-

cho ya, incidir en su pensamiento y personalidad creativos potenciando estratégicamente el aspecto físico que alude, además de la coordinación, tono muscular, respiración, equilibrio y demás aspectos que influyen en mantener la mente y un cuerpo sanos, aportando oxigenación al cerebro haciendo posible el cruce de hemisferios como señala la gimnasia cerebral, etcétera; el afectivo-social que tiene que ver con las buenas relaciones en las que florece el afecto y/o aprecio por las personas, la solidaridad y demás valores; el volitivo que implica la motivación, voluntad, disposición e iniciativa; y, por supuesto, el aspecto cognoscitivo que refiere a los procesos mentales propios de la inteligencia como el pensamiento, la lógica y el razonamiento, imaginación, inventiva entre otros.

En el tercer mes se inicia con las actividades físicas a fin de afianzar aspectos importantes: fortalecer los elementos de base de la motricidad, mejorar la imagen corporal, elevar el nivel de corporeidad o conciencia del cuerpo, ejercitar el cruce de hemisferios que favorece el desarrollo de habilidades de pensamiento y la inteligencia. Para ello se recomienda que en cada sesión se realice un ejercicio físico y se deje a los niños participar en la gestión y disposición de materiales y herramientas necesarios para implementar el programa.

En el cuarto mes se plantea desarrollar las actividades plásticas con las que se favorece la visualización, intuición, descubrimiento, imaginación, innovación, originalidad, fluidez e inventiva, pues recordemos que la creatividad es la habilidad de dar vida a algo nuevo.

En el quinto mes se trabajan las actividades mentales: ejercicios de retención y matemáticos, sudokus, secuencias numéricas y de figuras a fin de incidir en el desarrollo de capacidades superiores como la atención, la memoria, el pensamiento, el razonamiento y el aprendizaje.

En el sexto mes se propone trabajar las actividades lingüísticas que igual inciden en el lenguaje que también

es una capacidad superior del ser humano y forma parte del desarrollo de la inteligencia junto con las emociones, aspectos que caracterizan la creatividad.

En el séptimo mes se estaría concluyendo la aplicación. Este lapso se contempla para realizar las actividades que por diversos motivos como días festivos y/o vacaciones se haya retrasado su aplicación, así como para repetir alguna que haya sido del agrado de los estudiantes de manera libre.

Además, se recomienda la elaboración de un anuario, el cual quedaría como memoria de esta experiencia de creatividad. Si decide hacerlo, será necesario un registro anecdótico, a manera de diario grupal, encargando a un niño por día para que escriba la experiencia sobre las actividades realizadas y para que tome algunas fotos de cada actividad y tengan insumos (diario y repertorio de fotografías) para integrar el anuario; de lo contrario, el docente puede ir directamente a los subprogramas y dar el seguimiento a las rúbricas diseñadas, con ello se da cuenta del desarrollo creativo de sus alumnos; la intención es no sobrecargar de trabajo.

## **C. Productos de las actividades**

Como se ha mencionado ya, los productos de las actividades físicas serán las propias fotografías en las que se observe a los estudiantes realizando los ejercicios y/o actividades, mismas que se pueden integrar en un archivo digital que sirva como evidencia del trabajo realizado.

Los productos de las actividades lingüísticas son los cuentos, las adivinanzas, las listas de palabras asociadas a objetos o a otras palabras, las frases, las definiciones chuscas y el texto que armen con palabras que inicien con cada letra del abecedario.

Los productos de las actividades mentales son: las láminas con figuras encontradas a partir de unir puntos, las hojas con los dibujos que completaron a partir de líneas sugeridas, hojas con secuencias en figuras, números u operaciones matemáticas, listas de objetos recordados, sudokus, cuadros o figuras geométricas con operaciones matemáticas.

Los productos de las actividades plásticas consisten en objetos construidos a partir de integrar materiales diversos: recipientes, cuadernos, carpetas, mochilas, portarretratos, botes de basura, floreros, lapiceros, canastos, regaderas de jardín, etcétera; camisetas, muebles, paredes; artefactos elaborados con materiales diversos; dibujos combinados con dos o más objetos de distinta índole, títeres, collages, carteles o periódicos murales.

## **D. Sugerencias de trabajo**

Para que los docentes interesados en desarrollar la creatividad en sus estudiantes alcancen mejores resultados se proponen las siguientes recomendaciones o sugerencias:

- Leer detenidamente el manual para tener una idea general del mismo.
- Revisar la conceptualización teórica para que el facilitador tenga claridad sobre el proceso creativo que estará conduciendo y trabajando con los estudiantes en el taller permanente que se propone.
- Generar desde el principio un clima de trabajo en el que predomine la armonía y el buen trato grupal.
- Conseguir o adquirir los materiales con anticipación realizando las gestiones pertinentes.

- Prever el espacio y el mobiliario adecuado para contenerlos.
- Elaborar un reglamento mínimo para controlar el acceso y uso de los materiales.
- Facilitar el acceso y utilización de materiales.
- Determinar la fecha y el tiempo que se le destinará integrándolo a su plan de trabajo.
- Tener el manual a la mano en el salón de clase.
- Ser claro en las indicaciones en cada actividad o ejercicio,
- Indicar los aspectos que se favorecen con cada ejercicio.
- Especificar el producto esperado en cada ejercicio o actividad.
- Motivar permanentemente a los estudiantes con palabras y mensajes de aliento.
- Valorar las producciones y desempeño resaltando el avance en la mejora de las producciones.
- Mantener el entusiasmo por la actividad buscando contagiar a los estudiantes con una buena actitud.
- Distinguir y hacer notar el esfuerzo físico y mental que realizan los estudiantes.
- Evaluar de manera grupal e individual cada ejercicio o actividad.
- Tener a la mano un portafolio con las rúbricas que se proponen para el registro pertinente en cada ejercicio o actividad.
- Exhibir las producciones utilizando las paredes del salón y de la escuela.

## E. Evaluación

Para evaluar las actividades propuestas en este manual se recurre en primer lugar, a la escala de creatividad contenida en la propuesta de intervención: atención educativa para alumnos y alumnas con aptitudes sobresalientes que la Secretaría de Educación Pública, a través de la Subsecretaría de Educación Básica, de la Dirección General de Desarrollo de la Gestión e Innovación Educativa del Programa Nacional de Fortalecimiento de la Educación Especial y de la Integración Educativa ha diseñado como uno de los componentes de dicha propuesta. La elección se hace considerando no solo el fundamento, sino además formatos específicos que facilitan el análisis y registro de evidencias para la identificación del nivel creativo de los infantes (ver en el anexo 1, la propuesta de intervención: atención educativa para alumnos y alumnas con aptitudes sobresalientes de la Secretaría de Educación Pública del 2006).

Para la evaluación diagnóstica se propone la escala mencionada, junto con la revisión de trabajos escolares realizados en el desarrollo de las asignaturas hacen posible el primer acercamiento a la valoración y/o evaluación diagnóstica que se plantea para tener un referente que permita distinguir diferencias o avances en la mejora de las actitudes de la personalidad, las habilidades de pensamiento, los procesos y productos creativos que se espera desarrollar o alentar con las actividades contenidas en el presente manual.

La valoración implica un trabajo de observación, reflexión, análisis y recopilación de información, evidencias o productos tangibles sobre las habilidades, capacidades e intereses de los pequeños que puede hacerse junto con los maestros de apoyo y los maestros de educación física y educación artística, pues estos pueden aportar información relevante sobre el desenvolvimiento de los alumnos.

El maestro de grupo, por estar en contacto diario con un número considerable de alumnos, llega a tener un conocimiento bastante amplio acerca de sus características, necesidades, dificultades y habilidades. Esta experiencia continua, en múltiples y variadas situaciones, le ofrece al docente la posibilidad de comparar a los alumnos e identificar a aquel que destaca, el área o áreas en que lo hace, sus preferencias para el trabajo y el aprendizaje, y la relación que mantiene con sus compañeros; puede observar también sus diferentes ritmos de aprendizaje, sus actividades preferidas, las tareas con las que se encuentra más comprometido, su capacidad física y su manera de interactuar con el grupo (SEP, 2006, p. 94).

Para integrar la información generada en esta etapa se hace uso de la hoja de registro de la fase de detección inicial o exploratoria (véase anexo). Para su llenado se sugiere que el maestro de grupo y, en caso de contar con personal de USAER, se reúnan para revisar los resultados obtenidos a fin de recuperar información pertinente para distinguir el nivel de creatividad en el que se encuentran los estudiantes.

Posteriormente, se propone utilizar las rúbricas que se presentan al final de cada subprograma, mismas que especifican tanto los niveles como los ítems o indicadores a observar y registrar durante y después de la realización de los ejercicios y/o actividades que, en este caso son: inicial, desarrollado y avanzado. Dichos niveles hacen referencia al avance que tienen o alcanzan según el momento en que se realice la valoración o medición.

El *nivel inicial* refiere a aquellos estudiantes cuyo contexto no les ha aportado suficientes experiencias para desarrollar, puesto que no muestran, actitudes y aptitudes propias del proceso creativo, en términos de habilidades de pensamiento puestas en juego en momentos en los que se requiere su aplicación y despliegue para crear productos

también creativos; es decir muestran poca fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración cuando las circunstancias exigen la aplicación de dichas habilidades desplegándolas para imaginar, inventar o idear y elaborar productos diversos.

El *nivel desarrollado* refiere a los estudiantes que sí muestran actitudes y aptitudes propias del proceso creativo, en términos de habilidades de pensamiento puestas en juego en momentos en los que se requiere su aplicación y despliegue para crear productos también creativos, aunque no con suficiente fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración que se evalúa otorgando puntuaciones intermedias entre lo propuesto para medir el inicial y el avanzado.

El *nivel avanzado* hace referencia a aquellos estudiantes que muestran mejores actitudes y mayores aptitudes propias del proceso creativo, en términos de habilidades de pensamiento puestas en juego en momentos en los que se requiere su aplicación y despliegue para crear productos también creativos, con bastante fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración que se evalúa otorgando puntuaciones más altas.

La especificación de los ítems mencionados obedece a las recomendaciones y postulados de la evaluación auténtica que sostienen que “Una evaluación válida es aquella que puede asegurar que los estudiantes están en condiciones de demostrar los conocimientos, conductas, cualidades y atributos que se describen en las líneas generales de un curso o en las especificaciones de un programa” (Wiggins, 1990, en Brown, 2015, p. 2).

Se dice que este tipo de evaluación se basa en:

La especificación de unos resultados de aprendizaje significativos y concretos según el nivel de cualificación perseguido, que después se reflejan completamente en las tareas que los estudiantes deben llevar a cabo para demostrar sus competencias,

orientada a la acción, respaldada por evidencia relevante, transparente, representativa del esfuerzo y del rendimiento del estudiante, con criterios ponderados en función de su importancia en términos de los resultados del aprendizaje, Incluyente y sin perjuicio a estudiantes que se enfrentan a Barreras para el Aprendizaje y la Participación (Wiggins, 1990, en Brown, 2015, p. 3).

Y se lleva a cabo en condiciones específicas en las que debe procurarse un registro sistemático sobre el desempeño de los estudiantes.

Esta debe efectuarse “cuando realizan tareas intelectuales relevantes y cuando podemos hacer inferencias válidas sobre las mismas considerando respuestas, actuaciones o productos de calidad, exhaustivas y razonadas... para hacer frente a los retos y ensayar las complejas ambigüedades de la vida” (Brown, 2015, p. 3).

Para evaluar el “subprograma, la atmósfera creativa” se plantea una rúbrica que contiene aspectos o criterios referidos a la relación interpersonal que mantienen los estudiantes al interior del grupo escolar como se puede observar en el cuadro que se integra en el siguiente capítulo. Las rúbricas brindan la posibilidad del seguimiento del trabajo puntual con cada grupo de actividades contenidas en los subprogramas. Estas han sido elaboradas de acuerdo con el tipo de actividades, ejercicios y/o productos, cuidando la recuperación de la información sobre el desempeño observado durante la aplicación de las actividades y sumar al final lo conducente.

De acuerdo con Frade (2008), una rúbrica es una herramienta didáctica que permite recuperar información prevista sobre el proceso de evaluación en sus tres momentos, inicial, formativo y sumativo, que permite, además, trazar y analizar la trayectoria de los estudiantes dando cuenta del impacto obtenido con las actividades docentes.

Se propone utilizar el instrumento de Esquivias (1997 en Esquivias y Muriá, 2001) denominado “instrumen-

to de creatividad para tercero y sexto grados de primaria”, en virtud de que no se ha podido adquirir el instrumento CREA que parece más adecuado y pertinente, dado que ha sido diseñado específicamente para el tipo de estudiantes al que se dirige el manual y forma parte de un programa ya probado; sin embargo, se retoma el de Esquivias y Muriá (2001), que igual atiende al nivel de desarrollo de los pequeños estudiantes.

Este instrumento se conforma por una hoja en blanco que lleva la siguiente instrucción: “En esta hoja en blanco, realiza un dibujo y una redacción ‘libres’ de la manera que prefieras y con el material que gustes, no tienes límite de tiempo”.

Para proceder a la evaluación de los dibujos, se aclara la definición de los cuatro conceptos o ítems a evaluar: expresión artística, creatividad, contenido y redacción, a fin de tener claro en que se estará centrando el ejercicio. Estos se entienden como:

*Expresión artística:* las habilidades y destrezas en cuanto a trazos y calidad del dibujo, así como la armonía y combinaciones de los colores utilizados.

*Creatividad:* lo original, la idea, la inventiva y la creación del dibujo por parte del niño, además de los materiales utilizados.

*Contenido:* el mensaje que proporciona el dibujo en sí, el querer transmitir alguna o varias ideas en particular

*Redacción:* lo original de su escrito, el mensaje, lo novedoso de la historia sin importar ortografía, no el grafismo.

Resultan así, cuatro factores a evaluar, y el máximo puntaje en cada uno de ellos es de 5. La suma final y máxima es de 20 por cada dibujo, mientras que la mínima es de 0 (cero). La suma final considera un puntaje de 0 hasta 20, donde 20 es evaluado como un dibujo excelente (creativo) y donde 0 es igual a ningún dibujo y/o redacción realizado

por el alumno (casos que se presentaron en la investigación), lo cual nos estaría indicando pobreza en cuanto a la creatividad de un participante determinado.

La evaluación consiste en analizar cada dibujo y anotar los juicios (puntaje asignado por el mismo docente) en una hoja de concentración de datos, Debe realizarse sin interferencia alguna y de manera individual. La ortografía, el estilo de redacción y el grafismo no se consideran como productos de creatividad en este caso y no se evalúan.

Es muy importante insistir en que el interés de evaluar la serie de actividades que se proponen en este manual, obedece solo a la posibilidad de contar con referentes para dar cuenta del esfuerzo de los pequeños y los docentes en la realización de las actividades y, contribuir, con ello, a ser conscientes de que deben poner voluntad, esfuerzo y dedicación en la visualización de retos, desafíos y problemas para enfrentarlos con entusiasmo; es más la intención de incidir en el desarrollo de la personalidad y el pensamiento creativo, que detenerse en ver la medida de su creatividad.

# **Programa de Actividades para Desarrollar la Creatividad**

## **A. Subprograma evaluar la creatividad**

### **Objetivo general**

Exponer las acciones e instrumentos para diagnosticar la creatividad en los estudiantes del grupo escolar en que se aplicará el programa de actividades propuestas en el manual.

Tabla I. Actividades para evaluar la creatividad.

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Material</b>	<b>Evaluación</b>
1.Diagnosticando la creatividad	Evaluar y/o medir la creatividad con intención diagnóstica mediante la aplicación de un instrumento	Escala de evaluación de la aptitud creativa, portapapeles, lápiz y carpeta acordeón o caja para archivar	Escala
2.Evaluando la atmósfera creativa	Realizar el seguimiento necesario y evaluar el “subprograma creando la atmósfera creativa” mediante el registro de notas de campo y la rúbrica propuesta	Test, rúbricas, portapapeles, lápiz y carpeta acordeón o caja para archivar	Rúbrica

## **Actividad 1. Diagnosticando la creatividad**

### ***Objetivo***

Evaluar y/o medir la creatividad con intención diagnóstica mediante la aplicación de un instrumento a fin de obtener los insumos necesarios para la valoración inicial de la creatividad de los estudiantes del grupo.

### ***Material***

Escala para evaluar la aptitud creativa, portapapeles, lápiz y carpeta acordeón o caja para archivar.

### ***Procedimiento***

- Revisar previamente las indicaciones y materiales para tener la mayor claridad posible sobre las acciones a realizar; luego gestionar los materiales, determinar fecha y hora de aplicación de la escala para evaluar la aptitud creativa e ir al anexo 1 para imprimir la sub escala según el número de estudiantes (adaptación de Zavala et al., 2004 y consultar <http://educacionespecialuaemex.blogspot.com/2013/05/inventario-para-la-identificacion-de.html?view=mosaic>).
- Llevar a cabo la evaluación o medición de la creatividad mediante la aplicación de la escala dando el tiempo suficiente para ello, recoger los materiales y archivarlos para su posterior análisis.
- Proceder a la concentración de la información y realizar la valoración individual y grupal sobre el nivel de creatividad que manejan los niños integrándola en los portafolios individuales.

### ***Cierre***

El docente agradece la disposición de los estudiantes para contestar el instrumento elegido y posibilita el análisis del ejercicio mediante las preguntas ¿qué pasó?, ¿qué sentí? y ¿qué aprendí? aclarando que es una evaluación inicial de un trabajo que estarán iniciando para ser más inteligentes al generar una atmósfera creativa y desarrollar en ellos la personalidad, el pensamiento y la producción creativa.

### ***Evaluación***

- Se utilizan los instrumentos propuestos para recuperar la información.
- Recupera información pertinente sobre la experiencia en un diario de campo.
- Recupera los instrumentos y los resguarda en un lugar indicado.
- Socializa con los estudiantes la experiencia.
- Registra la puntuación obtenida en los instrumentos previstos.

Tabla 2. Subescala para evaluar la aptitud creativa.

<b>Afirmación</b>				
<b>No.</b>	<b>Comparado con el resto del grupo este alumno/a...</b>	<b>Bajo la media</b>	<b>En la media</b>	<b>Sobre la media</b>
<b>1</b>	Improvisa ante una situación inesperada	1 2 3	4 5 6	7 8 9
<b>2</b>	Inventa nuevos juegos	1 2 3	4 5 6	7 8 9
<b>3</b>	Encuentra relaciones adecuadas ante objetos y situaciones que aparentemente no tienen nada en común	1 2 3	4 5 6	7 8 9
<b>4</b>	Produce un gran número de ideas apropiadas sobre un mismo tema	1 2 3	4 5 6	7 8 9
<b>5</b>	Agrega detalles a las cosas para hacerlas más elaboradas (dibujos, narraciones, composiciones etcétera)	1 2 3	4 5 6	7 8 9
<b>6</b>	Utiliza su imaginación al emplear expresiones como ¿qué pasaría si...?	1 2 3	4 5 6	7 8 9
<b>7</b>	Manifiesta un agudo sentido del humor en situaciones que no parecen tan humorísticas a otros	1 2 3	4 5 6	7 8 9
<b>8</b>	Transforma los objetos para usos distintos y son ingeniosos	1 2 3	4 5 6	7 8 9
<b>9</b>	Cambia las reglas de los juegos	1 2 3	4 5 6	7 8 9
<b>10</b>	Ensaya alternativas novedosas para realizar ejercicios o actividades cotidianas	1 2 3	4 5 6	7 8 9
<b>11</b>	Realiza trabajos, ingeniosos, diferentes a lo esperado	1 2 3	4 5 6	7 8 9
<b>12</b>	Hace preguntas que provocan la reflexión de los compañeros y/o profesores	1 2 3	4 5 6	7 8 9
<b>Suma total</b>				

Fuente: Adaptación de Zavala et al., 2004.

## **Actividad 2. Evaluando la atmósfera creativa**

### ***Objetivo***

Dar el seguimiento necesario y evaluar el “subprograma creando la atmósfera creativa”, el registro de notas de campo y la rúbrica propuesta.

### ***Material***

Diario de campo, rúbricas, portapapeles, lápiz y carpeta acordeón o caja para archivar.

### ***Procedimiento***

- Llevar a cabo las actividades propuestas en el programa Atmósfera creativa.
- Realizar el seguimiento de las actividades o ejercicios mediante el registro de observaciones y el llenado de la rúbrica.

### ***Cierre***

El docente agradece la participación de los estudiantes para gestionar y adquirir el equipo, herramientas y materiales necesarios, así como la disposición y actitud mostrada durante el desarrollo de las actividades; anima a los estudiantes para continuar con las actividades y ejercicios del programa en general analizando cada ejercicio con las preguntas ¿qué pasó?, ¿qué sentí? y ¿qué aprendí?

### ***Evaluación***

- Participa activamente en la gestión y adquisición de equipo, herramientas y materiales necesarios para el desarrollo de las actividades.

- Participa en las actividades de manera proactiva realizando los trabajos y ejercicios sugeridos para fortalecer el autoconcepto, desarrollar habilidades socioemocionales, mejorar la interacción y la comunicación grupal.

## B. Subprograma creando la atmósfera creativa

### Objetivo general

Reflexionar sobre la importancia de las interacciones sociales, la comunicación y el diálogo para favorecer el reconocimiento personal, fortalecer el autoconcepto y las habilidades socioemocionales a fin de incidir en la atmósfera necesaria para el desarrollo de la creatividad.

Tabla 3. Actividades atmósfera creativa.

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Material</b>	<b>Evaluación</b>
<b>1. Mi silueta y yo</b>	Reconocer las características personales para reforzar el autoconcepto de los estudiantes.	Hojas de papel estraza u hojas leyer, tijeras y marcadores.	Realiza la silueta, apoya a los demás, expone y valora las cualidades propias y de los demás.
<b>2. Reconociendo a los compañeros</b>	Establecer contacto divertido entre los estudiantes para conocer sencillas informaciones personales y ejercitar el cerebro en la atención y retención de información e incidir en la mejora de la atmósfera creativa al fortalecer el reconocimiento personal.	Hoja de máquina y lápiz.	Retiene y comenta la información personal proporcionada por un compañero mostrando interés y reconocimiento.
<b>3. Te miro y te reconozco</b>	Promover interacciones que faciliten el reconocimiento mutuo entre los estudiantes para favorecer el autoconcepto, elevar la autoestima y confianza en sí mismos e incidir en el desarrollo de la personalidad creativa.	Hojas de máquina y plumones.	Reconoce y escribe cualidades y virtudes de los compañeros en las hojas con actitud proactiva.
<b>4. La torre de papel</b>	Generar una circunstancia problemática agradable en la que se reflexione sobre la importancia de la comunicación y la necesidad de ella para el logro de objetivos comunes.	Papel periódico y <i>masking tape</i> .	Se integra al equipo y participa con entusiasmo; colabora en el análisis grupal de la actividad destacando cualidades de la comunicación.

<b>5. Interactua- mos</b>	Objetivo: generar un espacio de reflexión sobre la importancia de la comunicación y las relaciones interpersonales a fin de incidir en la creación de un ambiente o atmósfera que haga fluir la creatividad	Computado-ra, bocinas proyector, cortometraje en <i>usb</i> .	Observa el video con atención y participa en el análisis grupal del mismo resaltando las cualidades de los personajes y el efecto de su actuación para mantener una buena interacción grupal
<b>6. El viaje del mensaje (González y De León)</b>	Favorecer el desarrollo de las habilidades de pensamiento y de las habilidades de la comunicación en los estudiantes del grupo escolar.	Hoja de máquina con información para compartir a un compañero.	Pone en juego las habilidades de pensamiento: observar, centrar la atención, memorizar, recordar, asociar, etcétera. Así como las habilidades comunicativas: interesarse, escuchar activamente, empatizar, hacer preguntas, enviar mensajes, dar información útil, ayudar a pensar, etcétera.
<b>7. El sociograma, ¿quién habla con quién? ¿con quién hablo menos?</b>	Obtener información de la realidad grupal a fin de identificar qué estudiantes cuentan con más popularidad en el aula y cuál es el nivel de influencia que tienen a través de sus palabras y de sus acciones con los demás, identificando líderes o compañeros relegados a quienes posiblemente se esté afectando su autoestima para intervenir en la creación de la atmósfera creativa.	Cuestionario y hoja leyer.	Contesta el cuestionario y participa en el análisis grupal del sociograma destacando líderes y compañeros relegados y haciendo propuestas para mejorar la interacción grupal
<b>8. Reconociendo las emociones</b>	Favorecer la creación de la atmósfera creativa al reflexionar sobre las diferentes emociones identificándolas y reconociéndolas para aprender a controlarlas y mejorar con ello la relación grupal y la atmósfera creativa.	Proyector, película Intensamente, bocinas y guion, análisis.	Mira la película, Identifica y reconoce las emociones que se presentan en ella, distingue su relación con los sentimientos, reflexiona sobre ellas relacionando con la propia experiencia y se compromete a controlar si es necesario para mejorar la relación grupal.

<b>9. El semáforo de saludos</b>	Crear un ambiente agradable cargado de actitudes positivas en el que se desplieguen y desarrollen las habilidades socioemocionales para favorecer la interacción y la creatividad grupal.	Material: cartel con saludos en emogis.	Participa en la actividad con entusiasmo tratando con cordialidad a los compañeros al saludarlos.
<b>10. Alentando la personalidad creativa y acondicionando el lugar</b>	Revisar un video que explica la importancia de desarrollar la creatividad y, gestionar y disponer los diferentes elementos del ambiente físico necesarios para el desarrollo de las actividades del manual.	Materiales: diversos.	Mira el video y participa en el análisis grupal comentando ¿qué pasó?, ¿qué sentí? y ¿qué aprendí? Participa en la gestión y disposición de los diferentes elementos (materiales, dispositivos y herramientas necesarias para el desarrollo del programa de actividades creativas.

## Actividad 1. Mi silueta y yo

### **Objetivo**

Identificar y valorar las características personales de los estudiantes para elevar la autoestima, reforzar la confianza en sí mismos y mejorar su auto-concepto, incidiendo en el desarrollo de la personalidad creativa.

### **Material**

Hojas papel estraza u hojas leyer o papel estraza, tijeras y plumones.

### **Procedimiento**

- El docente dispone los materiales en un espacio accesible y solicita a los estudiantes que tomen las hojas necesarias, las pegan para dibujar su silueta,

la dibujan ayudándose entre ellos en la forma más divertida que se les ocurra y la recortan.

- Una vez dibujada y recortada la silueta, indicar que anoten en ella cualidades personales con las que se describen, propiciando la reflexión para que se reconozcan a sí mismos.
- Indicar que quien vaya terminando la pegue en algún lugar del salón para comentar su descripción con los demás.
- Dar tiempo para que los chicos observen y comenten sus siluetas con los compañeros.
- Preguntar si hay algo más que quisieran agregar o si consideran que es suficiente, si hay cosas pedir que la anoten.

### ***Cierre***

El maestro ofrece su opinión sobre las siluetas destacando posición en la que se dibujaron cualidades manejadas y generalidades de la actividad.

### ***Evaluación***

Registrar en una lista de cotejo información referida a los siguientes puntos:

- Realiza la silueta integrando características personales y cualidades personales.
- Apoya a los compañeros en la elaboración de la silueta.
- Expone y argumenta las cualidades personales.
- Evalúa su silueta argumentando cómo le quedó.
- Mantiene una buena actitud frente a la exposición de los demás.

## Actividad 2. Reconociendo a los compañeros

### **Objetivo**

Establecer contacto divertido entre los estudiantes para conocer sencillas informaciones personales y ejercitar el cerebro en la atención y retención de información e incidir en la mejora de la atmósfera creativa al fortalecer el reconocimiento personal.

### **Material**

Hoja de máquina y lápiz.

### **Procedimiento**

- El docente entrega una hoja de máquina a los estudiantes solicitando que escriban en cada esquina información personal sobre: el juego que más le gusta, la canción que más escucha, el nombre de una película o programa de televisión favorito, un comentario sobre lo que más le gusta hacer en su casa como este que se sugiere.

<b>Juego que más me gusta</b>		<b>Canción que más escucho</b>
	<b>Nombre</b>	
<b>Película o programa de TV favorito</b>		<b>Lo que más me gusta hacer en casa</b>

- Cuando hayan terminado de escribir, se solicita que comenten con su compañero de al lado la información justificando cada información para que éste la presente al grupo, hecho que requiere poner atención al compañero para recordar la información que este le proporciona.

### ***Cierre***

Al término de la presentación preguntar si ya sabían lo que les gustaba a todos o si hay informaciones nuevas e interesantes de sus compañeros y si desean saber algo más de algún compañero en especial; si es así, dar tiempo para que hagan las preguntas y respondan; el docente recapitula, resume y da su opinión sobre información vertida por los estudiantes en la actividad.

### ***Evaluación***

Registrar en el diario de campo:

- Muestra interés en la actividad y en la información que le proporciona el compañero,
- Utiliza estrategias y apoyos para recordar (hacer pequeñas anotaciones).
- Retiene, recuerda y comenta la información personal proporcionada por el compañero.
- Se muestra desenvuelto al presentar la información o se muestra tímido, apático o desganado,
- Valora y reconoce la información ofrecida por el compañero y por el grupo.

## **Actividad 3. Te miro y te reconozco**

### **Objetivo**

Promover interacciones que faciliten el reconocimiento mutuo entre los estudiantes para favorecer el autoconcepto, elevar la autoestima y confianza en sí mismos e incidir en el desarrollo de la personalidad creativa.

### **Material**

Hojas de máquina y plumones.

### **Procedimiento**

- El docente entrega una hoja de máquina, un plumón y un pedazo de cinta adhesiva o masking tape para que peguen la hoja en la espalda de un compañero, luego indica que con el plumón anoten palabras positivas que describan al compañero pidiéndoles que utilicen una palabra por compañero, cuidando que no se repita lo que ya le han puesto otro, dando el tiempo suficiente para que lo hagan.
- Una vez que todos tengan suficientes palabras en la hoja, pedir que se detengan y despeguen las hojas y lean lo que les han puesto los compañeros, dando oportunidad para que cada uno manifieste si le agrada lo que le pusieron y si coincide con la descripción que él tiene de sí mismo, y si hay algo que cambiaría o agregaría argumentando por qué.

### **Cierre**

El docente enaltece el hecho de reconocer las cualidades de los compañeros y destaca la importancia que tiene este hecho para aceptarse y confiar en sí mismos, en sus conocimientos, capacidades, habilidades, destrezas y para enfocarse en mejorar los aspectos que no son positivos.

### ***Evaluación***

Registrar en el diario de campo si el estudiante:

- Reconoce y escribe cualidades y virtudes de los compañeros en las hojas con actitud proactiva.
- Mantiene actitudes que desfavorecen la interacción grupal como anotar aspectos negativos y burlarse de los compañeros y la actividad.

## **Actividad 4. La torre de papel**

### ***Objetivo***

Generar una circunstancia problemática agradable en la que se reflexione sobre la importancia de la comunicación y la necesidad de ella para el logro de objetivos comunes.

### ***Material***

Papel periódico y *masking tape*.

### ***Procedimiento***

- El docente solicita al grupo formen cuatro equipos y se acomoden en un espacio determinado, sea en el piso o en una mesa-banco que elijan.
- Se da la consigna que cada uno de los equipos debe construir una torre con los materiales previamente dispuestos en el aula comunicándose de diferentes maneras, pero sin hablar.
- Indicar que tienen de 10 a 15 minutos para construir la torre.

- Al término del tiempo generar la reflexión mediante los siguientes cuestionamientos: ¿Cómo les fue con la construcción?, ¿qué dificultades enfrentaron?, ¿cómo lo resolvieron?, ¿qué hicieron?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué podemos aprender de esta actividad?, ¿qué se necesita para tener una buena comunicación?

## **Cierre**

El docente recuerda el objetivo de la actividad y resalta la importancia de comunicarse de manera efectiva para entenderse y para trabajar en armonía y crecer como grupo, resaltando algunas habilidades de la comunicación como: poner atención, interesarse, escuchar activamente, empatizar, hacer preguntas, ser positivo, enviar mensajes, dar información útil, ayudar a pensar, etcétera.

## **Evaluación**

Registrar en el diario de campo si el estudiante:

- Se muestra interesado en la actividad.
- Se integra al equipo y participa con entusiasmo.
- Colabora en el análisis grupal de la actividad destacando cualidades de la comunicación.
- Evalúa y comenta dificultades para comunicarse asertivamente en el grupo.
- Propone estrategias o acciones para mejorar la comunicación en el grupo.

## Actividad 5. Interactuamos

### **Objetivo**

Generar un espacio de reflexión sobre la importancia de la comunicación y las relaciones interpersonales a fin de incidir en la creación de un ambiente o atmósfera que haga fluir la creatividad.

### **Materiales**

Computadora, proyector, cortometraje *El valor del compañerismo* (<https://www.youtube.com/watch?v=AnSM63vh-tXI>) grabado en USB, bocinas.

### **Procedimiento**

- Presentar el objetivo de la actividad.
- Disponer el equipo para que miren el cortometraje
- Dirigir el análisis del cortometraje mediante las siguientes preguntas: ¿de qué trata?, ¿qué personajes aparecen?, ¿cuál es el escenario?, ¿qué que hace o a qué se dedica el personaje principal?, ¿cómo se comunica?, ¿qué comunica?, ¿qué crees que sienten los compañeros cuando les pone los maniqués?, ¿qué mensaje transmite a los compañeros con los maniqués?, ¿qué podemos aprender de este video?

### **Cierre**

El docente vierte una opinión personal sobre la importancia de fomentar buenas relaciones interpersonales con los compañeros y cierra con la presentación del video *La buena comunicación* (<https://www.youtube.com/watch?v=ypjr-3KEmHVk>).

## **Evaluación**

Registrar en el diario de campo si el estudiante:

- Observa el video con atención.
- Participa en el análisis grupal.
- Resalta cualidades de los personajes.
- Comenta sobre su actuación para mantener una buena interacción grupal.

## **Actividad 6. El viaje del mensaje (González y De León)**

### ***Objetivo***

Favorecer el desarrollo de las habilidades de pensamiento básicas y analíticas (observar, centrar la atención, memorizar, recordar, asociar, etc.) y poner en práctica las habilidades de la comunicación (interesarse, escuchar activamente, empatizar, hacer preguntas, enviar mensajes, dar información útil, ayudar a pensar, etc.)

### ***Material***

Hoja de máquina con el texto El viaje del mensaje que aparece en Anexo 2.

### ***Procedimiento***

- El docente solicita siete voluntarios, pide a cinco que salgan del aula, los dos restantes permanecen en el interior; uno, para escuchar el relato y el otro para narrarlo a los que están afuera; explica al grupo que tienen la encomienda de pasar el mensaje, sin leerlo a cada uno de los que están afuera.

- Luego, indica al que escucha que repita la información, ensayando para que intente dominar la mayor parte del contenido; una vez logrado, se procede al ejercicio aclarando que el que lo escucha debe pasarlo a uno de los que están afuera y deben llamar, de uno en uno, para que entre, y éste a su vez, lo narre al que sigue y así sucesivamente.
- Se pide a los compañeros registren los cambios que se produzcan en la historia para luego analizar lo que sucede con el mensaje, proponiendo se fijen en las características de los rumores y las condiciones que facilitan que se generen, pero sobre todo, enfatizar que el objetivo es ejercitarse en las habilidades de pensamiento básicas y analíticas como: observar, centrar la atención, memorizar, recordar, asociar, etcétera, además de poner en práctica las habilidades de la comunicación como: interesarse, escuchar activamente, empatizar, hacer preguntas, enviar mensajes, dar información útil, ayudar a pensar, etcétera para tener claro lo que queremos transmitir cuando nos comunicamos con otra persona.
- Se realiza el análisis a partir de las indicaciones anteriores destacando, ¿qué pasó? ¿qué sentí? y ¿qué aprendí?

### ***Cierre***

El docente enfatiza la importancia de los procesos de la comunicación comentando que debido al nivel de ajeteo y estrés que vivimos en la actualidad, es muy bueno tomarse tiempo para escuchar a los demás. Escuchar es un buen regalo que le podemos ofrecer a las personas.

Además, se recomienda pegar los textos “Importancia de la comunicación” y “Consideraciones para mejo-

rar la comunicación” que aparecen en anexos 3 y 4 en el salón de clase invitando a los estudiantes para que lo lean y complementen sus reflexiones.

### ***Evaluación***

Registrar en el diario de campo si el estudiante:

- Pone en juego habilidades de pensamiento como: observar, centrar la atención, memorizar, recordar, asociar, etcétera.
- Pone en juego diversas habilidades comunicativas: interesarse, escuchar activamente, empatizar, hacer preguntas, enviar mensajes, dar información útil, ayudar a pensar, etcétera.
- Mantiene una actitud proactiva y de respeto.

## **Actividad 7. Focalizando la mejora del clima de grupal**

### ***Objetivo***

Identificar las formas de relación que mantiene el grupo analizando y reflexionando sobre la pertinencia de trabajar los aspectos que resulten relevantes para mejorar y enriquecer la atmósfera creativa.

### ***Material***

Guion de entrevista grupal, hoja de papel bond grande para registrar los comentarios y opiniones que viertan los estudiantes sobre el clima grupal y sobre las acciones que propongan para mejorar sus relaciones interpersonales.

## **Procedimiento**

- Elaborar un guion de entrevista para trabajarlo con la técnica de grupo focal con las siguientes preguntas: ¿saben que son las relaciones humanas?, ¿cómo deben ser estas en un grupo de estudiantes?, ¿cómo ven ustedes la forma en que nos relacionamos grupalmente?, ¿todos nos llevamos bien?, ¿hará falta que recompongamos algunas de nuestras relaciones?, ¿todas están bien, nos llevamos bien todos?, ¿cuáles no están tan bien?, ¿con quién necesitamos interactuar más?, ¿qué podemos hacer para mejorarlas?
- Comentar las respuestas y opiniones ofrecidas por los estudiantes.
- Externar una opinión personal sobre el ejercicio y los beneficios que puede traer al grupo el hecho de esforzarse en mejorar sus relaciones interpersonales, animando para que todos pongan su mejor empeño en lograr ese objetivo.
- Preparar una cámara o celular con aplicación de cámara fotográfica para recuperar las emociones que corporalmente representen los estudiantes a la solicitud expresa que se les hará al seguir la siguiente indicación. También pueden comentar las emociones de las caras que aparecen en anexo 5.
- En caso de que las opiniones vayan en sentido de que todo está súper bien, dar un aplauso y festejar ofreciendo un gesto o emogi corporal hacia los compañeros y maestro solidario tomando la fotografía de los gestos y emociones mostradas.

## **Cierre**

El docente comenta la importancia de mantener buenas relaciones para que fortalezcan los lazos afectivos, la ar-

monía y el reconocimiento personal, además de mejorar la comunicación e influir positivamente en los compañeros para que se recuerden con agrado y desarrollen las habilidades socioemocionales necesarias en estos tiempos que se caracterizan por un acentuado egoísmo e individualismo, resaltando la urgente necesidad de aprender a compartir e interactuar con otras personas.

### ***Evaluación***

Registrar en el diario de campo si el estudiante participa en el grupo focal y si hace propuestas para mejorar la interacción grupal.

## **Actividad 8. Reconociendo las emociones**

### ***Objetivo***

Favorecer la creación de la atmósfera creativa al reflexionar sobre las diferentes emociones identificándolas y reconociéndolas para aprender a controlarlas y mejorar con ello la relación grupal y la atmósfera creativa.

### ***Material***

Proyector, película y guion de análisis que aparece en el anexo 6.

### ***Procedimiento***

- El docente explica la actividad y el objetivo de la misma disponiendo el equipo necesario y el guion de análisis para que los estudiantes vean la película. Una variante puede ser que vean la película Intensamente en casa, entregando previamente el

guion de análisis para que lo llenen y discutirlo en la siguiente sesión.

- A partir del guion realizar el análisis en el salón de clase, comentando el contenido de la película relacionándolo con sus vivencias personales, preguntando las características de cada una de las emociones o personajes y si en algún momento se han sentido así y que pueden hacer para mejorar según lo recomendado por los mismos personajes.

### ***Cierre***

El docente comenta la importancia de reconocer e identificar los sentimientos y las emociones que nos embargan para tratar de autorregularlas y mejorar la convivencia con las personas que compartimos espacios como el grupo y la familia, solicita un aplauso por el análisis realizado y envía emogis agradables con su manos y expresión corporal, levantando pulgares, cerrando un ojo y diciendo: bien, muy bien, seguimos adelante con las actividades, cruza los brazos en señal de abrazo y felicita por el entusiasmo puesto en el análisis.

### **Evaluación**

Registrar en el diario de campo si el estudiante:

- Mira la película con atención y realiza anotaciones.
- Identifica y reconoce las emociones que se presentan en ella.
- Distingue su relación con los sentimientos, reflexiona sobre ellas relacionando con la propia experiencia.
- Se compromete a controlar sus emociones si es necesario para mejorar la relación grupal.

## **Actividad 9. El semáforo de saludos**

### ***Objetivo***

Crear un ambiente agradable cargado de actitudes positivas en el que se desplieguen y desarrollen las habilidades sociemocionales para favorecer la interacción y la creatividad grupal.

### ***Material***

Cartel con saludos en emogis (ver ejemplo en anexo 5).

### ***Procedimiento***

- Tiempo estimado: 10 minutos antes de cada sesión de clase.
- El docente elabora previamente el cartel siguiendo el ejemplo del anexo 7 y explica al grupo la dinámica a seguir para esta actividad antes de pegarlo en la puerta del salón, destacando la intención de favorecer la interacción y demostraciones de afecto, además de incidir en el cruce de hemisferios al obligar a mirar las imágenes del cartel, centrar la atención, seleccionar el saludo y realizar el movimiento físico correspondiente para que lo saluden al llegar al salón de clase, lo cual incide en la mejora de la imagen corporal y la corporeidad o conciencia del cuerpo y la agilidad mental.
- Señalar que hay que observar, elegir y demostrar con movimientos, gestos y señas el saludo que escojan para ese día y que se estará poniendo en el lugar de recibir a los compañeros en la puerta para el saludo a los compañeros que son más tímidos para que comiencen a abrirse y ser más expresivos con los demás compañeros, aunque no se limita si alguien más quiere hacerlo para que disfrute el placer de dar la bienvenida.

- Elaborar el rol de encargados de dar la bienvenida y enterarlos del día que le toca a cada quien; recordar a la hora de salida al que le tocará al siguiente día para que tome sus providencias y se asegure de llegar temprano para hacerlo.

### ***Cierre***

El docente, después de la entrada y saludo de los estudiantes y antes de iniciar la clase, pide un aplauso para comenzar el día e incidir en la disposición para el trabajo al generar serotonina con el aprecio y buena vibra; igual expresar emogis como levantar pulgares cerrar un ojo y mandar un mensaje positivo como ¡seguimos adelante con el trabajo escolar!

### **Evaluación**

Registrar en el diario de campo si el estudiante:

- Participa en la actividad con entusiasmo.
- Mantiene un trato cordial con los compañeros al saludarlos.
- Coordina los saludos con habilidad o muestra dificultades en los movimientos.

## **Actividad 10. Alentando la personalidad creativa y acondicionando el lugar**

### ***Objetivo***

Gestionar, preparar y disponer los diferentes elementos de la personalidad creativa y del ambiente físico que se requieren para el desarrollo de las actividades y ejercicios contenidos en este manual de creatividad (aspecto didáctico).

## ***Materiales***

Diversos.

## ***Procedimiento***

- El docente plantea la revisión del video Rediseñando mi cerebro, lección 1 episodio 2, hazme más creativo ([https://www.youtube.com/watch?v=HlEi\\_AL2bE&t=1353s](https://www.youtube.com/watch?v=HlEi_AL2bE&t=1353s)) en el que se destaca la importancia de la creatividad para que los estudiantes comprendan lo que se espera de ellos y también que la creatividad se desarrolla a partir de actividades o ejercicios prácticos que son generadores de los elementos de la personalidad creativa como: disposición, voluntad, iniciativa, entusiasmo, interés, esfuerzo, constancia, emoción, afecto e interacción; para desarrollar a su vez, fluidez, flexibilidad y originalidad de los procesos de pensamiento, en los que se implican: lateralización, intelectancia, imaginación, inventiva, ingenio, elaboración de ideas innovadoras.
- Una vez revisado el material, preguntar: ¿qué pasó?, ¿qué sentí?, ¿qué aprendí?; dar tiempo para el análisis; luego, destacar que se estarán trabajando ciertas actividades para integrarlas en el grupo y que, por tanto, se requiere de su aporte para lograr los objetivos; en especial, plantear la elaboración de una lista de materiales de re-uso que tengan en casa y que puedan donar porque servirán para elaborar los diferentes productos que se solicitan en este manual (tubos de rollo de papel o servilletas, maderitas, tapas, botes, clips, ligas, elásticos, cordones, etcétera).
- Además de lo anterior, destacar que se requieren también ideas para organizarlos, contenerlos, resguardarlos y disponerlos con accesibilidad (estando

tes, cajas, rejas, botes o lo que se pueda), gestionar una mesa de trabajo grande y herramientas diversas: sequetas, exactos, tijeras, lijas, agujas zapateras, alambre flexible, bastidores, pinceles que deberán colocarse en una pizarra para su rápida ubicación y resguardo, una cámara fotográfica o teléfono celular para tomar fotografías, una pizarra de corcho para pegar las producciones.

- El docente debe plantear la elaboración de un reglamento para el uso de las herramientas y materiales limitándolo a los momentos en que se estarán realizando las actividades y colocarlo junto a la pizarra (no tomar las herramientas cuando no esté el docente presente por los peligros que puede tener usarlas).

## **Cierre**

El docente plantea revisar el video ¿Qué tan creativo eres? (<https://www.youtube.com/watch?v=IkL25s0ITrw>), después comentar los resultados y agradecer lo conseguido, aclarando lo que falta por gestionar, pidiendo un aplauso para animar a los estudiantes en el trabajo por venir.

## **Evaluación**

Registrar en el diario de campo si el estudiante.

- Mira el video y participa en el análisis grupal comentando ¿qué pasó?, ¿qué sentí? y ¿qué aprendí?
- Participa en la gestión y disposición de los diferentes elementos, materiales, dispositivos y herramientas necesarias para el desarrollo del programa de actividades creativas.

Tabla 4. Rúbrica para evaluar la atmósfera creativa.

<b>Reactivo</b>	<b>Inicial 2 puntos</b>	<b>Desarrollado 4 puntos</b>	<b>Avanzado 6 puntos</b>	<b>Puntuación</b>
Atiende instrucciones y realiza las actividades y productos.	Atiende solo algunas instrucciones y realiza solo algunas actividades y productos.	Atiende casi todas las instrucciones y realiza casi todas las actividades y productos.	Atiende todas las instrucciones y realiza todas las actividades y productos.	
Muestra entusiasmo y asombro al realizar las actividades.	Muestra poco entusiasmo y asombro al realizar las actividades.	Muestra entusiasmo y asombro al realizar las actividades.	Muestra bastante entusiasmo y asombro al realizar las actividades.	
Se desenvuelve con seguridad, confianza, autonomía y libertad durante las actividades.	No muestra seguridad, confianza, autonomía y libertad al realizar las actividades.	Muestra poca seguridad, confianza, autonomía y libertad al realizar las actividades.	Muestra bastante seguridad, confianza, autonomía y libertad durante el desarrollo de las actividades.	
Comparte ideas, y materiales con los compañeros.	Comparte pocas veces ideas, y materiales con compañeros.	Comparte muchas veces sus ideas, y materiales con compañeros.	Comparte siempre sus ideas, y materiales con compañeros.	
Valora el trabajo y las producciones propias y las de los demás.	Valora poco el trabajo y las producciones propias y las de los demás.	Valora el trabajo y las producciones propias y las de los demás.	Valora bastante el trabajo y las producciones propias y las de los demás.	
Tiene iniciativa para proponer ejercicios o actividades diversas con los materiales.	Tiene poca iniciativa para proponer ejercicios o actividades diversas con los materiales.	Tiene iniciativa para proponer ejercicios o actividades diversas con los materiales.	Tiene bastante iniciativa para proponer ejercicios o actividades diversas con los materiales.	
Interactúa afectivamente con los demás (dialoga, comunica y expresa mediante diferentes lenguajes).	Interactúa poco y sólo con algunos compañeros.	Interactúa de manera suficiente con la mayoría de los demás compañeros.	Interactúa bastante con todos los compañeros.	

## C. Subprograma actividades físicas

### Objetivo

Ejercitar a los estudiantes del tercer ciclo escolar primaria en actividades físicas y gimnasia cerebral a fin de favorecer el desarrollo de la personalidad y pensamiento creativos.

Tabla 5. Actividades físicas.

Actividad	Objetivo	Material	Evaluación
1. Caminando hacia atrás.	Realizar ejercicios físicos y gimnasia cerebral para incidir en el desarrollo de la personalidad creativa.	Ninguno.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de cotejo, ítems: interés, disposición, participación y esfuerzo.</li> <li>• Lista de nombres con cuadros para registrar notas de habilidades, aptitudes y destrezas físicas destacadas y dificultades para realizar los ejercicios.</li> </ul>
2. Recorridos alternativos.	Favorecer la ejercitación física y mental para incidir en el desarrollo del pensamiento lateral al buscar y experimentar alternativas de traslado y llegada a diferentes destinos.	Ninguno.	
3. Siguiendo rutinas diferentes.	Utilizar la mano no dominante para realizar actividades comunes	Ninguno.	
4. La exclusividad de mis manos en un mural.	Favorecer la imaginación y la inventiva al ejercitar el cerebro en la realización de movimientos finos como rasgado, modelado o armado de figuras para elaborar un mural.	Revistas y papel de diversos tipos y texturas (periódico, de colores como china, crepe etcétera).	

MANUAL. EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO CON ESTUDIANTES DE  
QUINTO Y SEXTO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

5. Pequeños bailes.	Favorecer el pensamiento lateral ejercitando el cuerpo para que tome consciencia sobre la necesidad de utilizar ambos hemisferios.	Reproductor de música o bien cantar con sus propias voces la canción.	
6. Manos tramosas, ganchos o nudos.	Realizar ejercicios de gimnasia cerebral para favorecer el pensamiento creativo en los niños.	Videos sugeridos, computadora y proyector.	
7. El baile de las manos contrarias.	Realizar ejercicios de lateralidad a fin de incidir en el desarrollo de la personalidad creativa.	Proyector y video.	
8. Estimulando nuestro el cuerpo.	Centrar la atención para seguir indicaciones verbales y forzar la coordinación corporal.	Ninguno.	
9. El baile Chuchuwá.	Favorecer la lateralidad y forzar el trabajo de los dos hemisferios cerebrales.	Melodía, reproductor o computadora y bocinas.	
10. La gimnasia de los dedos.	Favorecer la lateralidad y forzar el trabajo de los dos hemisferios cerebrales.	Ninguno.	

## Actividad 1. Caminando hacia atrás

### Objetivo

Favorecer el desarrollo de la creatividad mediante la ejercitación física el cuerpo y la gimnasia cerebral.

### Procedimiento

- El docente solicita a los estudiantes que salgan al patio de la escuela o a una cancha para caminar y hacer ejercicios hacia atrás. Una vez en el patio solicitar que se formen en tres filas, a la orden, salir los primeros tres estudiantes de la fila caminando hacia atrás y cuando hayan avanzado unos cinco pasos dar la salida a los siguientes, y así sucesivamente hasta tenerlos a todos en la cancha pedir que se detengan.
- A continuación, se indica a los primeros de la fila que tomen un rumbo por los espacios libres de la escuela y continúen la caminata por donde decida el primero de la fila gritando el coro que se sugiere líneas abajo a manera de pregunta y respuesta. El de adelante dice la primera frase y los demás contestan la segunda, indicar que cuando hayan caminado unos diez minutos por la escuela regresen a la cancha:

*¡Vamos caminando!*

*¡Sííí caminaando!*

*¿Cómo caminamos?*

*¡Cómooo se pueda!*

*¡Unos por un lado!*

*¡Y otros por ootro!*

*¡Chipchi Chihuahua!*

*¡Chihuahua chipchi!*

*¡Qué loo repita!*

En esta parte se grita el nombre de un compañero, entonándolo como las preguntas ejemplo: ¡Caa-ro-lina!, para que continúe preguntando y los demás contestando las segundas partes.

## **Cierre**

Al regreso de la caminata, el docente pregunta a los chicos: ¿qué pasó?, ¿qué sentí?, ¿qué aprendí? Los deja comentar sobre la experiencia y destaca el efecto que tiene la ejercitación física en las funciones cerebrales y la corporeidad o consciencia del cuerpo, lo que potencializa la capacidad mental al generar mayores conexiones neuronales y, por consiguiente, influye en el desarrollo de la personalidad creativa al reportar vitalidad, oxigenación, un estado de alerta y disposición al trabajo, amén de fortalecer los elementos de base del sistema motor como es: equilibrio, respiración, relajación, tono muscular y coordinación.

El docente encarga a los estudiantes que realicen caminatas hacia atrás sin girar el cuerpo por periodos prolongados en la calle o en un parque cercano a su vivienda, indicar que sea hasta por 15 minutos y descansen. Esto lo pueden hacer como una práctica común durante dos semanas, de manera consistente, y puede prolongarse hasta por un mes.

## **Evaluación**

Registrar en la lista de cotejo si realizan las actividades y agregar en el cuadro de observaciones pequeñas notas sobre las dificultades que observa en los niños y las actitudes mostradas para superarlas como: interés, empeño, dedicación, comentarios y expresiones realizadas por los niños sobre la experiencia, así como también resaltar habilidades, aptitudes y destrezas físicas.

## **Material:**

Ninguno.

## **Actividad 2. Recorridos alternativos**

### ***Objetivo***

Favorecer la ejercitación física y mental para incidir en el desarrollo del pensamiento lateral al buscar y experimentar alternativas de traslado y llegada a diferentes destinos.

### ***Procedimiento***

- Solicitar a los estudiantes que busquen nuevos caminos para llegar a los lugares usuales (casa, trabajo, gimnasio, visitas a familiares y amigos, idas al supermercado, al cine...).
- Comentar con los niños el cumplimiento de las tareas anteriores; pedir que hagan un recuento de su experiencia sobre las dificultades encontradas y las sensaciones y pensamientos que tuvieron al realizar los ejercicios.

### ***Cierre***

Preguntar los cambios en sus habilidades, destrezas y aptitudes físicas y mentales; dejar que los niños expresen sus experiencias y cerrar comentando que poco a poco se mejoran nuestras habilidades destrezas y aptitudes y la clave es la ejercitación que requiere voluntad, esfuerzo y dedicación, elementos de la personalidad creativa.

### ***Evaluación***

Registrar en una lista de cotejo si se realizan las actividades y agregar en el cuadro de observaciones notas sobre las dificultades que observa en los niños y las actitudes mostradas para superarlas como: interés, empeño, dedicación, comentarios y expresiones realizadas por los niños sobre la

experiencia, así como también resaltar habilidades, aptitudes y destrezas físicas.

### ***Material***

Ninguno.

## **Actividad 3. Siguiendo rutinas diferentes**

### ***Objetivo***

Ejercitar el uso de los dos hemisferios cerebrales al forzar la realización de las actividades diarias del aseo personal con la mano no dominante y cambiando el orden de pasos con que se realizan.

### ***Procedimiento***

El docente pide a los estudiantes que realicen cambios en su rutina diaria, desde que se levantan hasta el anochecer, por ejemplo:

- Si siempre preparan la ropa que vestirán antes de bañarse, intentar hacerlo al revés.
- Si se cepillan los dientes con la derecha hacerlo con la izquierda; peinarse con la mano no preferente, etcétera; untarse crema iniciando al contrario de como lo hacen regularmente y pedir que comenten en el salón las experiencias que han tenido al respecto.
- Dentro del salón pedirles que escriban un pequeño texto con la mano no preferente y que realicen un dibujo igual, con la mano no preferente.
- El docente da el tiempo de cinco minutos para escribir y cinco minutos para dibujar; cuando hayan

terminado sus trabajos, pedir que los peguen en la pizarra de corcho, asegurarse de recoger y guardar en el portafolio uno o dos días después.

### ***Cierre***

El docente pide que respondan a las preguntas: ¿qué pasó?, ¿qué sentí?, ¿qué aprendí? Comentar sobre el proceso y el producto creativo, resalta la importancia de ejercitar acciones con las extremidades opuestas animando a continuar desarrollando su creatividad con los ejercicios del manual y pide un aplauso para todos alentando con frase como ¡bien, vamos muy bien!

### ***Variante***

Formar dos equipos y jugar competencias al dirigir una pelota pequeña a un agujero a manera de hoyo de golf con el pie no dominante; al encascar, recogerlo con la mano y llevar al compañero siguiente para que él también lo intente; gana la fila que haya cascado más pelotas en menos tiempo.

### ***Material***

Papel y lápiz.

## **Actividad 4. La exclusividad de mis manos en un mural**

### ***Objetivo***

Favorecer la imaginación y la inventiva al ejercitar el cerebro en la realización de movimientos finos como rasgado, modelado o armado de figuras para elaborar un mural sobre la creatividad.

## **Procedimiento**

- Esta actividad es grupal, pero debe exigirse que todos rasguen, modelen y armen algunos de los elementos del mural (letras y figuras). Para ello deberán organizarse.
- El docente invita a los estudiantes para que elaboren una idea sobre un tema e imaginen cómo pueden concretarla siguiendo sus propias ideas y tratando de cumplir con el objetivo de realizarla sin utilizar herramientas rasgando papel, moldeando papel con engrudo y pintando las figuras que se acomodarán y fijarán con pegamento en el mural.
- El docente indica donde se localizan los materiales y se conceden 20 minutos para que hagan el trabajo indicando que quien termine, lo pegue en la pizarra de corcho para que los demás lo aprecien.

*Variante 1.* Puede elaborarse una maqueta en lugar del periódico.

## **Cierre**

El docente les pregunta ¿qué pasó?, ¿qué sentí?, ¿qué aprendí? Los deja comentar sobre el proceso y el producto creativo. Resalta características de los trabajos y comenta si fue interesante verlos rasgando y dando forma a su creación. Luego ofrece un aplauso y los invita para continuar desarrollando su creatividad con los ejercicios del manual.

## **Material**

Papel periódico, revistas y papel de colores de diversas texturas o tipos.

## Actividad 5. Pequeños bailes

### **Objetivo**

Favorecer el pensamiento lateral ejercitando el cuerpo para que tome consciencia sobre la necesidad de utilizar ambos hemisferios.

### **Procedimiento**

- El docente propone una pequeña canción para bailar siguiendo pasos diversos que impliquen mover el cuerpo y sus extremidades en diferentes direcciones. Pueden ser rondas infantiles:

*Había una vez un barco chiquito.*

*Tan chiquito, tan chiquito, que no podía navegar.*

*Pasaron una dos tres cuatro cinco seis siete semanas  
y los víveres comenzaron a escasear.*

*Y si esta historia no te parece larga  
volveremos a empezar.*

- Inventar una secuencia de pasos que los niños puedan seguir. Puede ser cualquier paso de cualquier bailable o ronda infantil que tenga grado de dificultad como saltar dos o cuatro pasos al frente y brincar dos o cuatro hacia atrás, luego seguir con dos pasos de polka y rematar dando vuelta con saltos de pie juntos.

### **Cierre**

El docente les pregunta ¿qué pasó?, ¿qué sentí?, ¿qué aprendí? Los deja comentar sobre la experiencia y destaca el efecto que tiene la ejercitación física en las funciones cerebrales y la corporeidad o consciencia del cuerpo, lo que potencia la capacidad mental al generar mayores conexiones

neuronales y, por consiguiente, influye en el desarrollo de la personalidad creativa al reportar vitalidad, oxigenación, un estado de alerta y disposición al trabajo, amén de fortalecer los elementos de base del sistema motor: equilibrio, respiración, relajación, tono muscular y coordinación.

### ***Material***

Reproductor de música o bien cantar con sus propias voces la canción.

## **Actividad 6. Las manos tramposas, ganchos o nudos**

### ***Objetivo***

Realizar ejercicios de gimnasia cerebral para favorecer el pensamiento creativo en los niños.

### ***Procedimiento***

- El docente revisa previamente los videos de gimnasia cerebral del doctor Mario Mas para realizar con los estudiantes (<https://www.youtube.com/watch?v=QwEs939ovD8>) o el de Pablo Lomeli ([https://www.youtube.com/results?search\\_query=ejercicios+de+gimnasia+cerebral](https://www.youtube.com/results?search_query=ejercicios+de+gimnasia+cerebral)) sugiriendo que los niños practiquen en su casa y los compartan con su familia.
- En clase, explicar que la gimnasia cerebral consiste en realizar ejercicios con movimientos que pueden resultar un poco difíciles por la falta de ejercitación, pero una vez que se hacen con regularidad el lado no dominante comienza a realizarlos con

mayor precisión, de acuerdo con la voluntad de la persona. Estas órdenes hacen posible la coordinación de los movimientos con ambas manos o pies, remarcar que esto se origina en el sistema nervioso central con la voluntad para movilizar las funciones cerebrales referidas a los dos hemisferios, debemos ejercitarnos para acostumbrarnos a pensar con todo el cerebro, lo que es fundamental para desarrollar la creatividad. Puedes apoyar la explicación pidiendo a los niños que vean uno de los dos siguientes videos: Practicar la gimnasia cerebral ayuda a mantener el cerebro sano ([https://www.youtube.com/watch?v=QJIaDr4x\\_ng](https://www.youtube.com/watch?v=QJIaDr4x_ng)), Como ser más inteligente, 7 hábitos para entrenar a la mente y aumentar la inteligencia (Canal Tu Portal de Salud: <https://www.youtube.com/watch?v=iVGgHd3AjHk>).

- Después de explicar, de manera general, la justificación de los ejercicios, se indica a los estudiantes que se levanten de su asiento y pongan mucha atención a las indicaciones y a los movimientos para que puedan terminar bien el ejercicio.
- Comenzar diciendo que pongan las manos frente a su cara, estiradas y con las palmas hacia afuera, cruzarlas pasando un brazo por encima del otro y entrelazar los dedos, doblar los codos hacia el pecho y tomar la nariz con los dedos índices y liberar los dedos para descruzar las manos suavemente y no queden atorados los dedos. Para ello, cuidar que el dedo de la mano derecha esté encima del dedo de la mano izquierda. A los que no les salga, repetir las indicaciones y pedir que lo sigan intentando.
- Realizar el segundo ejercicio que consiste en tomar una oreja y la nariz utilizando ambas manos

alternando, una vez dominado el ejercicio meter mayor dificultad al pedirles que den un aplauso entre cambio y cambio y hacer diez veces cada ejercicio.

### ***Cierre***

El docente felicita a los estudiantes por el esfuerzo y pide un aplauso para todos comentando brevemente las dificultades y animando a ejercitarse practicando.

### ***Material***

Videos sugeridos, computadora y proyector.

## **Actividad 7. El baile de las manos contrarias**

### ***Objetivo***

Realizar ejercicios que estimulen la utilización de los dos hemisferios cerebrales ordenando a voluntad que las extremidades se muevan en direcciones contrarias e incidir en el desarrollo de la personalidad creativa.

- El docente invita a los estudiantes a salir al patio escolar o simplemente ponerse de pie a un lado de su silla para comenzar los ejercicios recordando brevemente los beneficios de la gimnasia cerebral.
- Indica que recarguen su cabeza en el hombro izquierdo y dejen caer el brazo izquierdo soltándolo; luego, levantar el brazo derecho hacia el frente y agacharse un poco flexionando la cadera hacia adelante; sostener el brazo estirado hacia adelante y hacer tres ochos con él en el aire mirando hacia

abajo; cambiar de brazo y apoyar la cabeza en el hombro derecho y hacer los ochos al frente, repetir el ejercicio diez veces de manera alterna. Este ejercicio se llama “el elefante” y puedes mirarlo en Canal AM Educación Youtube, El lobo Chuy (<https://www.youtube.com/watch?v=nz3hCmQ-VXrA>).

- Una vez dominado el ejercicio anterior, pasar al siguiente: mover los brazos en círculos al mismo tiempo, pero en dirección contraria, uno sobre la cabeza y otro sobre el estómago; girar las manos encima de cada parte en sentido contrario durante treinta segundos; cambiar invirtiendo los brazos, el que estaba arriba ponerlo sobre el estómago y viceversa sin dejar de girar en dirección contraria, realizar 10 veces el ejercicio.

### ***Cierre***

El docente felicita a los estudiantes por el esfuerzo y pide un aplauso para todos comentando brevemente las dificultades y animando a ejercitarse practicando.

### ***Material***

Proyector y video.

## **Actividad 8. Estimulando nuestro cuerpo**

### **Objetivo**

Forzar al cerebro para realizar movimientos de coordinación corporal y centrar la atención para seguir indicaciones verbales diferentes a las que se realizan por quien da las instrucciones.

## **Procedimiento**

- El docente pide a los niños ponerse de pie y dar pequeños golpes a los hombros unas seis veces, cambiar a las rodillas, a la cabeza, el estómago, las costillas, los glúteos, etcétera. De pronto, dar indicación de golpear una determinada parte del cuerpo y golpear otra que no es la indicada. Revisar si están siguiendo el ejercicio y si son capaces de atender la indicación de manera correcta, si no señalarlo y volver al ejercicio intentando nuevamente cambios en las indicaciones.

### *Variante 1*

*Decir en voz alta las sílabas de algunas palabras sencillas como: pi-ña, jí-ca-ma, pe-ras, gua-ná-ba-nas, fre-sas, dá-tilas, al tiempo que se intercambian movimientos señalando con golpes suaves en diferentes partes del cuerpo: muslos, hombros, cadera, codos, rodillas, intercalando chasquidos de dedos y aplausos de vez en cuando y siguiendo el ritmo del silabeo.*

## **Cierre**

El docente felicita a los estudiantes por el esfuerzo y pide un aplauso para todos. Comenta con mucho tacto las dificultades que percibe en ellos y anima para que practiquen este tipo de ejercicios y desarrollen la personalidad creativa.

## **Material**

Ninguno.

## **Actividad 9. El baile Chuchu wa**

### ***Objetivo***

Favorecer la lateralidad y forzar el trabajo de los dos hemisferios cerebrales.

### ***Procedimiento***

- El docente prevé la grabación del video o la canción Chuchu wa y la computadora para reproducirlo en la siguiente liga: <https://www.youtube.com/watch?v=bwl5ohtqmfQ>.
- El docente invita a los demás para que la bailen juntos, siguiendo los movimientos. Esta es una actividad que se puede trabajar de manera individual o grupal; solo basta seguir las indicaciones de la canción.

### ***Cierre***

El docente felicita a los estudiantes por el esfuerzo y pide un aplauso para todos comentando brevemente las dificultades y animando a ejercitarse practicando.

### ***Material***

Computadora, memoria, bocinas.

## **Actividad 10. La gimnasia de los dedos**

### ***Objetivo***

Favorecer la lateralidad y forzar el trabajo de los dos hemisferios cerebrales.

### ***Procedimiento***

- El docente solicita a los estudiantes ponerse de pie e indica levantar las dos manos al frente de la cara flexionados los brazos para darles movilidad, poner las palmas extendidas, luego doblar los dedos pulgares uno hacia afuera de la mano y el otro hacia adentro; el que tiene el pulgar hacia afuera debe cerrar la mano para que queden los demás dedos como cerrando el puño y el otro debe quedar el dedo pulgar hacia adentro y los demás dedos extendidos hacia arriba, comenzar a moverlos dedos invirtiendo la posición primero despacio y luego más rápido para finalmente integrar un poco de música siguiendo la tonada de cualquier canción rápida que se sepa. Una vez dominado el ejercicio cambiar a los dedos índice y meñique cerrado el puño levantar el meñique de una mano y el índice del otro intercambiando.

### ***Cierre***

El docente felicita a los estudiantes por el esfuerzo y pide un aplauso para todos comentando brevemente las dificultades y animando a ejercitarse practicando.

### ***Material***

Ninguno.

Tabla 6. Rúbrica para evaluar las actividades físicas.

<b>Instrucción</b>	<b>Inicial 2 puntos</b>	<b>Desarrollado 4 puntos</b>	<b>Avanzado 6 puntos</b>	<b>Puntuación</b>
Atiende indicaciones y realiza las actividades físicas con actitud proactiva	Atiende solo algunas indicaciones y realiza solo algunas de las actividades con actitud proactiva	Atiende indicaciones y realiza la mayoría de actividades con actitud proactiva.	Atiende siempre las indicaciones y realiza todas las actividades con actitud proactiva	
Comenta las experiencias que le genera realizar los ejercicios (sensaciones, emociones, estados de ánimo).	Casi no comenta las experiencias que le genera la realización de los ejercicios.	Comenta algunas veces las experiencias que le genera la realización de los ejercicios.	Comenta comúnmente las experiencias que tiene al realizar los ejercicios.	
Se esfuerza en mejorar las dificultades que le representa realizar los ejercicios físicos.	El esfuerzo que realiza para mejorar dificultades con los ejercicios es apenas notorio.	El esfuerzo que realiza para mejorar dificultades con los ejercicios es notorio.	El esfuerzo que realiza para mejorar dificultades con los ejercicios es bastante notorio.	
Apoya a los compañeros en la realización de ejercicios.	Casi nunca se muestra solidario con compañeros que tienen dificultad para ejercicios.	Algunas veces es solidario con compañeros que tienen dificultad para ejercicios.	Siempre se muestra solidario con compañeros que tienen dificultad para ejercicios y los apoya.	

## D. Subprograma actividades lingüísticas

### **Objetivo**

Desarrollar actividades lingüísticas a fin de favorecer el desarrollo de la creatividad en estudiantes del tercer ciclo escolar primaria.

Tabla 7. Actividades lingüísticas.

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Material</b>	<b>Evaluación</b>
1. Tierra, mar y aire.	Estimular la creatividad por medio de la asociación verbal.	Balón	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lista de cotejo ítems: interés, disposición, participación, esfuerzo.</li> <li>● Rúbrica</li> </ul>
2. Conexión de palabras.	Estimular la imaginación, la asociación de palabras y la elaboración de ideas.	Cuaderno, bolígrafo o lápiz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lista de cotejo anterior.</li> <li>● Lista de nombres con cuadros de tres cm<sup>2</sup> y espacio para registrar comentarios sobre: ¿qué les pareció la actividad?, ¿cómo se sintieron?, ¿les significó algún grado de dificultad?, ¿mejoró alguna habilidad?</li> <li>● Rúbrica.</li> </ul>
3. El poema en el acordeón.	Desarrollar la creatividad lingüística en los estudiantes integrando versos en poema grupal.	Papel y bolígrafo o lápiz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lista de cotejo anterior.</li> <li>● Lista de nombres con cuadros de tres cm<sup>2</sup> y espacio para registrar comentarios sobre: ¿qué les pareció la actividad?, ¿cómo se sintieron?, ¿les significó algún grado de dificultad?, ¿mejoró alguna habilidad?</li> <li>● Rúbrica</li> </ul>

4. Técnica ABC.	Estimular la inventiva, la originalidad y la fluidez en ejercicios de asociación de palabras.	Papel y bolígrafo o lápiz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lista de cotejo anterior.</li> <li>● Lista de nombres con cuadros de 3 cm para registrar observaciones sobre la asociación de palabras y actitudes frente a los compañeros, el maestro y la actividad.</li> <li>● Rúbrica.</li> </ul>
5. Cuento de la lotería.	Desarrollar la originalidad, la fluidez y la inventiva.	Lotería, pizarrón.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lista de cotejo anterior con los ítems: interés, disposición, participación, esfuerzo.</li> <li>● Rúbrica.</li> </ul>
6. Adivinanzas personales.	Desarrollar la fluidez, generación de ideas e inventiva.	Papel y bolígrafo o lápiz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lista de cotejo anterior con los ítems: interés, disposición, participación, esfuerzo.</li> <li>● Rúbrica.</li> </ul>
7. Mi concepto no convencional.	Desarrollar la imaginación a partir de conceptos chuscos.	Papel y bolígrafo o lápiz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lista de cotejo anterior con los ítems: interés, disposición, participación, esfuerzo.</li> <li>● Rúbrica.</li> </ul>
8. El poema.	Desarrollar el pensamiento creativo mediante la generación de ideas para inventar un poema.	Papel y bolígrafo o lápiz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lista de cotejo anterior con los ítems: interés, disposición, participación, esfuerzo.</li> <li>● Rúbrica.</li> </ul>
9. La imagen.	Desarrollar la agilidad mental, la generación y asociación de ideas, así como la imaginación y la inventiva.	Papel y bolígrafo o lápiz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lista de cotejo anterior.</li> <li>● Lista de nombres con cuadros de 3 cm para registrar observaciones sobre la asociación de palabras y actitudes frente a los compañeros, el maestro y la actividad.</li> <li>● Rúbrica.</li> </ul>

10. Técnica 6-3-5.	Favorecer la colaboración en el proceso creativo y la sinergia.	Papel y bolígrafo o lápiz.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lista de cotejo anterior con los ítems: interés, disposición, participación, esfuerzo.</li><li>• Rúbrica.</li></ul>
--------------------	---	----------------------------	---

## Actividad 1. Tierra, mar y aire

### **Objetivo**

Estimular la creatividad por medio de la asociación verbal.

### **Procedimiento**

- Solicitar al grupo que despejen el centro del aula y se coloquen de pie en un círculo; elegir a uno de los estudiantes como animador para que inicie el juego, el cual se coloca en el centro del círculo lanzando la consigna “nombra un animal que pertenezca al mar, al aire o a la tierra” según decida el animador, a la vez que lanza el balón a algún compañero y este se la regresa para continuar el juego.
- Si el compañero contesta correctamente en 30 segundos, el animador continúa hasta que alguien se equivoque o se quede en silencio, teniendo que pasar al centro realizando la misma operación. No se pueden repetir los nombres de los animales.

### **Cierre**

El docente agradece la participación comentando como sus miradas reflejan el trabajo cerebral, pues al pensar el nombre del animal, la mirada se dirige hacia arriba y hacia la derecha lo que hace evidente el trabajo cerebral y como resulta interesante forzar al cerebro a pensar y recordar, algo que da mucho gusto y alegría a pesar del esfuerzo que se pone porque están jugando.

## ***Material***

Balón.

## ***Evaluación***

Registrar en una lista de cotejo si mostraron: disposición, participación e interés al seguir las indicaciones del juego y si se esforzaron mentalmente, al recordar y mencionar los nombres de los animales, destacando quienes fallan para pedirles que realicen más ejercicios de este tipo en otro momento con la ayuda del docente.

## **Actividad 2. Conexión de palabras**

### ***Objetivo***

Desarrollar la creación literaria mediante la asociación de palabras, la estimulación de la imaginación y la elaboración de ideas que se engarzan en un cuento.

### ***Procedimiento***

- Escribir un binomio de palabras en el pizarrón solicitando a los estudiantes que en un tiempo límite de cinco minutos generen y escriban en su cuaderno el mayor número de palabras que puedan componer a partir de las palabras escritas en el pizarrón.
- Al término de los cinco minutos pedir que elaboren un cuento con ellas en un tiempo de 10 a 15 minutos.
- Solicitar que lo lean a los compañeros y lo peguen en un lugar del salón que elijan.

## **Cierre**

El docente y compañeros brindan un aplauso al esfuerzo para realizar la actividad, mencionando lo interesante que es verlos concentrados en la asociación de palabras y en la elaboración del cuento.

## **Material**

Cuaderno, bolígrafo o lápiz.

## **Evaluación**

Registrar comentarios vertidos por los estudiantes sobre las siguientes preguntas: ¿qué les pareció la actividad?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué sintieron? y ¿qué creen que mejoraron con el ejercicio?

### *Variante 1*

*Se puede cambiar el cuento por un telegrama.*

*Solicitar que se integren en equipos e indicar que en un lapso de cinco minutos elaboren un telegrama a partir de una sola palabra. Cada grupo busca primero la palabra tema sobre el que armaran el texto del telegrama, asocia las demás palabras que necesita para construir la frase o frases que necesitan y las escriben redactando el telegrama que leerán al resto del grupo.*

## **Actividad 3. El poema en el acordeón**

### **Objetivo**

Generar palabras, frases e ideas vinculadas a lo poético y al lenguaje escrito para fortalecer el desarrollo de la creatividad lingüística en los estudiantes integrando versos en un poema colectivo.

## ***Procedimiento***

- Pedir a los estudiantes que formen 2 o 3 equipos.
- Proporcionar a cada grupo una hoja leyer, solicitarles que recorten tiras de 10 o 15 cm a lo ancho de la hoja, la recorten y hagan un doblez cada 20 cm para que quede en forma de acordeón.
- Indicar que tienen el reto de formar un poema colectivo y para ello, cada miembro debe tirar del acordeón y escribir dos versos en la parte que estiró, el siguiente ve el último verso escrito y a continuación escribe otros dos versos, y así sucesivamente.
- Una vez que han escrito todos los miembros del grupo, solicitar que lean en voz alta el poema.

## ***Cierre***

El docente agradece al grupo el esfuerzo y lee los poemas, agregando mímica y mostrando actitud de declamador para motivar a los estudiantes e incidir en la valoración de las producciones.

## ***Material***

Papel y bolígrafo.

## ***Evaluación***

Registrar en una lista de cotejo con cuadros amplios en los que se puedan registrar observaciones individuales y comentarios vertidos por los estudiantes sobre: ¿qué les pareció la actividad?, ¿cómo se sintieron? y ¿qué creen que mejoraron con el ejercicio?

## **Actividad 4. Técnica ABC**

### ***Objetivo***

Desarrollar la creatividad mediante la estimulación de la originalidad, la fluidez y la inventiva en ejercicios lingüísticos que impliquen asociación de palabras cuyas letras iniciales correspondan al orden del abecedario.

### ***Procedimiento***

El docente entrega una hoja de máquina a los estudiantes y solicita que inventen una palabra con cada letra del abecedario en el orden que ocupan; luego, pide que integren un cuento individual y lo socialicen con sus compañeros.

### ***Material***

Papel y bolígrafo.

### ***Cierre***

El docente aprecia y valora el esfuerzo realizado mencionando que fue agradable verlos trabajar en la asociación de palabras con las letras del abecedario, la elección de las palabras pensadas y la invención del cuento, pidiendo un aplauso para todos.

### ***Evaluación***

Registrar en una lista de cotejo con cuadros amplios si completaron las palabras con todo el abecedario, si hay hilaridad de las palabras en el cuento y si mantienen buena actitud frente a su cuento y el de los demás.

## **Actividad 5. Cuento de la lotería**

### ***Objetivo***

Desarrollar la originalidad, la fluidez y la inventiva.

### ***Procedimiento***

- El docente solicita que elaboren un cuento grupal siguiendo las barajas de la lotería y lo vayan escribiendo en el pizarrón.
- El docente se apoya en un estudiante para entregar una baraja a cada uno de sus compañeros, indicando que a partir de la que cada uno tiene se armará el cuento grupal, inventando y escribiendo en el pizarrón la parte que les corresponde para dar continuidad al mismo.
- El docente debe mantener el entusiasmo en la actividad mostrándose atento y feliz de la construcción que hagan los estudiantes. Una buena actitud ayudará a disfrutar el esfuerzo mental que los estudiantes hacen al inventar la parte que les corresponde, permitiendo que interactúen y se apoyen en la redacción revisando ortografía.

### ***Material***

Lotería, pizarrón y marcador.

### ***Cierre***

El docente agradece la participación, destacando aspectos de la interacción mantenida por los estudiantes a fin de continuar animando en la realización de las actividades del programa.

### ***Evaluación***

Registrar en una lista de cotejo con cuadros amplios en los que se puedan registrar observaciones individuales y comentarios vertidos por los estudiantes sobre: ¿qué les pareció la actividad?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué se favoreció con ella? o ¿qué aspecto se desarrolló?

## **Actividad 6. Adivinanzas personales**

### ***Objetivo***

Desarrollar fluidez, generación de ideas e inventiva.

### ***Procedimiento***

- El docente indica que en esta actividad inventarán una adivinanza con su nombre o el de un compañero para que, al leerlo, el resto del grupo adivine el nombre de la persona.
- Se da el tiempo necesario para elaboren la adivinanza entre 10 y 15 minutos y se pide que la lean de uno por uno, mostrando una actitud que anime a los que tengan dificultades para concentrarse y encontrar palabras e ideas para generar su adivinanza.
- El docente indica que es el tiempo de leer las adivinanzas y adivinar de quién están hablando, se da el tiempo suficiente para que todos lean su adivinanza y disfruten adivinar.

### ***Material***

Papel y lápiz.

### ***Cierre***

El docente menciona como vio la participación de los estudiantes en esta actividad, mostrándose contento y animoso y recoge las hojas para su resguardo en los archivos individuales.

### ***Evaluación***

Permitir que los estudiantes discutan sobre la elaboración de las adivinanzas preguntando ¿qué les pareció la actividad?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué se favoreció con ella? o ¿qué aspecto se desarrolló? ¿Si fue complicado o fácil elaborar las adivinanzas y adivinarlas? Observar y registrar la participación individual de los estudiantes destacando si alguien batalló o no pudo realizar el ejercicio para brindar mayor apoyo y confianza.

## **Actividad 7. Mi concepto no convencional**

### ***Objetivo***

Desarrollar la imaginación a partir de conceptos chuscos.

### ***Procedimiento***

- El docente indica que en esta ocasión harán una definición no convencional, de cualquier palabra que se le ocurra, de ser posible con un toque humorístico, no soez u ofensivo, por ejemplo: suegra, político, esposo(a) etcétera.
- Otorgar 10 minutos para que redacten su definición, solicitar que la lean al grupo y comenten si hay relación, aunque sea humorística.

- Dar el tiempo suficiente en la lectura de cada definición para que los chicos se relajen y disfruten el humor contenido en las definiciones.

### ***Cierre***

Generar una discusión grupal sobre la experiencia de este ejercicio contestando las preguntas: ¿qué pasó?, ¿qué sentí?, ¿qué aprendí?

### ***Evaluación***

Registrar en la lista de cotejo agregando notas breves sobre la participación, si realizaron el ejercicio, la actitud mostrada frente a la actividad, el maestro y los compañeros.

### ***Material***

Papel y bolígrafo.

## **Actividad 8. El poema**

### ***Objetivo***

Desarrollar el pensamiento creativo mediante la generación de ideas y la inventiva.

### ***Procedimiento***

- Escribir de manera individual un poema siguiendo la técnica Limerick (Rodari, en (Gallegos, 2005), género organizado y codificado del sinsentido; se elabora con versos que siempre mantienen la misma estructura:

*Primer verso:* define al protagonista.

*Segundo verso:* indica sus características.

*Tercero y cuarto versos: se realiza un predicado*  
*Quinto verso: epíteto final extravagante*

Ejemplo:

*Era un viejo de colina*  
*de naturaleza fútil y cansina*  
*sentado sobre una roca.*  
*Cantaba nanas a una mariposa*  
*aquel didáctico viejo de colina.*

- Explicar la técnica al grupo y solicitar que en 10 minutos inventen sus versos y elaboren su poema.
- Pedirles que compartan algunos de los poemas con el grupo, los lean y comenten.

### ***Cierre***

Solicitar que los peguen en un lugar del salón para socializarlos y que todos puedan leerlos en el momento más apropiado procurando no quitar el tiempo a las clases ordinarias; brindar un aplauso y después de un día recogerlos para su resguardo.

### ***Material***

Papel y bolígrafo.

### ***Evaluación***

Registrar en lista de cotejo si realizaron el ejercicio, haciendo anotaciones sobre la participación en la que se destaque la actitud mostrada frente a la actividad, al maestro y a los compañeros.

*Variantes*

*Acrósticos, encadenamientos, completar estructuras.*

*Acrósticos. Se escoge una palabra y se escribe en vertical.*

*Cada letra será la que comience un verso.*

*Encadenamientos. Al estilo de “La plaza tiene una torre/  
la torre tiene un balcón/ el balcón tiene una dama/ la dama  
una blanca flor...”*

*Completar estructuras. Pedir que rellenen las líneas o trozos vacíos de versos, sin que sepan de dónde procede. Al final puede enseñárseles el poema de donde se ha tomado la estructura.*

*(<https://www.neuronilla.com/tecnicas-para-trabajar-la-poesia-en-el-aula-consuelo-gallego/>).*

## **Actividad 9. La imagen**

### ***Objetivo***

Realizar ejercicios para centrar la atención, ejercitar la agilidad mental, desarrollar la generación y asociación de ideas, la imaginación y la inventiva.

### ***Procedimiento***

- El docente pega un dibujo o imagen en el pizarrón y solicita a los estudiantes que lo observen y anoten en una lista 10 cosas que la imagen pueda representar.
- Después de que hayan anotado las asociaciones que lograron hacer, indicar que traten de asociarlas entre ellas
- buscando relaciones más estrechas y las conecten relacionándolas según su propia lógica, utilizando diagramas simples, círculos, polígonos o la figura que deseen.

## **Material**

Lámina con imagen, hoja de papel, lápiz.

## **Cierre**

El docente brinda un aplauso y comenta con los estudiantes la experiencia, destacando la importancia de pensar rápido y conectar nuestras ideas para responder a los retos y problemas que se nos presentan en la vida aunque parezcan fáciles, como el ejercicio, pero que de esta manera se fortalece nuestro pensamiento creativo, pues muchas veces tenemos que tomar decisiones importantes de manera rápida y debemos pensar rápido también; hay que animar al grupo para seguir realizando las actividades del programa.

## **Evaluación**

Registrar en una lista de cotejo si realizaron el ejercicio haciendo pequeñas anotaciones sobre el número de palabras asociadas y la participación en la que se destaque la actitud mostrada frente a la actividad, al maestro y a los compañeros.

### *Variante 1*

*Solicitar a los estudiantes que en 2 minutos hagan una lista de todos los posibles usos que se les ocurran para un objeto, puede ser un cubierto de mesa, una caja de cartón, un palito de paleta o lo que sea; contar los minutos para que realicen el ejercicio y detener la actividad.*

### *Variante 2*

*Adivinar las cosas que se pueden encontrar en el bolso de una dama y enlistarlos en dos minutos.*

## **Actividad 10. Técnica 6-3-5 (Brainwriting y Bernd, 1968)**

### ***Objetivo***

Favorecer la colaboración en el proceso creativo y la sinergia.

### ***Procedimiento***

- En equipos de 6 personas, el docente solicita que, en forma individual e independiente, aporten 3 ideas cada 5 minutos durante 30 minutos (108 ideas) en torno a la solución de un problema. Por ejemplo, crear algún mecanismo, crear un objeto o desarrollar un tema de clase, recordando que lo importante es la cantidad de las mismas y no tanto su calidad.
- El docente pide que escriban sus ideas para que queden registradas y al final solicita que algunos lean y compartan lo que escribieron.

### ***Material***

Papel y bolígrafo.

### ***Cierre***

El docente agradece y brinda un aplauso al esfuerzo realizado en la generación de ideas, destacando aquellas que más llamen su atención animando y alentando a retar siempre al cerebro en la generación de ideas.

### ***Evaluación***

Registrar en una lista de cotejo la participación de los estudiantes, anotando brevemente en el espacio de observaciones, empeño dedicación, esfuerzo mostrado.

Tabla 8. Rúbrica para evaluar las actividades lingüísticas.

<b>Instrucción</b>	<b>Inicial 2 puntos</b>	<b>Desarrollado 4 puntos</b>	<b>Avanzado 6 puntos</b>	<b>Puntuación</b>
Atiende instrucciones y realiza ejercicios con actitud proactiva.	Solo algunas veces atiende instrucciones y realiza los ejercicios.	La mayoría de las veces atiende las instrucciones y realiza los ejercicios.	Siempre atiende las instrucciones y realiza ejercicios.	
Genera palabras, frases e ideas asociadas a un tema y las integra en una redacción.	Genera una o dos frases e ideas asociadas a un tema (letra, palabra o imagen).	Genera de tres a cuatro palabras, frases e ideas asociadas a un tema.	Genera más de cinco palabras, frases e ideas asociadas a un tema.	
Recrea consignas y las cumple concretando los productos (recuadros, dibujos, resaltado, otras frases o palabras).	Cumple las consignas elaborando los productos sin agregar detalles a la redacción.	Cumple las consignas y elabora los productos agregando algún detalle a la redacción.	Cumple las consignas y elabora los productos agregando más de dos detalles a la redacción.	
Aprueba y valora sus producciones socializando y guardando en su portafolio.	Muestra poco aprecio y valoración por sus trabajos, (apenas los comenta y guarda sin mucho entusiasmo y alegría).	Muestra aprecio y valoración por sus trabajos (comenta y guarda mostrando entusiasmo y alegría).	Muestra bastante aprecio y valoración por sus trabajos (comenta y guarda mostrando entusiasmo y alegría).	

## E. Subprograma: actividades plásticas

### Objetivo

Realizar actividades plásticas que hagan posible el desarrollo potencial de la creatividad en los estudiantes del tercer ciclo escolar primaria.

Tabla 9. Actividades plásticas.

Actividad	Objetivo	Material	Evaluación
Constelaciones	Todo el programa busca incidir en el desarrollo de: originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración de ideas, para incidir en el pensamiento y personalidad creativos.	Cartoncillo negro con puntos blancos y lápices de colores.	Evaluar todo el subprograma con lista de cotejo igual que el programa anterior e incluir las dos rúbricas que se proponen. También puede utilizarse el test que aparece en el anexo 8.
Deco-recipientes		Recipientes diversos y pintura	
Brainstorming		Broches, bolígrafos, maderas, reglas, ligas, cuerdas, listones, clips, cajitas de cerillas, etcétera. La pintura mágica. Objetivo: favorecer la inventiva, la imaginación.	
La pintura mágica		Cartulina, colores de cera, pintura china y una punta de compás, palillo o cualquier otro objeto con punta.	
Los inventos		Envases diversos como cajas, botellas, latas; alambre grueso y delgado para que puedan maniobrar con él, listones, cordones, palitos de madera, clavos, tornillos, tijeras, pinzas, marcadores, etcétera.	

Crea-sellos		Borradores de migajón o papas partidas a la mitad, cartulina o papel estraza y cojinetes con tinta china.	
Decolorando y creando el dibujo		Cloro, papel chino de colores fuertes y palillos.	
Construimos		Diez palitos de brocheta o espaguetis y cuatro gomas o trozos pequeños de espuma plástica para encajar flores.	
Mi personaje favorito		Cartulinas de colores, lápices de colores o marcadores.	
Lo común	Además de compartir el objetivo con las otras actividades, esta favorece la asociación y disociación de imágenes.	Papel para dibujar en cuarta cartulina, hoja de máquina o papel estraza, objetos y materiales diversos como revistas y papel de colores, colores o pinturas de dibujo, tijeras y pegamento. Desarrollar la inventiva, imaginación y creatividad generando nuevas ideas.	

## Actividad 1. Constelaciones

### **Objetivo**

Desarrollar la creatividad, las habilidades de pensamiento, la imaginación y la generación de ideas.

### **Procedimiento**

- Previamente, el docente prepara cartulinas negras salpicadas con pintura blanca (procurando que queden puntos blancos esparcidos en toda la

cartulina a manera de cielo estrellado), recortar en cuatro partes asegurando una cuarta parte para cada estudiante.

- El docente entrega la cartulina a los estudiantes y brinda la indicación de buscar en esa constelación el mayor número de figuras que pueda imaginar y formar con los puntos para que queden como constelaciones imaginarias.
- Se ofrecen colores para que iluminen sus constelaciones animando a los pequeños a que elaboren el trabajo, retándolos a encontrar las figuras que puedan imaginar con los puntos de su cartulina.
- Una vez que los chicos hayan comenzado a unir puntos y destacar figuras, se recomienda que el docente muestre asombro y gusto por las producciones de los estudiantes para alentar a aquellos que no han comenzado o no han logrado generar figuras.

### ***Cierre***

Solicitar a los estudiantes que vayan terminando la constelación que le inventen un nombre y las peguen en una pared destinada para ello; es importante que se les tome una foto indicando que las recogerán y guardarán en su portafolio en los días siguientes.

### ***Material***

Cartoncillo negro con puntos blancos y lápices de colores.

### ***Evaluación***

Para evaluar todas las actividades de este subprograma se recomienda la utilización de una lista de cotejo en la que se marque si los niños desarrollan la actividad y si muestran interés, dedicación, concentración y entusiasmo en la actividad, además de evaluar utilizando la rúbrica para el

proceso creativo y después las producciones con la rúbrica para evaluar las producciones plásticas (Treffinger 1981, en James, 2020) que se presentan al final del subprograma.

## **Actividad 2. Deco-recipientes**

### ***Objetivo***

Desarrollar el pensamiento lateral.

### ***Procedimiento***

- El docente prevé la adquisición de recipientes diversos para decorar (botes, latas, macetas, botellas, floreros, cajas que pueden usar para guardar recuerdos, fotografías, hilos, etcétera) y las pinturas de colores solicitando a los estudiantes que traigan de su casa, en caso de no contar con ellos.
- Indicar que harán su mejor esfuerzo para decorar los con pinturas de colores, siguiendo la consigna de hacerlo creativamente, sin brochas ni pinceles, y que además pueden integrar algún dibujo o figura, si lo desean.
- Se da el tiempo necesario para la realización de la obra creativa mientras se camina entre los estudiantes estimulando el talento y la imaginación de los chicos con comentarios sobre las combinaciones de colores, las figuras, etcétera. Se trata de resaltar detalles de su decoración (qué interesante, oye mira se ve bien tal o cual cosa) y de la actitud mostrada por los estudiantes al momento de crear (¡qué concentrados están!, ¡qué padre verlos como todos unos artistas!, ¡yo haré uno para mí también!

### ***Cierre***

Destinar un plástico o tela en el que plasmen una decoración creativa para enfundar la paleta o el respaldo de su mesa-banco; indicar que una vez concluido el trabajo pongan a secar sus recipientes afuera del salón y que a su regreso choquen las manos como cuando se termina un juego deportivo con el docente, gritando ¡prueba superada!

### ***Material***

Pinturas de varios colores.

## **Actividad 3. Brainstorming (Alex Faickney Osborn)**

### ***Objetivo***

Desarrollar el pensamiento lateral.

### ***Procedimiento***

- El docente solicita que se integren en equipos para diseñar y elaborar un artefacto, aparato o instrumento utilizando tres o cuatro materiales diversos como una trampa de ratón pequeña, broches de ropa, lápices o plumas, clips, ligas o algún otro material que se encuentre a la mano. Se plantea un problema o reto: ¿cómo harías un... (puede ser una polea, un juguete, etcétera) y mencionar algo que necesite ser resuelto. Recordar que solo debe hacerse con los cuatro materiales elegidos. Ejemplo: una madera pequeña, una liga, un broche de ropa y una trampa.

- Se da el tiempo necesario para que elaboren el artefacto y se pide que compartan con los demás comentando qué es y para qué sirve, mientras el docente graba o registra los comentarios que externen los estudiantes mientras realizan la actividad.

### ***Cierre***

El docente destaca características que llamen la atención de los artefactos creados y felicita a los estudiantes por el esfuerzo realizado.

### ***Material***

Broches, bolígrafos, maderas, reglas, ligas, cuerdas, listones, clips, cajitas de cerillas, etcétera.

## **Actividad 4. La pintura mágica**

### ***Objetivo***

Favorecer la inventiva, la imaginación.

### ***Procedimiento***

- El docente prepara y dispone los materiales para esta actividad: una cuarta parte de cartoncillo negro, colores de cera, tinta china y un palillo, así como pequeños recipientes para compartir la tinta china (pueden ser tapitas de garrafón de agua) e indica al grupo que tomen los materiales dispuestos y comiencen a pintar con los colores de cera en pequeñas partes para que quede como un fondo de colores (usar todos los colores posibles en espacios pequeños multiformes).

- Al terminar de pintar se les pide que tomen la tinta china y con un pedazo pequeño de algodón o esponja cubran la superficie coloreada para que quede negro otra vez y dejar que seque.
- Una vez que esté listo se les pide que piensen en un dibujo o paisaje para raspar suavemente la tinta china con la punta de un palillo o la punta de un compás para hacer que emerjan los colores al raspar; retar a los estudiantes para que hagan su mejor obra clarificando que se espera de ellos creatividad. No se trata de elaborar un dibujo sencillo, sino algo más elaborado. Claro, no hay que desestimar la producción que realicen, pero se debe forzar al cerebro para lograr la mayor creatividad posible.
- Dar 15 minutos para que elaboren el paisaje y un poco más si se requiere; supervisar que trabajen y alentar la actividad destacando lo ingenioso de las producciones y animando a continuar con las actividades del programa.

### ***Cierre***

Cuando los chicos terminen, solicitar que levante su creación y la muestren a sus compañeros comentando lo que dibujaron; aplaudir el trabajo y dejar que disfruten su creación indicando que la depositen en un lugar seguro para que seque y poderla archivar.

### ***Material***

Cartulina, colores de cera, pintura china y una punta de compás, palillo o cualquier otro objeto con punta.

## Actividad 5. Los inventos

### Objetivo

Desarrollar la inventiva, la imaginación y el pensamiento lateral.

### Procedimiento

- El docente indica que en esta actividad construirán o elaborarán un artefacto o un juguete inusual y que, para ello, el primer paso puede ser bosquejar el proyecto, dibujándolo a mano para diseñar su posible construcción. Por ejemplo, inventar un robot, un monstruo, un barco... con latas, tornillos, tuercas, alambres, botellas de plástico, cajas de jugo o leche, pelotas de esponja, rollos de cartón o lo que se ocurra que pueden integrar para armar su artefacto o juguete.
- Cuentan con 5 minutos para pensar su idea, y a partir de ahí 20 minutos para bosquejar su invento, enlistando los materiales que utilizarán para gestionarlos y comenzar la elaboración de su invento; aclarar que si hay alguien que puede hacerlo rápido y los materiales se encuentran en el aula puede comenzar su elaboración y los que no, pueden trabajarlo en otro momento o hacerlo en su casa o en las siguientes sesiones.
- Se da el tiempo para que trabajen en su creación animando y apoyando con las herramientas que necesiten para unir las partes y tomando algunas fotos o video del trabajo, de los bosquejos o del proceso de la elaboración.

### ***Cierre***

El docente aplaude el esfuerzo de los estudiantes y anima a continuar con la elaboración de su invento, mostrando entusiasmo y aclarando que si alguien no terminó puede hacerlo en casa o en ratos libres de los siguientes días. Muestra a los niños fotos y videos tomados durante la actividad comentando su actitud frente a la actividad.

### ***Material***

Envases diversos como cajas, botellas, latas, alambre grueso y delgado para que puedan maniobrar con él, listones, cordones, palitos de madera, clavos, tornillos, tijeras, pinzas, marcadores, etcétera.

## **Actividad 6. Crea-sellos**

### ***Objetivo***

Favorecer la imaginación y la inventiva.

### ***Procedimiento***

- El docente indica que esta vez elaborarán sellos con diversos materiales como borradores, papas crudas partidas a la mitad u otros materiales que puedan utilizar para generar sellos con figuras diversas, mismos que utilizarán para hacer un dibujo más amplio en el que integren las figuras diseñadas en sus sellos.
- Motivar a los pequeños para que piensen en un diseño que integre las figuras que elaborarán en una pintura con sentido.

- Dejar que los chicos tomen los materiales y comiencen a dibujar en los borradores las figuras que deseen apoyándose con un exacto o navaja para realizar hacer los cortes de la orilla para que quede la figura a sellar.
- Preparar la mitad de una cartulina o papel estraza de ese tamaño y cojinetes con tinta china para que los estudiantes las usen e inicien a plasmar su idea creativa.
- Se aclara que que tienen 30 minutos para realizar el trabajo y si no lo concluyen pueden terminarlo en otro momento, pero indicar que es necesario concluirlo para integrarlo en su expediente o portafolio de creatividad.
- El docente otorga el tiempo para que comiencen la actividad y anima a los estudiantes con mensajes retadores: ¡a ver qué ideas podemos plasmar!, recuerden que estamos desarrollando nuestra creatividad, ¡concéntrense e imaginen que pueden hacer con esos materiales!, ¡vamos, adelante con esos sellos y dibujos!, ¡no olviden escribir su nombre!

### ***Cierre***

Concluido el tiempo comenta los trabajos con mensajes de aprecio y valoración de las ideas plasmadas y solicita que peguen los trabajos en la pizarra de corcho o pared destinada para ello y que guarden los materiales y quien no termine puede continuar en otra sesión o momento.

### ***Material***

Borradores de migajón o papas partidas a la mitad, cartulina o papel estraza y cojinetes con tinta china.

## **Actividad 7. Decolorando y creando el dibujo**

### ***Objetivo***

Desarrollar la imaginación y la inventiva.

### ***Procedimiento***

- El docente prepara tapitas con cloro, palillos y/o pinceles para que, en una media hoja de papel china de colores oscuros o fuertes, los estudiantes puedan elaborar dibujos diversos que reflejen ideas genuinas integradas en un concepto o paisaje que pueda ser presentado a los demás compañeros.
- El docente indica que usen los materiales y comiencen la actividad indicando que tienen 15 minutos para hacerlo cuidando de no humedecer demasiado el papel y evitar que se rompa y decoloren su ropa; además indica que le agreguen su nombre al dibujo.

### ***Cierre***

Al terminar, el docente comenta las producciones resaltando características que reflejen su esfuerzo: ¡mira qué bien te quedó tal cosa! o ¡cuántos dibujos!, a este le falta, hay que hacer un esfuerzo más, agréguele otra cosita. Les pide que dejen secar los dibujos acomodándolos en un lugar en el que los chicos puedan apreciar sus producciones (el piso en un rincón del aula, afuera en la banqueta o en una mesa) y tomar foto de los trabajos.

### ***Material***

Cloro, papel chino de colores fuertes y palillos.

## **Actividad 8. Construimos**

### ***Objetivo***

Generar ideas, desarrollar la imaginación y la inventiva.

### ***Procedimiento***

- El docente indica que esta vez se trata de construir una estructura utilizando materiales limitados, disponibles y al alcance en el momento. Por ejemplo, construir una estructura estable y alta con cuatro materiales diferentes, indicar que puedan sustituir por otros diferentes a los que se sugieren abajo y que ellos propongan o elijan.
- Se dan 10 minutos, se suspende la producción y se solicita la exposición de la idea: ¿qué es?, ¿para que serviría hacer algo así?, ¿cómo lo imaginaste?, ¿en qué pensaste?

### ***Cierre***

El docente les pregunta: ¿qué pasó?, ¿qué sentí?, ¿qué aprendí? Los deja comentar sobre el proceso y el producto creativo, resalta características de los trabajos y comenta si fue interesante verlos inventando sus estructuras animando a continuar desarrollando su creatividad con los ejercicios del manual y pide un aplauso para todos.

### ***Material***

Diez palitos de brocheta y 4 gomas; u 8 espaguetis y 1 trozo de espuma plástica en las que encajan las flores.

## **Actividad 9. Lo común**

### ***Objetivo***

Favorecer la habilidad analítica, asociación y disociación de imágenes y la creación de nuevos paisajes o imágenes.

### ***Procedimiento***

- El docente destaca el objetivo de la actividad mencionando que se trata de fusionar dos paisajes de lugares diferentes para integrar un nuevo paisaje, que se creará integrando la idea en un collage; puede ser también que combinen el mismo paisaje en dos momentos diferentes como de tarde y de noche.
- El docente prepara con anticipación recortes de imágenes de paisajes de revistas y las ofrece; pero además dispone de más revistas para que ellos mismos busquen y recorten imágenes que quieran asociar. De igual manera, dispone los otros materiales necesarios como hojas de máquina, de cartulina o de papel estraza para que adhieran las imágenes, el pegamento y las tijeras.
- Destaca que el reto es ver qué sale de la combinación y si se puede originar una idea interesante como tal vez se lo haya planteado Picasso que hacía pinturas con perspectivas diferentes en una misma imagen. Primero hay que preguntar si conoce las pinturas de Picasso y si no las conocen puede mostrárseles algunas del internet o dejar que investiguen por sí mismos; obvio, hay que dar tiempo extra para ello.

### ***Cierre***

Cuando los chicos terminen pedirles que muestren a sus compañeros su creación comentando los paisajes o dibujos que fusionaron, aplaudir el trabajo y dejar que disfruten su creación indicando que la depositen en un lugar seguro para que seque y poderla archivar.

### ***Material***

Papel para dibujar en cuarta cartulina, hoja de máquina o papel estraza, objetos y materiales diversos como revistas y papel de colores, colores o pinturas de dibujo, tijeras y pegamento.

#### *Variante 1*

*Completar dibujos iniciados con pequeñas líneas o con mitades de dibujos.*

#### *Variante 2*

*Construir figuras a partir de figuras geométricas.*

## **Actividad 10. Mi personaje favorito en caricatura**

### ***Objetivo***

Desarrollar la inventiva, imaginación y creatividad generando nuevas ideas.

### ***Procedimiento***

- El docente entrega hojas de máquina y solicita que dibujen el personaje de algún tema histórico, comediante, cantante, pero agregando, exagerando y

sobredimensionando las facciones y el cuerpo del personaje haciendo que emerja una nueva creación.

- Se otorgan los 30 minutos para que piensen en el personaje, busquen una foto de él y lo elaboren (puede pedirse con anticipación que lo piensen y lo lleven a la clase para trabajarlo) supervisar la actividad platicando sobre los personajes elegidos por los estudiantes y animando sus producciones, indicar que no olviden poner el nombre al trabajo.

### ***Cierre***

Al término de la actividad solicitar a los estudiantes que muestren a sus compañeros su creación comentando los personajes que eligieron destacando las cualidades que intentaron resaltar; aplaudir el trabajo y dejar que disfruten su creación indicando que la peguen en la pared o pizarra de corcho destinada para ello para tomar la foto y guardar posteriormente en los portafolios.

### ***Material***

Cartulinas de colores, lápices de colores o marcadores.

Tabla 10. Rúbrica para evaluar las actividades plásticas.

<b>Instrucción</b>	<b>Inicial 2 puntos</b>	<b>Desarrollado 4 puntos</b>	<b>Avanzado 6 puntos</b>	<b>Puntuación</b>
Atiende instrucciones, se concentra y realiza los ejercicios con actitud proactiva.	Solo algunas veces atiende instrucciones y realiza los ejercicios con actitud proactiva.	La mayoría de las veces atiende las instrucciones y realiza los ejercicios con actitud proactiva.	Siempre atiende las instrucciones y realiza ejercicios con actitud proactiva.	
Interactúa con materiales y genera diversas ideas para elaborar los productos que se indican.	Elabora los dibujos, artefactos, inventos o creaciones que se plantean integrando de una a dos ideas novedosas.	Genera de tres a cuatro palabras, frases e ideas asociadas a un tema.	Genera más de cinco palabras, frases e ideas asociadas a un tema.	
Recrea consignas y las cumple realizando los productos indicados.	Cumple las consignas elaborando los productos sin agregar detalles a la redacción.	Cumple las consignas y elabora los productos agregando un detalle a la redacción.	Cumple las consignas y elabora los productos agregando más de dos detalles a la redacción.	
Aprecia y valora sus producciones resguardándolas donde se indica.	Muestra poco aprecio y valoración por sus trabajos, (apenas los comenta y guarda sin mucho entusiasmo).	Muestra aprecio y valoración por sus trabajos (comenta y guarda mostrando entusiasmo y alegría).	Muestra bastante aprecio y valoración por sus trabajos (comenta y guarda mostrando entusiasmo y alegría).	

Basemary Treffinger (1981) subida por James (2020) en Blog de Universidad Continental de las Ciencias y las Artes.

Tabla II. Rúbrica para evaluar las producciones plásticas.

<b>Instrucción</b>	<b>Inicial 2 puntos</b>	<b>Desarrollado 4 puntos</b>	<b>Avanzado 6 puntos</b>	<b>Puntuación</b>
Originalidad	El trabajo muestra al menos una idea infrecuente e inusual o ninguna.	Elabora el trabajo con dos a tres ideas infrecuentes e inusuales.	Elabora el trabajo con cuatro o más ideas infrecuentes e inusuales.	
Fluidez	Elabora el trabajo sin ideas novedosas, llamativas y eficaces.	Elabora el trabajo con al menos dos ideas novedosas, llamativas y eficaces.	Elabora el trabajo con ideas novedosas, llamativas y muy eficaces.	
Flexibilidad	El trabajo no presenta variedad de ideas.	El trabajo presenta alguna variedad de ideas (3).	El trabajo presenta gran variedad de ideas (5).	
Elaboración	El producto no ha sido completado de manera convincente y poderosa.	El producto ha sido elaborado con algo de imaginación para permitir una solución convincente y poderosa.	El producto ha sido elaborado con bastante imaginación para permitir una solución convincente y poderosa.	

## F. Subprograma actividades mentales

### Objetivo

Realizar actividades mentales a fin de favorecer el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del tercer ciclo escolar de primaria.

Tabla 12. Actividades mentales.

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Material</b>	<b>Evaluación</b>
1. Líneas imaginarias	Realizar ejercicios mentales que reten al desarrollo del pensamiento creativo como es la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración.	Hojas con líneas y plumón.	Evaluar todas las actividades del programa con la rúbrica que se propone al final del mismo y complementar con apuntes en diario de campo para recuperar los comentarios y emociones que presentan los estudiantes al realizar los ejercicios, así como distinguir avances que resulten evidentes en su capacidad para centrar la atención, resolver operaciones, acertijos, secuencias, sudokus y recordar detalles de imágenes.
2. Cambian-do letras	Favorecer la imaginación y el pensamiento lateral.	Hojas de máquina y bolígrafo o triángulos de papel de colores si elige la variante.	
3. Relaciones forzosas	Favorecer el pensamiento crítico y creativo mediante la solución de problemas imaginarios.	Hoja de máquina y bolígrafo o lápiz	
4. Las des-ventajas	Favorecer el pensamiento lateral obligando al cerebro a pensar en lo que no es, para que no sirve o para lo que no es bueno un objeto o lugar.	Hoja de máquina, bolígrafo o lápiz y colores.	

5. Las alternativas	Desarrollar el pensamiento divergente.	Hoja de máquina y bolígrafo o lápiz	
6. La combinación	Estimular el pensamiento divergente y creativo mediante la puesta en juego de las habilidades analíticas, críticas y creativas.	Hoja de máquina y bolígrafo o lápiz.	
7. Interpretamos	Desarrollar la imaginación y la inventiva mediante la generación de ideas.	Hoja de máquina y bolígrafo o lápiz.	
8. Acertijos	Desarrollar el pensamiento lateral o divergente.	Hojas con acertijos o señal de internet para proyectarlos en el salón y resolver.	
9. Sudokus	Ejercitar las habilidades de pensamiento básicas, analíticas y creativas.	Hojas con sudokus.	
10. Secuencias	Ejercitar las habilidades de pensamiento básicas, analíticas y creativas.	Hojas con secuencias.	

## Actividad 1. Líneas imaginarias

### **Objetivo**

Desarrollar la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, aspectos que caracterizan al proceso creativo en los niños del tercer ciclo escolar de primaria.

### **Procedimiento**

- El docente entrega una hoja de máquina a cada niño con tres líneas que pueden ser curvas, rectas

o circulares dispersas para que elaboren diversos dibujos a partir de ellas; luego, da la consigna: “escriban y dibujen tres cosas que pueden hacer con las líneas que se les presentan”.

- Se proponen seis minutos para que piensen la idea y la plasmen completando las líneas. Al concluir los minutos solicitar que se detengan, levanten la mano y comiencen a describir su creación en la parte de atrás de la hoja, mencionando qué es lo que dibujaron, registrar quienes completaron los dibujos y dar otros dos minutos a los que no han terminado, motivando para que se arriesguen a dibujar lo que se les ocurra y concluyan la tarea.
- Se dan otros cuatro minutos para que escriban atrás lo que dibujaron; mientras tanto, puede pedírse a los que ya terminaron que den color a sus dibujos.
- Una vez agotado el tiempo, pedir que expliquen a sus compañeros las ideas que plasmaron, destacando si completaron el número de dibujos, si las ideas son comunes o raras y si se integran en una idea más general como una historia o proceso que incluye todos los dibujos pues eso refleja el nivel de creatividad que cada quien posee aclarando que se trata de percatarnos de que podemos mejorar la producción y generación de ideas mediante la estimulación del pensamiento divergente.

### ***Cierre***

El docente se muestra contento y satisfecho con la elaboración de los dibujos. Ofrece un aplauso y anima para que se esfuercen en realizar ejercicios similares con sus familiares, les da un aplauso y les solicita que pongan su nombre en su creación y la peguen en la pizarra de corcho para su exposición y próximo resguardo en el portafolio de evidencias.

### ***Material***

Hojas y bolígrafo.

### ***Evaluación***

Para evaluar las actividades de este programa se sugiere re-tomar la rúbrica que se propone al final de la exposición de las actividades y complementar con apuntes en diario de campo para recuperar los comentarios que hagan los niños al realizarlas resaltando si hay muestras de júbilo como gestos, miradas, movimientos corporales, etcétera, con el afán de distinguir emociones y estados de ánimo en los estudiantes al realizar los ejercicios. El registro de información será muy ilustrador para distinguir avances en el desarrollo de las habilidades de pensamiento críticas y creativas que requieren para centrar la atención y resolver operaciones, acertijos, secuencias, sudokus y recordar detalles de imágenes.

## **Actividad 2. Cambiando letras**

### ***Objetivo***

Favorecer la imaginación y el pensamiento lateral.

### ***Procedimiento***

- El docente indica que se reúnan en equipos para cambiar la letra a una canción (corrido, balada, cumbia u otro género); para ello deberán elegir la melodía y luego comenzar a trabajar las ideas que pueden integrar en su nueva canción; indicar que es necesario pensar la historia de la misma para después generar las ideas de las estrofas y comenzar a escribirlas.

*Variante 1*

*Entregar triángulos de diferentes colores y pedirles que hagan con sus manos y dedos figuras nuevas en cuatro minutos; indicar que pueden romperlas, doblarlas, arrugarlas..., pero usando solo sus manos; después deberán representar lo que hicieron dibujando sus creaciones y describiendo las ideas en una hoja de máquina que debe llevar su nombre.*

***Cierre***

El docente pide a los estudiantes entonar y compartir su canción, se brindan aplausos felicitando por el esfuerzo recuperando las canciones para integrar en el portafolio grupal.

***Material***

Papel y bolígrafo o triángulos de cartoncillos de diversos colores en caso de optar por la variante de los triángulos.

## **Actividad 3. Relaciones forzosas**

***Objetivo***

Favorecer el pensamiento crítico y creativo mediante la solución de problemas imaginarios.

***Procedimiento***

- El docente plantea retos curiosos a los estudiantes para que piensen posibles soluciones a un problema considerando los atributos de objetos dispares. Por ejemplo: bajar una cometa que se ha colgado en un árbol con objetos extraños como una pelota pequeña de esponja y un palillo de dientes...

*Variante 1*

*Plantear la pregunta: qué pasaría sí...*

*Inventar un reto que implique una situación embarazosa.*

*Por ejemplo, ¿qué pasaría si los hombres de este grupo tuvieran que usar faldas?*

### **Cierre**

El docente, al tiempo que recoge los escritos, hace comentarios sobre el pensamiento divergente en los que destaca que la creatividad no siempre es divertida, pero forzar el cerebro para encontrar ideas divergentes sí que lo es, además es todo un reto que incide en la mejora de nuestra inteligencia y creatividad que debe caracterizar a la personalidad de un niño o joven de esta era en la que urge pensar rápido y de manera compleja y recuerda el objetivo de realizar las actividades de este manual; también pide un aplauso para terminar la sesión.

### **Material**

Papel y bolígrafo.

## **Actividad 4. Las desventajas**

### **Objetivo**

Favorecer el pensamiento lateral obligando al cerebro a pensar en lo que no es, para que no sirve o para lo que no es bueno determinado objeto o lugar.

### **Procedimiento**

- El docente menciona el nombre de un objeto y solicita que los estudiantes que en cinco minutos hagan una lista de desventajas que puede tener ese objeto o actividad.

- Una vez que hayan concluido la lista pedirles que hagan propuestas de corrección a esas desventajas a fin de hacer que parezca inútil verlo como lo conocemos en realidad. Por ejemplo: para un tenedor, una piscina, un paraguas o un parque infantil.
- Una vez concluida la lista, solicitar que se integren en equipos de cinco para comentar en tres minutos las desventajas que anotaron y elijan las más curiosas para comentarlas en el grupo.
- Dar tiempo para que expongan las desventajas que les han parecido más curiosas.

### **Cierre**

El docente solicita que dibujen el objeto de manera caricaturesca, lo titulen y lo coloquen en la pizarra junto con la lista de desventajas que encontraron y felicita con un choque de manos a los que van pegando su dibujo.

### **Material**

Papel, bolígrafo y colores.

## **Actividad 5. Las alternativas**

### **Objetivo**

Desarrollar el pensamiento divergente.

### **Procedimiento**

- El docente solicita a los estudiantes que se reúnan en equipos para que en cinco minutos hagan una lista que enuncie formas de completar una tarea sin usar herramientas normales. Por ejemplo, la-

vase los dientes sin cepillo, cortar el césped sin cortacésped, tostar pan sin tostadora o pintar un mueble sin pinceles y dar una tarea diferente a cada equipo.

- Una vez que transcurren los cinco minutos, pedirles que compartan su lista al grupo, comenten si les resultó fácil o difícil realizar la actividad y encontrar formas alternas para resolver la tarea sin la herramienta que lo facilita.

### ***Cierre***

El docente recuerda la información contenida en algunos de los videos revisados durante el desarrollo de las diversas actividades para entender cómo se puede aplicar la creatividad en la resolución de retos y problemas que se pueden presentar en la vida mediante la utilización de los dos hemisferios cerebrales pensando de manera divergente y cómo esto influye en el desarrollo de la personalidad creativa.

### ***Material***

Papel y bolígrafo.

## **Actividad 6. La combinación**

### ***Objetivo***

Estimular el pensamiento divergente provocando la puesta en juego todas las habilidades de pensamiento (básicas, analíticas y críticas y creativas) en los estudiantes para incidir en el desarrollo de su creatividad y personalidad.

## ***Procedimiento***

- El docente solicita a los estudiantes que realicen una lista con los atributos de dos objetos ajenos para después combinar los atributos de ambos en uno solo. Por ejemplo, de una trampa para ratones y una hoja de árbol, una botella y una campana, una moto y un carrito “bocho” de la Volkswagen o cualquier objeto que se les ocurra.
- Se proponen diez minutos para pensar en los objetos y registrar sus atributos; luego otros diez para que integren los atributos en un objeto nuevo que los fusione.
- Al término del tiempo lo muestran a los compañeros y explican cómo les fue con esta tarea, si fue fácil describir los atributos y fusionarlos en un objeto integrado, describiendo el nuevo objeto.

## ***Cierre***

El docente cierra recordando nuevamente cómo se puede aplicar la creatividad en la resolución de retos y problemas que se pueden presentar en la vida mediante la utilización de los dos hemisferios cerebrales pensando de manera divergente y como esto influye en el desarrollo de la personalidad creativa.

## ***Material***

Papel y bolígrafo.

## **Actividad 7. Interpretamos**

### ***Objetivo***

Desarrollar la imaginación y la inventiva mediante la generación de ideas.

### ***Procedimiento***

- El docente describe una situación inusual. Pide a los alumnos que piensen en diferentes explicaciones o posibilidades para la existencia de esa situación. Por ejemplo, te encuentras a tu vecino desnudo con la toalla alrededor de la cintura, el pelo teñido de verde, fuera de su casa y sin poder entrar en su piso. Hecho esto, lanzar la pregunta: ¿qué crees que le sucedió? Solicitar que escriban en media hoja de máquina la situación y su explicación para leerla después a los compañeros, tratando de ver cuáles son las más ingeniosas y divertidas.

### ***Cierre***

El docente resalta la importancia del pensamiento divergente y como además al cerebro le gusta pensar y al hacerlo se divierte y disfruta de las cosas que pensamos, creamos o inventamos porque nuestro cerebro está todo comunicado, solo hace falta ejercitarnos en ello. Pide que pongan su hoja en el escritorio para recoger y archivar en el portafolio y realicen una serie de saltos complicados antes de pasar a su asiento.

### ***Material***

Papel y bolígrafo.

## **Actividad 8. Acertijos**

### ***Objetivo***

Desarrollar el pensamiento lateral o divergente.

### ***Procedimiento***

- El docente entrega hojas con algunos acertijos que se presentan en el anexo 6 y pide a los alumnos que lo revisen y resuelvan anotando las respuestas; animar comentando que no hay que preocuparse si la respuesta parece evidente porque ya la conoces, que puede que no resulte sencillo adivinarla si no es capaz de encontrar la clave para responderla.
- En caso de que ya conozcan los acertijos y sus respuestas, el docente debe buscar otros en internet o ellos pueden plantear los que conozcan a sus compañeros para que los resuelvan. Lo interesante es tener problemas que resolver.

### ***Cierre***

El docente recuerda la importancia de estos ejercicios. Pide que anoten el nombre a su hoja, los archiven en el portafolio y realicen nuevamente una serie de saltos complicados antes de pasar a su asiento; dar un aplauso distinguiendo las dificultades encontradas y la forma en que pudieron resolver.

### ***Material***

Hojas con acertijos o señal de internet para proyectarlos en el salón para su lectura y resolución grupal.

## **Actividad 9. Sudokus**

### ***Objetivo***

Ejercitar las habilidades de pensamiento básicas, analíticas y creativas

### ***Procedimiento***

- El docente entrega hojas con sudokus a los estudiantes; solicita que los resuelvan concediendo quince minutos para ello; una vez que hayan terminado dar cinco minutos para comentar la experiencia de manera grupal; pedir que le pongan su nombre para archivar en el portafolio.
- Si los estudiantes ya los conocen se pueden buscar otros diferentes en internet.

### ***Cierre***

El docente recuerda la importancia de estos ejercicios; pide que anoten el nombre a su hoja para recoger y archivar en el portafolio; indica que realicen una serie de saltos complicados antes de pasar a su asiento; ofrece un aplauso y comentando aspectos que le hayan llamado la atención del momento en que los estudiantes resolvían los sudokus (expresiones, comentarios, actitudes, etcétera).

### ***Material***

Hojas con sudokus.

## **Actividad 10. Secuencias**

### ***Objetivo***

Ejercitar las habilidades de pensamiento básicas, analíticas y creativas.

### ***Procedimiento***

El docente entrega hojas con secuencias de números y figuras a los estudiantes y solicita que los resuelvan dando 25 minutos para ello y una vez que hayan terminado, dar 5 minutos para comentar la experiencia de manera grupal y pedir que le pongan su nombre para archivar en el portafolio.

### ***Cierre***

El docente recuerda la importancia de estos ejercicios, pide que anoten el nombre a su hoja para recoger y archivar en el portafolio y realicen la serie de saltos complicados antes de pasar a su asiento. Si fue grupal, dar un aplauso distinguiendo las dificultades encontradas y la forma en que pudieron resolver.

### ***Material***

Hojas con secuencias.

Tabla 13. Rúbrica para evaluar las actividades mentales.

<b>Instrucción</b>	<b>Inicial 2 puntos</b>	<b>Desarrollado 4 puntos</b>	<b>Avanzado 6 puntos</b>	<b>Puntuación</b>
Mantiene una actitud proactiva hacia las actividades (atención, disposición, participación).	Mantiene solo algunas veces, una actitud proactiva hacia las actividades (atención, disposición, participación).	Mantiene casi siempre una actitud proactiva hacia las actividades (atención, disposición, participación).	Mantiene siempre una actitud proactiva hacia las actividades (atención, disposición, participación).	
Nombra detalles en ejercicios de visualización y memoria y operaciones mentales, (operaciones, secuencias, acertijos y sudokus).	Menciona detalles que caracterizan la elaboración de sus ejercicios y productos.	Menciona detalles que caracterizan la elaboración de sus ejercicios y productos.	Menciona detalles que caracterizan la elaboración de sus ejercicios y productos.	
Expresa emociones diversas al realizar los ejercicios mentales.	Expresa júbilo y entusiasmo al realizar los ejercicios.	Expresa júbilo y entusiasmo al realizar los ejercicios.	Expresa júbilo y entusiasmo al realizar los ejercicios.	
Aprecia el esfuerzo y preserva los productos cuidando que sean expuestos ante el grupo y archivados en el portafolio.	Aprecia el esfuerzo y preserva los productos cuidando que sean expuestos ante el grupo y archivados en el portafolio.	Aprecia el esfuerzo y preserva los productos cuidando que sean expuestos ante el grupo y archivados en el portafolio.	Aprecia el esfuerzo y preserva los productos cuidando que sean expuestos ante el grupo y archivados en el portafolio.	



## Anexo 1

Escala para evaluar la aptitud creativa.  
(Adaptación de Zavala et al., 2004)

Nombre del alumno/a \_\_\_\_\_

De acuerdo con lo que usted, maestro del grupo, ha observado en sus estudiantes sobre las afirmaciones que se presentan, señale el número que mejor representa lo que el estudiante hace. Si marca con una X el número 7, significa que el alumno se desempeña ligeramente por encima de la media del grupo; el 8, que destaca claramente del grupo, y el 9 indica que es el estudiante que lo hace mejor comparado con el resto de sus compañeros. Al finalizar se anota la suma alcanzada en el renglón correspondiente.

## Anexo 1B

Tabla 1. Escala para evaluar la aptitud creativa.

	<b>Afirmación</b>			
<b>No.</b>	<b>Comparado con el resto del grupo este alumno/a.</b>	<b>Bajo la media</b>	<b>En la media</b>	<b>Sobre la media</b>
1	Improvisa ante una situación inesperada.	1 2 3	4 5 6	7 8 9
2	Inventa nuevos juegos.	1 2 3	4 5 6	7 8 9
3	Encuentra relaciones adecuadas ante objetos y situaciones que aparentemente no tienen nada en común.	1 2 3	4 5 6	7 8 9
4	Produce un gran número de ideas apropiadas sobre un mismo tema.	1 2 3	4 5 6	7 8 9
5	Agrega detalles a las cosas para hacerlas más elaboradas (dibujos, narraciones, composiciones etcétera).	1 2 3	4 5 6	7 8 9
6	Utiliza su imaginación al emplear expresiones como ¿qué pasaría si...?	1 2 3	4 5 6	7 8 9
7	Manifiesta un agudo sentido del humor en situaciones que no parecen tan humorísticas a otros.	1 2 3	4 5 6	7 8 9
8	Transforma los objetos para usos distintos y son ingeniosos.	1 2 3	4 5 6	7 8 9
9	Cambia las reglas de los juegos.	1 2 3	4 5 6	7 8 9
10	Ensaya alternativas novedosas para realizar ejercicios o actividades cotidianas.	1 2 3	4 5 6	7 8 9
11	Realiza trabajos, ingeniosos, diferentes a lo esperado.	1 2 3	4 5 6	7 8 9
12	Hace preguntas que provocan la reflexión de los compañeros y/o profesores.	1 2 3	4 5 6	7 8 9
	Suma total			

Adaptación de Zavala et al., 2004.

## **Anexo 1C**

Escala de personalidad creadora EPC.  
(Garaigordobil, 2004)

Esta prueba, creada ad hoc para este estudio, evalúa la creatividad del sujeto explorando conductas y rasgos de personalidad creadora (Garaigordobil, 2004b).

La escala contiene 22 frases o afirmaciones sobre conductas y rasgos de personalidad creadora, planteados en una escala de estimación con la que se evalúa si la conducta o el rasgo se pueden aplicar a esa persona “nada, algo, bastante o mucho”.

Se plantea en versión de autoevaluación y en heteroevaluación para padres y profesores.

<b>EPC. ESCALA DE PERSONALIDAD CREADORA</b>				
<b>Garaigordobil, 2004</b>				
<b>Educación primaria, autoevaluación</b>				
Nombre y apellidos:				
Edad y curso:				
Fecha de la evaluación:				
<b>Instrucciones</b>				
Lee las siguientes frases e indica con una señal (X) en qué medida te las puedes aplicar a ti mismo.				
	Nada	Algo	Bastante	Mucho
1. Muestro curiosidad sobre muchas cosas haciendo continuas preguntas de variados temas, por ejemplo, acerca del funcionamiento de los objetos, sobre la naturaleza.				
2. Hago preguntas inusuales para mi edad.				
3. Tengo facilidad para identificar problemas que existen, por ejemplo, en la escuela, en casa, en el grupo de amigos, en la sociedad...				
4. Ofrezco soluciones originales a problemas que observo.				
5. Uso materiales de un modo original, creativo.				
6. Invento juegos originales.				
7. Construyo juguetes.				
8. Tengo ideas originales en el juego de representación (representar personajes o hacer como si un objeto fuera otra cosa)				
9. Muestro interés por actividades artísticas como el dibujo, la pintura, modelas con plastilina...				
10. Me gustan los juegos intelectuales que requieren pensar y buscar soluciones nuevas.				
11. Me gustan los juegos con las palabras.				
12. Invento canciones, versos, poesías, chistes...				
13. Me gusta jugar juegos imaginativos, de fantasía.				
14. Me gusta escuchar relatos, cuentos o historias.				
15. Mis intereses son amplios, tengo muchas aficiones y temas de interés.				
16. Me gusta aprender cosas nuevas.				

MANUAL. EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO CON ESTUDIANTES DE  
QUINTO Y SEXTO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

17. Soy independiente.				
18. Tengo sentido del humor, me gusta bromear.				
19. Soy perseverante, cuando comienzo una tarea soy constante y la termino aunque me cueste.				
20. Estoy abierto a nuevas experiencias, me gustan las novedades, los cambios.				
21. Me gustan las situaciones que implican riesgo, aventura.				
22. Soy creativo.				

<b>EPC. ESCALA DE PERSONALIDAD CREADORA</b>				
<b>Garaigordobil, 2004</b>				
<b>Educación primaria, padres/profesores</b>				
Nombre y apellidos:				
Edad y curso:				
Fecha de la evaluación:				
<b>Instrucciones</b>				
Lee las siguientes frases e indica con una señal (X) en qué medida se pueden aplicar a su hijo/hija o alumno/alumna.				
	Nada	Algo	Bastante	Mucho
1. Muestra curiosidad sobre muchas cosas haciendo continuas preguntas de variados temas, por ejemplo, acerca del funcionamiento de los objetos, sobre la naturaleza.				
2. Hace preguntas inusuales para su edad.				
3. Tiene facilidad para identificar problemas que existen, por ejemplo, en la escuela, en casa, en el grupo de amigos, en la sociedad...				
4. Ofrece soluciones originales a problemas que observa.				
5. Usa materiales de un modo original, creativo.				
6. Inventa juegos originales.				
7. Construye juguetes.				
8. Tiene ideas originales en el juego de representación (representar personajes o hacer como si un objeto fuera otra cosa).				
9. Muestra interés por actividades artísticas como el dibujo, la pintura, modela con plastilina...				
10. Le gustan los juegos intelectuales que requieren pensar y buscar soluciones nuevas.				
11. Le gustan los juegos con las palabras.				
12. Inventa canciones, versos, poesías, chistes...				
13. Le gusta jugar juegos imaginativos, de fantasía.				
14. Le gusta escuchar relatos, cuentos o historias.				
15. Sus intereses son amplios, tiene muchas aficiones y temas de interés.				
16. Le gusta aprender cosas nuevas.				

MANUAL. EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO CON ESTUDIANTES DE  
QUINTO Y SEXTO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

17. Es independiente.				
18. Tiene sentido del humor, le gusta bromear.				
19. Es perseverante, cuando comienza una tarea es constante y la termina aunque le cueste.				
20. Está abierto a nuevas experiencias, le gustan las novedades, los cambios.				
21. Le gustan las situaciones que implican riesgo, aventura.				
22. Es creativo.				

## **Anexo 2**

He oído que 284 personas quedaron atrapadas entre escombros por un derrumbe en La India hace unos 20 días. No fue posible rescatarlas hasta que bajó el nivel del agua. El ciclón que asoló la zona fue terrible y provocó cortes de luz, de agua y de las comunicaciones, aunque lo peor fueron las inundaciones. Se movilizaron cientos de voluntarios para llevar medicinas, vendas, tiendas, mantas y lámparas. Lo peor de todo es que había gente que se dedicó al pillaje en las casas que fueron abandonadas, por lo que la Cruz Roja y Media Luna Roja tuvieron problemas para acceder a algunos lugares si no iban acompañados por la policía o el ejército.

## Anexo 3

### Importancia de la comunicación

Son diversos los beneficios de saber escuchar. Entre los principales que destacan los especialistas se encuentran los siguientes:

- Cuando nos escuchan, nos sentimos queridos e importantes porque eleva la autoestima del que habla, pues le permite sentir que lo que dice es importante para el que lo escucha y, con esto, la comunicación y la interrelación se hacen más fluidas, respetuosas y agradables.
- Permite al que escucha identificar intereses y sentimientos del que habla y, de esta forma, puede ser más efectivo en la comunicación con su interlocutor.
- Se reducen las potencialidades de conflictos por malas interpretaciones en las comunicaciones
- Se aprende de los conocimientos y percepciones del otro.
- Amplía el marco de referencia, cultura e intereses del que escucha.
- El que escucha con atención proyecta una imagen de respeto e inteligencia. Seguramente todos hemos escuchado la expresión “que inteligente es fulano, con qué atención te escucha cuando le hablas”.

Otras ventajas de saber escuchar son: reducir situaciones potenciales de conflicto, al lograr una mayor comprensión en las relaciones interpersonales; ahorro de tiempo y de energías, al evitar aclaraciones por “malos entendidos”; mayores niveles de productividad, al lograr un clima de trabajo que brinde mayor satisfacción.

## **Anexo 4**

### **Estrategias a considerar para mejorar la comunicación**

#### **1. Guarda silencio**

Mientras la otra persona te habla, mantén un silencio respetuoso y atento. Si te es posible, mírale a los ojos. De esta manera sentirá que le atiendes y que te interesas por sus ideas o vivencias. Evita interrumpirlo para opinar o criticarlo con ligereza. Espera hasta que haya finalizado para compartir con él, tus comentarios.

#### **2. Muéstrate interesado**

Puedes hacer gestos afirmativos mientras te habla para mostrar que estás siguiendo la conversación. También puedes usar frases afirmativas, como: “entiendo cómo te sientes”, “estoy seguro que harás lo mejor”. Sirven para darle confianza a nuestro interlocutor y al mismo tiempo, muestran nuestro interés en su historia y el deseo sincero de apoyarlos.

#### **3. Resume la conversación**

Asegúrate que la persona terminó de hablar preguntándole: ¿Ya terminaste? ¿Quieres decirme algo más? Y luego hazle un resumen de sus ideas para asegurar la claridad de la comunicación y tu comprensión de su historia. Además, así le haces saber a tu interlocutor, que estas esforzándote por comprenderlo.

## **4. Apaga tu mente**

Mientras escuchas a la otra persona deja de pensar en que tus ideas, planteamientos o decisiones son mejores. Concéntrate en el deseo de comprender qué siente, cómo piensa, qué sabe y qué puede aportar a tu vida en este momento. Muéstrate abierto a los puntos de vista de los demás, sin juzgarlos y sin anticiparte a lo que la otra persona va a decir.

Escuchar muestra que te preocupas por la otra persona y es una forma de establecer una buena relación. Además, puede serte útil a la hora de solucionar problemas; escuchar significa atender totalmente a la persona que nos habla, sin interrumpirlo, sin juzgarlo o criticarlo; implica muchas veces dejar lo que estamos haciendo para prestarle un poco de atención.

## Anexo 5



## Anexo 6

### Guion de análisis para la película *Intensamente*

- ¿Cuál es el escenario en el que se desarrolla la historia?
- ¿Cómo se llaman los personajes?
- ¿Qué características tiene cada uno de ellos?
- ¿Qué hacen los personajes para mejorar su estado de ánimo?
- ¿Qué colores tienen los personajes?
- ¿Hay alguna relación entre los colores de los personajes y las emociones que representan?
- ¿Qué hacen los personajes hacia el final de la película?
- ¿En el salón se presentan esas emociones?
- ¿Hay dificultades cuando se presentan?
- ¿Qué hacen cuando se presentan?
- ¿Crees que se puede hacer algo más para mejorar las relaciones en el salón de clase?
- ¿Qué les dirías a los personajes luego de ver la película?
- Haz un dibujo sobre el contenido de la película.

## Anexo 7

### Semáforo de saludos



## **Anexo 8**

### **Evaluación de un producto creativo (Garaigordobil, 2004)**



#### **Descripción y significación de la prueba**

Esta prueba explora la creatividad gráfico-figurativa a través de la realización de un cuadro de tema libre (Garaigordobil, 2004b).

Cada persona recibe un folio, un lapicero, una goma de borrar y una caja de pinturas de cera Manley y con el material recibido debe realizar un cuadro original con el motivo o tema que desee libremente y sin tiempo límite.

Con esta finalidad se solicita a dos jueces expertos (artistas) que valoraren de forma independiente la creatividad de los productos con un criterio de creatividad definido por asociación, asociando la creatividad a: novedad; asociaciones ingeniosas, sentido del humor; fantasía capaz de trascender la realidad: alejamiento de la realidad; visualización inusual: talento para ver las cosas desde perspectivas diferentes.

	8					2		
				8	4		9	
		6	3	2			1	
	9	7					8	
8			9		3			2
	1					9	5	
	7			4	5	8		
	3		7	1				
		8					4	

 **Sudokus divertidos** 

**= 15**


	2	
1	5	4
4	3	

**3 - 4 - 5**

**= 20**

5		5
	4	7
6	6	

**8 - 9 - 10**



**= 14**

2		5
11		1
	5	8

**1 - 2 - 7**

**= 13**

	6	5
9		0
2	3	

**2 - 4 - 8**

Indígenas En tu idioma.com

**Sudokus divertidos**

**= 16**


5		8
	7	
7	6	3

**3 - 4 - 5**

**= 20**

6		6
9	0	
5		3

**8 - 11 - 12**



**= 25**

7		7
9	3	
	11	5



**9 - 11 - 13**

**= 10**

2		
9		0
2	3	8

**4 - 5 - 6**

Indígenas  
Entusiastas.com

 **Sudokus divertidos** 

**= 10**

	5	
5	1	4
1	4	

**1 - 4 - 5**

**= 15**

	6	
	1	8
4	8	3

**4 - 5 - 6**

**= 25**


8		7
	7	
8	8	4

**4 - 5 - 9**

**= 30**

		3
9	2	
9	8	8

**7 - 14 - 15**



Inteligencia Educativa.com

## **Anexo 10**

### **Adivinanzas**

En el mar yo no me mojo, en las brasas no me quemó, en el aire me sostengo y me tienes en tus brazos.

**Solución:** letra A

Un caballo blanco entró en el Mar Negro. ¿Cómo salió?

**Solución:** salió mojado

¿Sabes de alguna letrita, que, si la vuelta le das, enseguida se convierte de consonante en vocal?

**Solución:** la letra n

Una pareja de recién casados, quieren contraer matrimonio, pero la iglesia está cerrada. ¿Cómo se casan?

**Solución:** ya están recién casados

Si un tren eléctrico va de norte a sur, ¿hacia qué lado echará el humo?

**Solución:** es eléctrico, no echa humo

## **¡Dame una pista!**

¿Cuál es la mujer que siempre sabe dónde está su marido?

**Solución:** la viuda

¿Cuántos animales tengo en casa sabiendo que todos son perros menos dos, todos son gatos menos dos, y que todos son loros menos dos?

**Solución:** Tengo 1 perro, 1 gato y 1 loro. En total tengo 3 animales.

Si un pastor tiene 15 ovejas y se le mueren todas menos nueve, ¿cuántas le quedan?

**Solución:** nueve.

En un coche iban dos madres y dos hijas, pero en el coche solo había tres pasajeras. ¿Puedes decir cómo es posible?

**Solución:** abuela, madre e hija

¡Corren más que los minutos, pero... nunca llegan los primeros!, ¿qué son?

**Solución:** los segundos

En un lago hay una superficie cubierta de nenúfares y cada día esa extensión dobla su tamaño. Si tarda 10 días en cubrir el lago, ¿cuánto tarda en cubrir la mitad del lago?

**Solución:** 9 días

Si 5 máquinas hacen 5 artículos en 5 minutos, ¿cuánto tiempo dedicarán 100 máquinas en hacer 100 artículos?

**Solución:** 5 minutos

Somos 12 hermanos, yo nací el segundo y soy el menor. ¿Por qué?

**Solución:** nació en año bisiesto

Si 3 niños cazan 3 moscas en 3 minutos, ¿cuánto tardarán 30 niños en cazar 30 moscas?

**Solución:** 3 minutos

## Referencias

- AM Educación (2020). *El elefante. El lobo Chuy* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=nz3hCmQVXrA>.
- BASEMARY, T. (1981). Rúbrica editable para evaluar la creatividad. Recuperado el 12 agosto del 2020, de <https://www.studocu.com/es/document/universidad-continental-de-las-ciencias-y-las-artes/ingenieria-ambiental/apuntes/rubrica-editable-para-evaluar-la-creatividad/5765448/view>
- BETANCOURT, M. J. (2009). ¿Cómo propiciar atmósferas creativas en el aula? *Revista digital universitaria*, (10). <http://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art85/art85.pdf>
- BROWN, R. (2015). La evaluación auténtica: El uso de la evaluación para ayudar a los estudiantes a aprender RELIEVE. *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 21(2). <https://www.redalyc.org/pdf/916/91643847007.pdf>
- CHULVI, R. V. et al. (s.f.). Métricas para la creatividad y su enfoque para la enseñanza en las universidades. <http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/82632/Metricas+para+la+creatividad,+y+su+enfoque+para+la+ensenanza+en+las+universidades.pdf;jsessionid=FDB4E3CF450B7E405BA797872B76811E?sequence=>
- CORTÉS, F. R. (2020). Prestar atención y saber escuchar. Entrevista en el Programa Para Todos Lados. <https://www.youtube.com/watch?v=bzOrJHBuv9E> 5/02/2020
- DE BONO, E. (1998). *Pensar bien* (13a. reimpr.) Selector.
- DEL RÍO, P. J. (2007). Revisión de las investigaciones psicológicas sobre creatividad. *Observatorio OBS Journal*, 2, 253-302.

- DELORS, J. (1996). Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI, compendio. La educación encierra un tesoro. [http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS\\_S.PDF](http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF)
- ESQUIVIAS, S. M. y Muriá, V. I. (2001). Una evaluación de la creatividad en la educación primaria. *Revista Digital Universitaria de la UNAM*. <http://www.revista.unam.mx/vol.1/num3/art1/>
- FRADE, R. L. (2008). *Evaluación por competencias* (2a. ed.). Inteligencia Educativa.
- GALLEGOS, C. (22 de julio del 2005). Técnicas para trabajar la poesía en el aula. *Neuronilla. Creatividad e Innovación*.
- GARDNER, H. (1983). Test de inteligencias múltiples. <https://asociacioneducar.com/monografias-docente-neurociencias/monografia-neurociencias-natalia-trevino-parte2.pdf>
- GÓMEZ, C. J. (2005). Desarrollo de la creatividad. Módulo 4. Maestría en psicopedagogía cognitiva. Recuperado de [www.academia.edu/14539330/Desarrollo\\_de\\_la\\_creatividad](http://www.academia.edu/14539330/Desarrollo_de_la_creatividad)
- GONZÁLEZ, L. I. y De León y Huertas, C. (s.f.). Estrategias de aprendizaje en grupo. Recuperado de <http://www.uco.es/organiza/departamentos/educacion/invadiv/images/stories/documentos/RECURSOS%20DIDACTICOS/ESTRATEGIAS/TRABAJOENGRUPO>
- GUILERA, A. L. (2011). Anatomía de la creatividad. FUNDIT Escola Superior de Disseny ESDY de la Universidad Ramón Llull. Talleres Gráficos Vigor S.A.
- LARRAZ, R. N. y Allueva, T. P. (2012). Efectos de un programa para desarrollar las habilidades creativas. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 10(28), 1139 -1158.
- LIGAS, D. E. (2020). Competencia. Creatividad. Recuperado de <https://es.slideshare.net/ginProzac/ficha-de-evaluacion-de-actividad-artstica-ii-diseo-2013-y-rbri>

- ca?next\_slideshow=1: <https://es.slideshare.net/selenefidalgo/36234640-laevaluacionenlasartes> <https://docplayer.es/50221227-Competencia-creatividad-mercedes-vargas-rivas.html>.
- LOMELI, P. (2020). Entrena tu cerebro con este divertido juego, #desafío mental. [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=FizJd5vLQyk> 12 octubre 2020
- MARÍN, G. T. (2010). Teoría sobre creatividad. Recuperado de [www.imaginar.org/taller/th/2\\_manuales/Teoría\\_creatividad.pdf](http://www.imaginar.org/taller/th/2_manuales/Teoría_creatividad.pdf)02/05/2016
- MAS, M. y Natalia ? (2020). Gimnasia cerebral. [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=QwEs939ovD8>
- MIREBANT, P. G. (2020). El concepto de taller. Recuperado de <http://acreditacion.unillanos.edu.co/conceptode-taller.pdf>
- MORALES, V. C. (2017). *Revista Arquitectura Urbana* (2), 53-62. <https://www.redalyc.org/pdf/3768/376852683005.pdf>
- NICKERSON, R. S. (1987). Enseñar a pensar. Paidós.
- ROMERO, R., Cueva, H. y Barbosa, L. (2014). La gimnasia cerebral como estrategia para desarrollo de la creatividad en los estudiantes. *Omnia*, 2(3), 89-91. <http://www.redalyc.org/pdf/737/73737091006.pdf>
- SÁNCHEZ, D. L. y Aguilar, C. G. (2009). Taller de habilidades de pensamiento crítico y creativo. Recuperado de [www.uv.mx/personal/gcatana/files/2013/06/antologia-del-curso-de-hp.pdf](http://www.uv.mx/personal/gcatana/files/2013/06/antologia-del-curso-de-hp.pdf)
- SANTAELLA. (2006). La evaluación de la creatividad. *Revista Universitaria de Investigación*, (2).
- SEP (2006). *Propuesta de intervención: atención educativa para alumnos y alumnas con aptitudes sobresalientes*. SEP.
- SEP. (2009). La evaluación en las artes. Recuperado el 8 agosto del 2020 de SEP Coordinación Sectorial de Educación Secundaria (2009).
- SEPyC. (2011). Fomentando los talentos en el aula. Recuperado de <https://iebem.morelos.gob.mx/sites/iebem>.

edu.mx/files/FOMENTANDOLOSTALENTOSENE-  
LAULA.pdf

SLIDESHARE, B. (2020). Ficha de evaluación de actividad artística y rúbrica. Recuperado el 8 octubre del 2020 de Blog Slideshare (2013).

TOBÓN, T. S. (2010). Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación por competencias. Pearson. Educación de México.

VARGAS, R. M. (s.f.). Competencia-creatividad. Recuperado de <https://docplayer.es/50221227-Competencia-creatividad-mercedes-vargas-rivas.html>

VELÁZQUEZ, B. B. et al. (julio-diciembre de 2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. *Revista Tábula Rasa*, (13). [www.revistatabularasa.org/numero-13/13Calle.pdf](http://www.revistatabularasa.org/numero-13/13Calle.pdf)

Pocoyó en Español. <https://www.pocoyo.com/adivinanzas/logica>

XpressTV. 10 Juegos mentales que te pondrán a pensar [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=5rcX3mj-giOw>

*Manual*

*El desarrollo del pensamiento creativo con estudiantes de quinto y sexto grado de educación primaria*

Se publicó en junio de 2022 en la página [www.upnech.edu.mx](http://www.upnech.edu.mx)

Las actividades de este manual se proponen como complemento del trabajo que los docentes ya desarrollan en torno a la creatividad con sus estudiantes, para que lo hagan con mayor intensidad y con fundamento claro, con actividades lúdicas, novedosas e interesantes como las que se proponen y que se encuentran distribuidas en seis subprogramas específicos: evaluar la creatividad, atmósfera creativa, actividades físicas, actividades lingüísticas, actividades plásticas y actividades mentales.

ISBN: 978-607-99685-6-4



9 786079 968564