

PROGRAMAS PARA LA ESTIMULACION DE LAS HABILIDADES DE LA INTELIGENCIA

PROGRESINT / 11

CARLOS YUSTE HERNANZ / JUANMIGUEL S. QUIROS

ce
de
sa

PENSAMIENTO CREATIVO

E. PRIMARIA 1.^o - 2.^o - 3.^o
NIVEL / 2



EDICIÓN
SÉPTIMA
EDICIÓN

PENSAMIENTO CREATIVO

El desarrollo de la creatividad es uno de los grandes retos que en el campo de la psicología se está planteando actualmente. Entendemos esta capacidad como un componente (psicología cognitiva) o factor (psicometría) de la inteligencia, puesto que con ella está íntimamente relacionado.

La creatividad es una capacidad que existe en mayor o menor grado en todos los seres humanos y puede desarrollarse o coartarse según las influencias ambientales que actúen sobre el niño. De ahí la importancia de los estímulos que recibe en los ambientes familiar y escolar que puedan dirigirle hacia un pensamiento creativo o divergente. Tiene mucho que ver con la resolución de problemas nuevos, es decir, con un pensamiento que podríamos denominar productivo, frente a otro reproductivo; de un pensamiento innovador, frente a otro imitador.

ALGUNOS RASGOS QUE CARACTERIZAN A LA PERSONA CREATIVA

FLUIDEZ: En la fluidez el elemento rapidez juega un papel importante. Cuentan sobre todo la cantidad de respuestas dadas, más que la calidad o algún aspecto de infrecuencia. Se pueden distinguir:

Fluidez de ideas: capacidad de producir cierto número de

respuestas verbales que sigan alguna especificación o regla determinada.

Fluidez asociativa: capacidad para producir una diversidad de respuestas que impliquen el establecimiento de relaciones.

Fluidez de expresión: capacidad para construir frases que incluyan determinada cantidad de conceptos, o de producir muchas frases sintácticamente diferentes que integren los mismos conceptos.

FLEXIBILIDAD: La flexibilidad tiene que ver con la capacidad de ver los temas, problemas, situaciones, desde muchos puntos de vista diferentes, integradores de una visión totalizadora. Tiene que ver con la capacidad de romper lo que la Gestalt llamaba «rigidez funcional» o modo habitual de resolver un problema similar a otros ya planteados anteriormente. Se pueden distinguir:

Flexibilidad de cierre: capacidad para completar figuras o palabras cuando faltan rasgos, letras o palabras.

Flexibilidad adaptativa: capacidad para realizar ciertos cambios de estrategia, de interpretación, de planteamiento, ante la dificultad de resolver una situación problemática.

ORIGINALIDAD: Entendemos por originalidad la infrecuencia de una respuesta, incluso el que a nadie se le haya

ocurrido anteriormente, aunque sea este extremo muy difícil de comprobar. Se puede también incluir como criterio la utilidad de una respuesta, utilidad que en último término debe decidir la aceptación que de esa idea hace la sociedad. Entre otras requiere estas cuatro cualidades:

Novedad: infrecuencia, frescura inventiva.

Impredictibilidad: producir cualidades que antes no existen y que nunca hubieran podido predecirse sobre la base de configuraciones previas de eventos.

Unicidad: cada caso de creatividad difiere de cualquier otro.

Sorpresa: o efecto psicológico que produce en el espectador una producción nueva.

SENSIBILIDAD PARA LOS PROBLEMAS: Todo acto creativo parece que ha empezado por darse cuenta de la perfectibilidad de una obra, de una realización cualquiera. La persona creativa debe ser crítica y poco conformista, considerar como imperfectas las cosas, las personas, las actuaciones concretas.

Este cuaderno trata de trabajar en estas habilidades y disposiciones en los niños, y para ello se utilizan ejercicios de carácter «abierto», que incitan a una multiplicidad de respuestas posibles.

Un factor importante para estimular la conciencia crítica lo constituye la actitud del guía/profesor que debe aceptar esas mismas respuestas críticas y divergentes, para evitar que los niños tiendan siempre a dar la respuesta «buena» que suele estar estipulada de antemano por el guía/profesor.

ALGUNAS NORMAS FUNDAMENTALES A TENER EN CUENTA

En el manual-guía, se encontrarán mucho más explícitas estas y otras normas del procedimiento a seguir con los programas del PROGRESINT.

- Los primeros ejercicios deberán hacerse más lentamente, asegurándose que los niños van asimilando los objetivos que se pretenden con cada tipo de ejercicios, en especial:
HAY MUCHAS MANERAS DISTINTAS DE SOLUCIONAR PROBLEMAS.
NO DEBEMOS CONTENTARNOS CON UNA SOLUCIÓN UNICA.
DEBEMOS BUSCAR SOLUCIONES INTERESANTES, POCO FRECUENTES.
NADA PUEDE ESTAR TAN BIEN QUE NO PUEDA YO MEJORARLO DE ALGUNA MANERA, AUNQUE SEA EN ALGUN DETALLE.
- Se debe pretender más calidad que cantidad, no haciendo nunca más de 2 ejercicios seguidos del mismo cuaderno.

- Es importante evaluar constantemente los productos de los niños, animándoles a mejorar, alabando aciertos, originalidades, o conduciendo errores e incertidumbres.
- En los ejercicios donde pone BONOS (15-25-35-45-55-65-75-85 y 93) hacer una valoración estimativa de los productos del niño, tanto de sus aciertos como de su esfuerzo, poniéndole una puntuación de 1 a 10, para que vaya trasladándola al final del cuaderno y rellene de diversos colores el dibujo de la página 95. Tener en cuenta que más que una evaluación objetiva se trata de estimular al niño. No se debe abusar de las puntuaciones muy altas, pero tampoco de las muy bajas. Si la mayoría oscilan entre 5 y 8 puntos, es decir, va obteniendo un promedio de 6,5, al final acabará coloreando el dibujo completo y verá intuitivamente reflejado el esfuerzo acumulado al ir realizando los diversos ejercicios. Todos los niños que terminan el cuaderno deberían haber completado el dibujo, porque se trata de una evaluación de estímulo, como recompensa a su esfuerzo y trabajo continuado.

NORMAS GENERALES PARA USO DEL MATERIAL DEL PROGRESINT

La mera realización por parte del niño de los ejercicios contemplados en los siete cuadernos, o de alguno de ellos en particular, no nos asegura el que se hayan realizado correctamente ni la captación de la información ofrecida, ni la elaboración de esos contenidos, ni de una producción adecuada. Por ello son necesarias algunas condiciones mínimas de ambientación por parte del guía para tener la confianza en alguna mejora de la inteligencia. Entre ellas están:

1. Correcta **explicación** de los fines que se persiguen en cada tipo de ejercicios, para que el niño sepa exactamente qué es lo que tiene que hacer cada vez.
2. Adecuado **clima de estimulación** para realizar los ejercicios, evitando el estímulo basado exclusivamente en premios o castigos, para lograr hacer la tarea estimulante en sí misma.
3. **Evaluación de los resultados**, haciendo ver errores, no para insistir en ellos, sino para estimular una mejor producción y un diálogo permanente.
4. Cierta **constancia y método** para evaluar en los ejercicios propuestos, evitando hacer demasiados en una sesión o saltarse caprichosamente los que se consideren menos interesantes. Al menos debería trabajarse en un cuaderno de ejercicios dos o tres veces a la semana en períodos de unos 30 minutos.

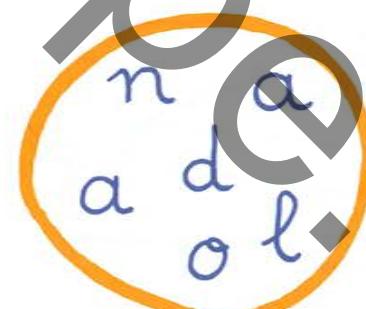
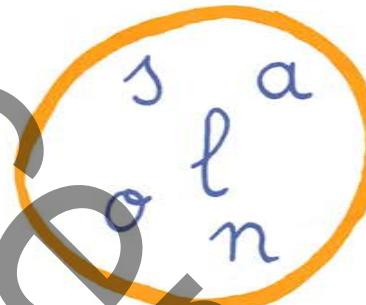
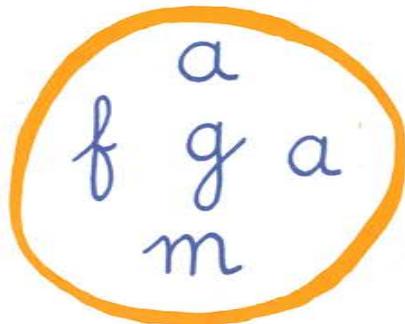
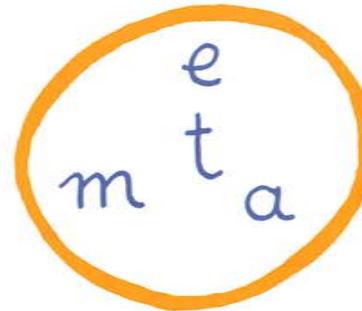
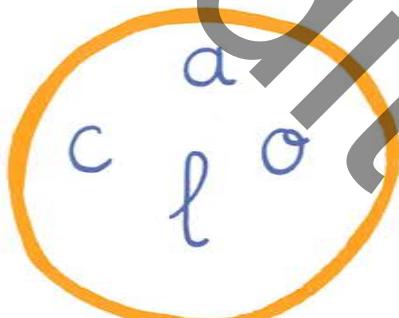
5. **Adecuado diálogo** del guía con el niño, de manera que una vez hecho el trabajo pueda recibir alguna orientación evaluadora que le insinúe posibles aplicaciones de los ejercicios hechos o que le haga reflexionar acerca del método seguido o le estimule ante alguna dificultad, le valore el esfuerzo realizado, etc.

6. **Asimilación** por parte del guía-tutor de los **objetivos** a medio y corto plazo de cada tipo de ejercicios, para poder ir comprobando si se van o no consiguiendo.

Estas condiciones mínimas son fácilmente asumibles por cualquier educador o guía, sean los profesores, el psicólogo, el pedagogo, o los mismos padres, por lo que no se necesita una formación especial para lograr un buen nivel de eficacia, sino más bien voluntad de querer hacerlo adecuadamente y dedicar un cierto tiempo y preocupación al tema, sin mezclar en él las propias tensiones, caso de haberlas. Una excesiva ansiedad a la hora de querer ver resultados inmediatos o una forma impulsiva de actuar con el niño desaconseja claramente el uso de estos ejercicios, al igual que casi toda intervención activa en procesos de aprendizaje que requieran tiempo y actuaciones a largo plazo.

De todas maneras será aconsejable que cuando el guía sea una persona no específicamente preparada pedagógicamente para asumir esta tarea, sea a su vez dirigido por un pedagogo o psicólogo.

- A ver cuántas palabras distintas puedes hacer con cada grupo de letras. En cada palabra que formes puedes usar todas las letras que hay en el círculo o sólo algunas.



- Escribe la mayor cantidad posible de palabras que cumplan lo que se dice al principio de cada ejercicio.

Palabras que empiecen por a, como amigo

.....
.....
.....
.....
.....

Palabras que empiecen por p, como paleta

.....
.....
.....
.....
.....

Palabras que terminen en o, como deseo

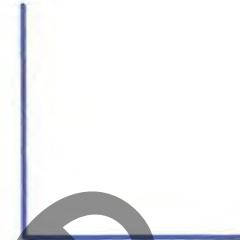
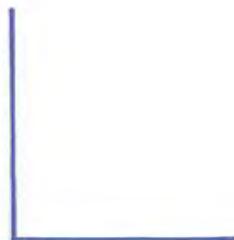
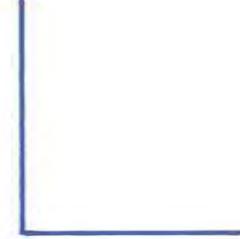
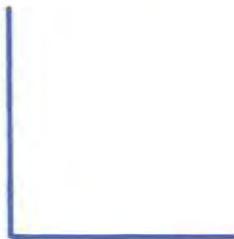
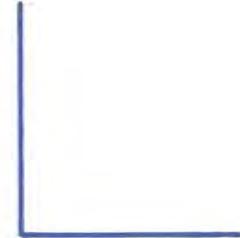
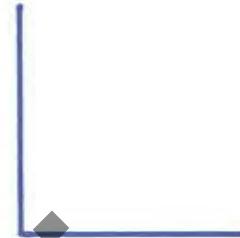
.....
.....
.....
.....
.....

- Haz con esas líneas dibujos lo más diferentes posible unos de otros y escribe debajo de cada uno cómo se llama.

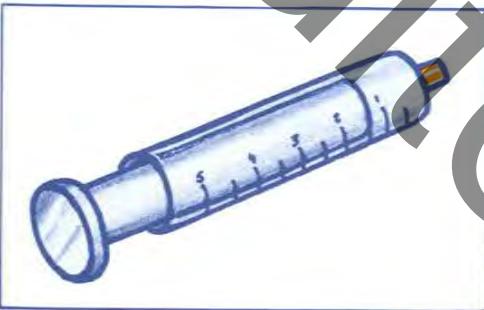
— Ejemplo



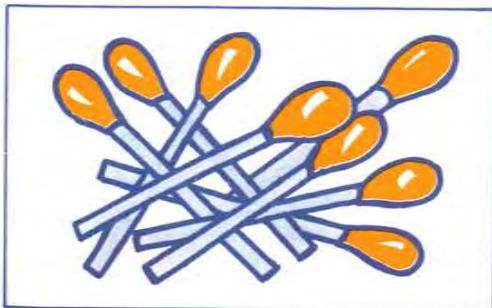
reloj



- Indica para qué puedes usar esas cosas, pero no indiques el uso más corriente. Inventa para qué otras cosas podrías usarlo alguna vez.



Puedo usarlo también para:

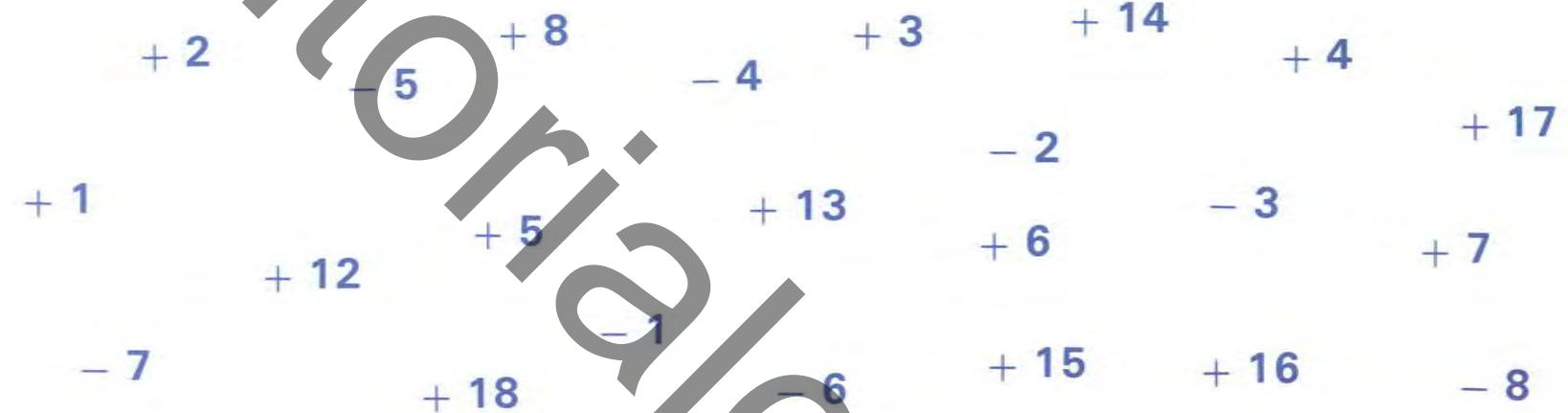


Puedo usarlas también para:



Puedo usarlas también para:

- A ver cuántos grupos de números que sumen 10 puedes hacer.
 - Puedes juntar cada vez 1 ó 2 ó 3 de esos números. Date cuenta que los que tienen delante el signo + se pueden sumar y los que tienen el signo - se pueden restar.



— Ejemplo

$$+8 + 2$$

$$\begin{array}{r} +16 \\ -2 - 4 \end{array}$$

- Fíjate bien en esas manchas. Se pueden parecer a muchas cosas.
- Escribe debajo todas las cosas que se te ocurran que se les parecen.
 - Puede parecerte algo toda la mancha o sólo una parte de ella.
- Cuando te parezca algo una parte pequeña, rodéala con un círculo.
 - Las zonas blancas también pueden parecerte algo.



- Entre esas manchas, busca y rodea con un círculo las figuras que a ti te parezcan semejantes a algo que conozcas. Después de rodearlas pon su nombre.



- Inventa en una lengua extranjera muy extraña, cómo se escribirían esas letras. Luego escribe las palabras que hay debajo en esa lengua extranjera.

m

↙
ø

e

↙
λ

t

↙
†

l

↙
↓

r

↙
↓

d

↙
↓

s

↙
↓

a

↙
↓

metal

↙
øλ

tarde

↙
↓

temer

↙
↓

remar

↙
↓

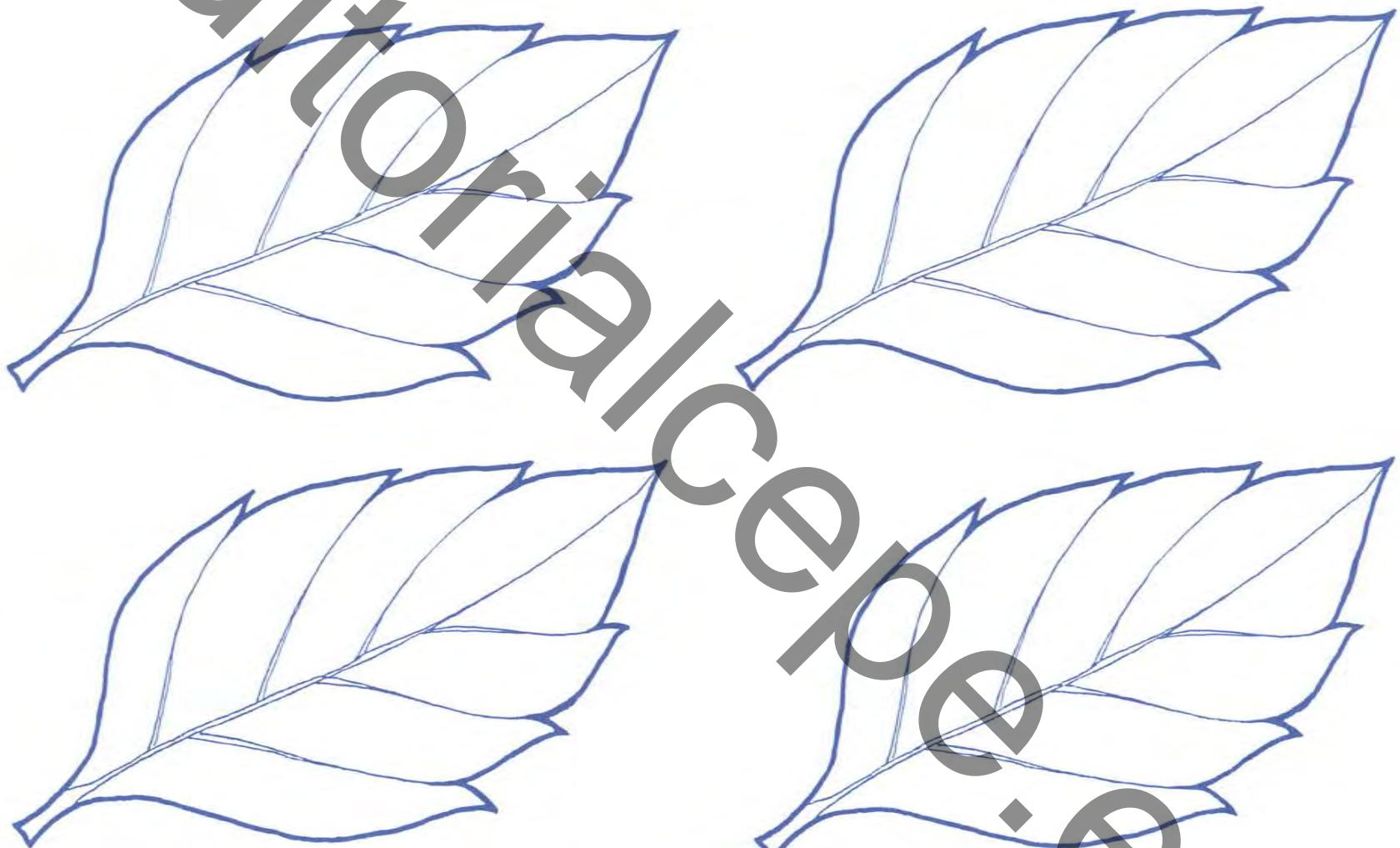
dama

↙
↓

meter

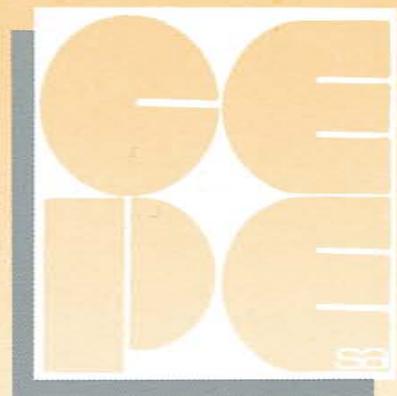
↙
↓

- Pinta esas hojas de cuatro maneras lo más diferentes posible y después de terminar rodea con un círculo el dibujo que te guste más de los cuatro.



COLECCIÓN
PROGRESO

11



GENERAL PARDÍNAS, 95
28006 MADRID - ESPAÑA

Tel.: 91 562 65 24

clientes@editorialcepe.es / www.editorialcepe.es

editorialcepe.es

ISBN: 978-84-7869-014-5



9788478690145