



Conducta Creativa

Manual para docentes de primaria

Rosa María Oses Bargas

Efraín Duarte Briceño

María de Lourdes Pinto Loria

Jorge Carlos Aguayo Chan

Martha Vanessa Espejel López

Maite Garaigordobil Landazábal

EDICIONES DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN



Rosa María Osés Bargas
Efraín Duarte Briceño
María de Lourdes Pinto Loria
Jorge Carlos Aguayo Chan
Martha Vanessa Espejel López
Maite Garaigordobil Landazábal



EDICIONES DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN
2014

Publicación realizada como parte del Programa de
Fortalecimiento de Cuerpos Académicos Convocatoria
2013.

© Universidad Autónoma de Yucatán 2014

Prohibida la reproducción total o parcial
de la obra sin permiso de los autores

Universidad Autónoma de Yucatán
Calle 57 No. 491, Centro
CP 97000, Tel.: (999) 93 00900
Mérida, Yucatán, México

Ilustraciones: María Margarita González Osés
Diseño de la portada: Gabriel Jesús Rosado Che

ISBN: 978-607-9405-29-8

LB Conducta creativa: manual para docentes de primaria/
1062 Rosa María Osés Bargas ... [y otros]. --Mérida, Yuca-
.C66 tán: Ediciones de la Universidad Autónoma de Yucatán,
2014 2014.

56 p.:il.

1. Pensamiento creativo (Educación)--Manuales.
2. Aptitud creadora en niños--Manuales. 3. Aptitud
creadora--Estudio y Enseñanza--Manuales. 4. Creativi-
dad--Manuales. I. Osés Borges, María José.

Impreso y hecho en México
Printed and made in Mexico



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN

M. en Phil. Alfredo Dájer Abimerhi
Rector

M.I. José Antonio González Fajardo
Secretario General

Mtra. Marissa Lorena Gamboa Ancona
Directora de la Facultad de Psicología

Comité Editorial

Dra. Diana Pacheco Pinzón

Universidad Marista de Mérida, México

Dr. Iván Darío Chaín Pinzón

Comunicador Social EDEX, Colombia

Dr. Julián Betancourt Morejón

Centro del Fomento del Talento y la Creatividad

Centro Universitario de Ciencias de la Salud, Jalisco, México

Contenido

Presentación.....	11
¿Qué es la conducta creativa?.....	12
Características de los niños con conducta creativa.....	14
Resultados encontrados en comunidades de Mérida, Yucatán.....	16
Factores que favorecen la conducta creativa.....	18
Factores de riesgo para la conducta creativa.....	20
Sugerencias para estimular la conducta creativa.....	22
Conclusiones.....	54
Referencias.....	55



Presentación

Este manual es producto de un proyecto de prevención de la violencia a través de la intervención psicoeducativa, uno de sus objetivos fue capacitar a los profesores para que estimularan las conductas creativas de sus alumnos de sexto grado de primaria, todo ello, en centros educativos con características de marginación y a través de un programa de juegos cooperativos y creativos.

Con el fin de apoyar a los profesores en su labor docente, este manual aborda el concepto de creatividad de forma accesible, describe las características que forman parte del perfil creativo de los niños de dos comunidades escolares pertenecientes a la ciudad de Mérida, Yucatán, y describe aquellos factores que favorecen el desarrollo de la creatividad, y aquellos que representan un riesgo y la inhiben.

Por último, se presentan sugerencias de actividades que surgieron del diagnóstico de las necesidades detectadas en el alumnado, y que ayudarán a fomentar las competencias sociales adecuadas a través de juegos cooperativos que podrá insertar en el desarrollo de sus actividades en el aula.

¿Qué es la conducta creativa?

De acuerdo con la Real Academia de la Lengua Española (2014), la creatividad es la facultad de crear o la capacidad de creación; el acto mismo de crear se refiere a producir algo de la nada, establecer, fundar, introducir por vez primera algo; hacerlo nacer o darle vida, en sentido figurado.

Torrance (1974) -uno de los autores más importantes sobre el tema- la define como el proceso de descubrir problemas o lagunas de información, formar ideas o hipótesis, probarlas, modificarlas y comunicar los resultados.

De acuerdo con Espiru Vizcaíno (1993), Drevdahl dice que es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que esencialmente puedan considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen; por otro lado, Piaget menciona que constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en sus pensamientos; finalmente, Guilford conceptualiza la creatividad como una forma de pensamiento, la cual se desencadena a causa de la entrada del sujeto a un problema, en cuya solución se advierte la existencia de ciertas características especiales fluidez, flexibilidad y originalidad.

Aunque existen otros indicadores para la creatividad, la mayoría de los autores concuerdan en que estas características especiales son las más fáciles para detectar (Duarte Briceño, 1997). A continuación se presenta una descripción de cada una de ellas:

Fluidez: es lo que se puede llamar productividad o cantidad total, ya sea de palabras, ideas, figuras, acciones o productos. Se mide por el número de respuestas, de alternativas que produce el sujeto ante una situación cualquiera.

Flexibilidad: es la diversidad de las categorías de respuestas; la mente flexible descubre problemas y apunta soluciones dispares entre sí. Capacidad de transformación de objetos y de situaciones, adaptación. Se mide por el número de clase y categorías de respuesta que el sujeto es capaz de imaginar y manejar.

Originalidad: consiste en asociaciones remotas; la originalidad es cualitativa; rareza y calidad de las cosas encontradas, y su distancia con respecto a los caminos trillados. Cuanto más repetidas las respuestas, menos originales. Se mide inversamente a la frecuencia de las respuestas.

En conclusión, la mayoría de las definiciones propuestas coinciden en conceptualizar la creatividad como aquella capacidad humana de producir ideas nuevas y valiosas; facultad que existe en todas las personas, que puede desarrollarse mediante el entrenamiento, y que en su materialización puede adoptar formas artísticas, literarias o científicas entre otras.

Características de los niños con conducta creativa

El principio de la personalidad creativa está en el niño, en la infancia, el niño es naturalmente creativo: imagina, combina, transforma, idealiza, estructura, desestructura y reestructura las cosas. El niño se expresa de manera abundante con mímica, dibujos, construcciones y representaciones (Rodríguez Estrada, 1985). Asimismo, los niños son creativos por naturaleza, y tienen diversas formas y modalidades a través de las cuales lo manifiestan; el potencial creativo está ahí, es el medio sociocultural el que proporciona las oportunidades y los estímulos para desarrollarlo o para bloquearlo (Espiru Vizcaíno, 1993).

La etapa comprendida entre los 9 y 10 años es crucial para la creatividad, quizá porque los niños integran sus experiencias creativas al entorno escolar, social y vivencial. A esta edad logran una mayor ruptura e independencia aprendiendo a tener en cuenta tanto a la sociedad como a sí mismos (Prieto Sánchez, López Matínez y Ferrándiz García, 2003).

Es importante prestar atención, sobre todo en esta edad, ya que el niño creativo tiende a destacar en una falta de integración en el ambiente escolar; si esta necesidad no es satisfecha adecuadamente, los niños creativos pueden desembocar en conductas poco favorables para su desarrollo académico, pasando desde la distorsión de su realidad, enfrentamientos con compañeros y profesores, indisciplinas y otros problemas de conducta (Prieto Sánchez et al., 2003).

Algunas características que se pueden observar en los niños que se muestran creativos son: la influencia que ejercen en las personas que lo rodean, están abiertos a nuevas experiencias, así como tienen el valor de arriesgarse, preguntan el por qué, cuestionan normas, buscan distintas formas de resolver un problema, crean visualizaciones interna, son perseverantes y curiosos, necesidad de competencia y retos (Waisburd, 2002); con frecuencia suelen tener ideas fuera de lo esperado, lo que algunos llamarían extravagantes y que a sus profesores en algunas ocasiones les parecen descabelladas, aunque la mayoría de las veces éstos, más tarde, se dan cuenta que funcionan.

De igual manera, realizan trabajos a través de métodos distintos a los considerados comunes. Esta forma de afrontar los retos hace referencia a su *originalidad* para hacer las cosas; a la *fluidez*, ya que sus propuestas suelen ser muchas y a la *flexibilidad* al tener ideas diferentes y elaboradas de sus demás compañeros. Sus tareas se caracterizan por realizarlas de manera lúdica y con un buen sentido del humor, y su comportamiento está lleno de travesuras y falta de rigidez (Prieto Sánchez et al., 2003).

Tomando en cuenta todo lo anterior, es importante identificar aquellos momentos del desarrollo en el cual cada persona es motivada a crear e innovar un producto o su entorno. El desarrollo juega un papel importante sobre todo cuando las personas creativas se encuentran en las primeras etapas de su crecimiento, y principalmente en el ámbito escolar, ya que los niños pueden ser poco entendidos debido a las características propias de su edad. Por lo tanto, el desarrollo de la creatividad de cada persona dependerá en gran manera de su entorno más que de la edad en la que se encuentre.

Resultados encontrados en comunidades de Mérida, Yucatán

Tomando en cuenta las evaluaciones realizadas dentro del proyecto de prevención de la violencia a través de la intervención psicoeducativa, en cuanto a las conductas creativas de los alumnos de sexto grado de primaria, como se puede observar en la tabla del perfil de la conducta creativa, en la autopercepción de la personalidad creadora, en la percepción que tienen los profesores de la creatividad de sus alumnos, en la creatividad gráfica, en la creatividad verbal y en la originalidad verbal, se presentan **valores positivos**, lo cual indica que en estas características los niños están bien.

De todas estas características la flexibilidad verbal es la más alta, la autopercepción de la personalidad creadora, la percepción que tienen los profesores de la creatividad de sus alumnos y la creatividad verbal, están en un nivel medio bajo, esto es, que son rasgos que se presentan de manera regular pero tendiendo a un nivel bajo. Por último, la creatividad gráfica y la originalidad verbal, están en un nivel bajo, esto es que tienen poco de estas características.

Por otro lado se observa, en la percepción que tienen los padres de la creatividad de sus hijos, la fluidez, la flexibilidad y la originalidad gráfica y la fluidez verbal, se presentan **valores negativos**, lo cual indica que tienen nada o poco de estas características.

De todas estas características, la percepción que tienen los padres de la creatividad de sus hijos, es la más baja, lo cual indica que los consideran con poco de estos rasgos; la fluidez, la flexibilidad y la originalidad gráficas y la fluidez verbal, están en un nivel medio bajo, esto es que son rasgos que se presentan de manera regular pero tendiendo a un nivel bajo.

Perfil de Conducta Creativa de los niños participantes

Características	Media	Puntajes z	Clasificación
Flexibilidad Verbal	18.02	8.74	Alto
Personalidad Creativa (Autoevaluación)	52.57	4.23	Medio bajo
Personalidad Creativa (Profesores)	57.56	3.61	Medio bajo
Creatividad Verbal	89.54	3.47	Medio bajo
Originalidad Verbal	35.75	2.08	Bajo
Creatividad Gráfica	8.94	1.94	Bajo
Fluidez Verbal	35.77	-5.97	Medio alto
Fluidez Gráfica	1.99	-3.89	Medio bajo
Flexibilidad Gráfica	2.02	-3.89	Medio bajo
Originalidad Gráfica	4.48	-2.78	Medio bajo
Personalidad Creativa (Padres)	52.57	-1.55	Bajo



Factores que favorecen la conducta creativa

En el nivel educativo básico, los niños pasan un promedio de entre cinco a seis horas en un centro escolar, es decir, los infantes interactúan un tercio del día con sus compañeros de clase y profesores, por lo tanto, es importante tomar en cuenta la influencia del contexto académico en la creatividad. En esta etapa entran en juego elementos que incrementan el desarrollo creativo en los niños, su familia, el grupo de compañeros, amigos dentro y fuera del ámbito académico y profesores influyen de manera directa en ellos (Prieto Sánchez et al., 2003).

El contexto familiar

La familia es el escenario en el cual las personas se preparan para enfrentar el mundo. Lowenfeld (en Landau, 2002) pensaba que nunca es demasiado pronto para iniciar la educación para la creatividad, es decir que la acción creativa del niño no debería ser afectada por prohibiciones limitaciones o críticas. Por lo tanto, son los padres quienes juegan un papel importante siendo los primeros en estimularlos durante los primeros años.

La seguridad y confianza que éstos brindarán a sus hijos, son las bases para que los niños creen un entorno más saludable para ellos mismos y quienes los rodean.



El contexto cultural

Se puede decir que las culturas que educan a sus niños de modo abierto y libre para asumir los desafíos del entorno y plantearse esas cuestiones, los educan para el pensamiento divergente, y las que se orientan por el proceso y no por el producto son las que consiguen personalidades más creativas (Landau, 2002). En este sentido, la cultura es la que probablemente marque el rumbo de la creatividad y sea la que promueva un mayor uso de la misma.

El contexto escolar

El ámbito escolar es un espacio propicio para estimular la creatividad en los niños, además de educar en ciertas áreas específicas de conocimiento, debería proveer de un escenario real en el cuál los niños, ya sea por medio de proyectos o en el juego mismo, puedan ser impulsados por sus profesores para sacar provecho de su creatividad, y juntos favorecer el ambiente y la forma de afrontar las situaciones de la vida cotidiana de los escolares.

Desde 1962, Torrance (en Gonzáles, 1990) proponía que las escuelas en el futuro deberían estar diseñadas no tanto para aprender, sino como para pensar, un aprendizaje creativo privilegia el conocimiento y el desarrollo de las capacidades y los procesos de aplicación de éste.

Por lo tanto, el maestro debe saber valorar, reconocer y recompensar las manifestaciones creativas. El profesor debe fomentar la comunicación, el intercambio de ideas y la ayuda entre los alumnos, asimismo, debe de realizar una planificación a largo plazo, incluyendo los objetivos que quiere conseguir y organizando los recursos (Prieto Sánchez et al., 2003).

Factores de riesgo para la conducta creativa

Entre los factores de riesgo se encuentran los tres tipos de bloqueos presentes en la mayoría de las personas, que inhiben la creatividad (Davis & Scott, 1992):

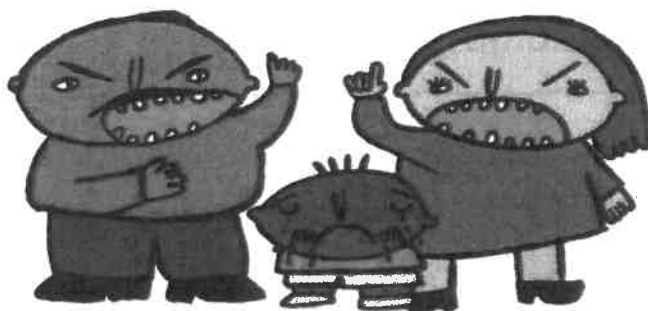
- (1) Bloqueo perceptual, es decir no ver cuál es el problema o lo que anda mal
- (2) Bloqueo cultural, cuyo origen es la manera en la que hemos sido educados, qué es lo que se nos ha enseñado a aceptar como bueno y como malo
- (3) Bloqueo emocional, que están dentro de nosotros por causa de las inseguridades que sentimos como individuos.

Dentro del entorno escolar -es decir en las aulas- las limitaciones y obstáculos pueden venir por las siguientes razones (Prieto Sánchez et al., 2003):

- (a) presionar al conformismo en lugar de enseñar o favorecer la observación crítica de las cosas
- (b) anular la espontaneidad mediante la actitud autoritaria y poco flexible
- (c) ridiculizar los intentos creativos y las ideas provocadoras
- (d) imponer excesivos castigos
- (e) conceder excesivo valor al éxito, y
- (f) no tolerar la actitud creativa y juguetona del niño cuando trabaja

Como parte de propuestas más recientes (Marina & Marina, 2013), otros factores de riesgo que inhiben el desarrollo de la conducta creativa son aquellas características y actitudes propias de la persona, como:

- (a) la pasividad en vez de la actividad
- (b) el mutismo en lugar de la expresividad
- (c) escoger la repetición a la innovación
- (d) el síndrome de impotencia adquirida por encima del descubrimiento de posibilidades
- (e) la cerrazón antes que la apertura mental
- (f) la sumisión intelectual sobre la independencia crítica, y
- (g) preferir la dependencia a la autonomía



Sugerencias para estimular la conducta creativa

Con los resultados del diagnóstico realizado en esta población de niños se encontraron ciertas necesidades en su creatividad gráfica (general, fluidez, flexibilidad y originalidad) y su creatividad verbal (originalidad y fluidez). De acuerdo a la intervención propuesta por Garaigordobil (2010) que menciona que la finalidad de estos programas de juegos cooperativos y creativos es estimular factores socioemocionales y cognitivos, así como integrar socialmente a niños que presentan dificultades en sus interacciones y su desarrollo, se planteó como objetivo para los niños participantes en la intervención:

Desarrollar la imaginación, la creatividad, tanto en lo que se refiere a las palabras, juegos verbales, como a la creatividad expresada con el cuerpo al representar personajes, a la creatividad de construir objetos con distintos materiales o a la creatividad con el dibujo y la pintura.

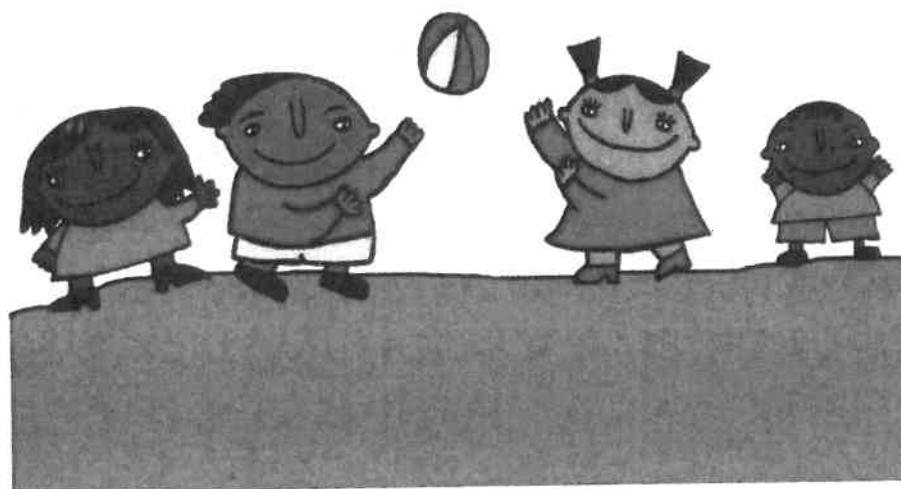
Para poder llevar a cabo las actividades que se presentan como ejemplo, se recomienda al profesor recordar al grupo consistentemente las reglas del funcionamiento del mismo, siendo las siguientes:

1. Todos los estudiantes participan y nadie sobra
2. Nadie pierde, ni se elimina
3. Hacer observación crítica de las cosas

4. Ser flexibles ante las situaciones que se presenten
5. Aportar respuestas creativas e ideas innovadoras

Las actividades que se proponen (Garaigordobil, 2003, 2010) están relacionadas con aspectos verbales que estimulen la fluidez, la flexibilidad y originalidad, como usos inusuales de objetos, juegos de palabras, adivinanzas, escribir historias, inventar poesías, hacer metáforas, etc. Actividades gráfico-figurativas como realizar dibujos que contengan en sus estructuras formas básicas como círculos, líneas, pintar, expresar ideas, imágenes, pensamientos, sentimientos. Actividades para ejercitar la creatividad social, la fantasía. Dramatización creativa a través de ejercicios de movimiento. Ejercicios de relajación y construir algo nuevo a partir de la combinación de distintos materiales.

A continuación se describe una selección de aquellos juegos que de alguna manera ayudaron a los grupos a estimular las conductas que no presentaban o que las manifestaban en una baja proporción y que propiciaron la participación y el interés de los niños, según las necesidades detectadas en los estudiantes de esas comunidades.



Actividad 1

La nueva evolución de las especies

Objetivos

- Promover comunicación y cooperación entre los niños
- Fortalecer la creatividad gráfica y la verbal, enfatizando la originalidad
- Mejorar la percepción del alumno como estudiante, mediante la práctica de habilidades de lecto-escritura

Procedimiento

- a) Formar equipos de 5 o 6 integrantes, pudiendo variar este número si la ocasión lo requiere.
- b) Proporcionarle a los equipos un paquete de materiales (descrito en el apartado siguiente).
- c) Dar la siguiente instrucción en voz alta al grupo: “Por equipos, vamos a inventar una nueva especie animal. Para poder crear este nuevo animal, todos tendrán que seleccionar y recortar partes del cuerpo de otros animales, pudiendo utilizar el material gráfico que se les va a dar y así conformar el cuerpo de esta nueva especie pegándolas en una hoja en blanco. De igual forma, en esta misma hoja van a anotar el nombre inventado de su creación y hacer una breve descripción del animal diciendo la clase de animal qué es, qué come, dónde vive y alguna otra cosa que se les ocurra. Recuerden que esta nueva especie que van a inventar se elige entre todos y

es necesario que todos contribuyan en su realización; tienen 20 minutos para hacerlo”.

- d) Durante la realización de esta actividad, observar el modo de trabajo así como el proceso de toma de decisiones que presentan los equipos.
- e) Cuando se cumplan los 20 minutos (pueden darse 5 minutos extras si así lo requiere el grupo); se colocará al grupo de forma circular y se pegarán en la pared los animales elaborados. Seguidamente, cada equipo presentará y describirá al animal que realizaron.
- f) Al finalizar, se realizará la reflexión grupal de esta actividad.

Materiales

Paquete de materiales por equipo:

Material gráfico de distintos animales (fotos, dibujos, monografías, etc.)

Hojas en blanco (mínimo 1 y se les puede proporcionar las que el equipo solicite)

Una tijera para cada miembro del equipo

Pegamento

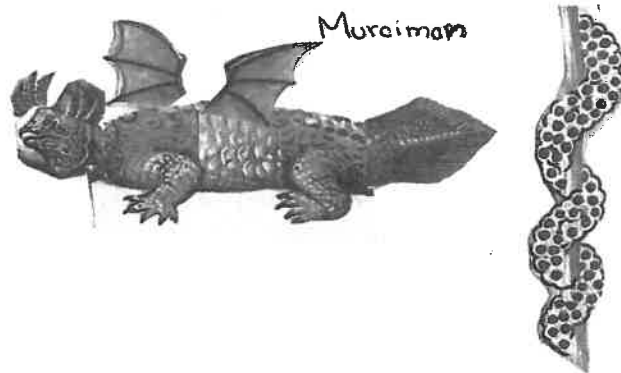
Duración

60 minutos aproximadamente.

Reflexión

Se recomienda cubrir los siguientes puntos:

- Opinión grupal de la actividad en general: ¿Fue divertida?, ¿Fue interesante?, ¿Les gustó?, etc.
- Proceso de toma de decisiones en equipo y las dificultades que se pudieron presentar: ¿Se tomaron en cuenta las opiniones de todos?, ¿Cómo se organizaron para inventar a su animalito?, ¿Cómo eligieron el nombre de esta especie? En caso de haberse presentado una dificultad, ¿Cómo se resolvió esta(s) dificultad(es)?
- Importancia de la contribución individual de todo el equipo en la actividad. ¿Cómo se organizaron para construir y redactar su descripción de los animales? ¿Cómo se sintieron al redactar? ¿Fue fácil o difícil? ¿Por qué? ¿Tenían una idea clara del animal que querían inventar desde el inicio o fueron improvisando durante la marcha?
- Opinión grupal sobre los animales inventados: ¿Cuál les gustó más?, ¿Cuál les pareció más creativo u original?, ¿Cuál elegirían como mascota? ¿Cuál les parece que causa más miedo de todos?



Nombre:

Comes: mucos, carne, pescado, etc, vive en el mar
Vive en lugares calidos, frios y secos.

INTEGRANTES:

Juan.
Karla
May.
D. diez.

Actividad 2

Dibujos con limitación de formas

Objetivos

- Promover comunicación y cooperación entre los niños
- Fortalecer la creatividad gráfica enfatizando la fluidez, flexibilidad y originalidad

Procedimiento

- a) Formar equipos de 4 integrantes, pudiendo variar este número si la ocasión lo requiere.
- b) Proporcionarle a los equipos un paquete de materiales (descrito en el apartado siguiente).
- c) Asignar a cada equipo una figura geométrica, puede asignarse por sorteo o según criterio del profesor. Se recomiendan las siguientes figuras: cuadrado, círculo, triángulo, rectángulo, trapecio y pentágono.
- d) Dar la siguiente instrucción en voz alta al grupo: “Por equipos, vamos a realizar un dibujo del tema que elijan entre todos, pero solamente utilizando la figura geométrica que les haya tocado, pueden usar muchos elementos de esta figura de diferentes tamaños. Recuerden que es necesario que todos contribuyan en su realización; tienen 20 minutos para hacerlo”.
- e) Durante la realización de esta actividad, observar el modo de trabajo así como el proceso de toma de decisiones que presentan los equipos.

- f) Cuando se cumplan los 20 minutos (puede darse 5 minutos extras si así lo requiere el grupo), cada equipo pasará al frente y describirá el dibujo que hicieron, así como el proceso que siguieron para el trabajo en equipo.
- g) Al finalizar, se realizará la reflexión grupal de esta actividad.

Materiales

Paquete de materiales por equipo:

Cartulina blanca

Plumones de colores

Marcador negro

Duración

60 minutos aproximadamente

Reflexión

Se recomienda cubrir los siguientes puntos:

- Opinión grupal de la actividad en general: ¿Fue divertida?, ¿Fue interesante?, ¿Les gustó?, etc.
- Dificultad al usar una sola forma geométrica para la realización del dibujo.
- Proceso de toma de decisiones en equipo y las dificultades que se pudieron presentar: ¿Se tomaron en cuenta las opiniones de todos?, ¿Cómo se organizaron para realizar sus dibujos? En caso de haberse presentado una dificultad, ¿Cómo se resolvió esta(s) dificultad(es)?

- Importancia de la atención y la contribución individual de todo el equipo en la actividad.
- Opinión grupal sobre los dibujos hechos: ¿Cuál les gustó más?, ¿Cuál les pareció más creativo u original?



Actividad 3

DIBUJO SOBRE RECTÁNGULO, PUNTO Y LÍNEA

Objetivos

- Promover comunicación y cooperación entre los niños
- Fortalecer la creatividad gráfica, enfatizando la originalidad, flexibilidad y fluidez

Procedimiento

- a) Formar parejas con los miembros del grupo. En el caso de que el total de los niños fuera un número impar, se pueden formar los tríos necesarios.
- b) Proporcionarle a las parejas un paquete de materiales (descrito en el apartado siguiente).
- c) Dar la siguiente instrucción en voz alta al grupo: “Cada pareja, tomando como base las figuras que aparecen en la hoja que se les entregó, va a realizar un dibujo que elegirán en común acuerdo de entre las ideas que ambos propongan. Una vez que ya hayan elegido la idea que quieren dibujar, deben ponerse de acuerdo sobre la forma en que reflejarán esa idea en un dibujo utilizando las formas geométricas que se les presenta, en caso de que tengan más ideas que representar pueden pedir otra hoja y continuar dibujando todas las que se les ocurra. Recuerden que estos dibujos se forman entre las dos (o tres, en su caso) personas que conforman la pareja o grupo y es necesario que todos contribuyan en su realización; tienen 15 minutos para hacerlo”.

- d) Durante la realización de esta actividad, observar el modo de trabajo así como el proceso de toma de decisiones que presentan las parejas.
- e) Cuando se cumplan los 15 minutos (puede darse 5 minutos extras si así lo requiere el grupo), se pegarán en la pared los dibujos realizados por todos los niños como forma de exposición ante el grupo para que cada pareja describa el dibujo que realizaron.
- f) Al finalizar, se realizará la reflexión grupal de esta actividad.

Material

Paquete de materiales por pareja:

Hojas tamaño carta, en la que se encuentren dibujados un rectángulo, una línea y un gran punto. (Mínimo 1 hoja para cada pareja)

Dos lápices

Un borrador

Colores

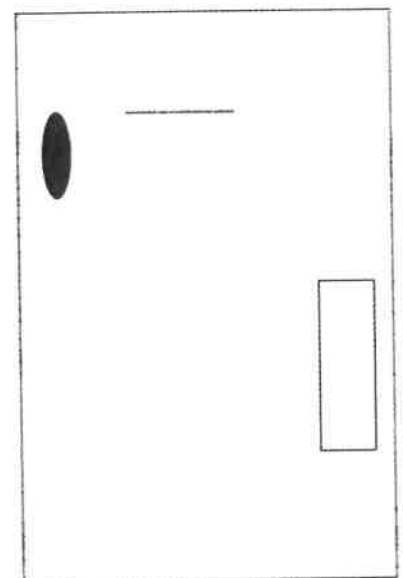
Duración

45 minutos aproximadamente

Reflexión

Se recomienda cubrir los siguientes puntos:

- Opinión grupal de la actividad en general: ¿Fue divertida?, ¿Fue interesante?, ¿Les gustaron los dibujos que hicieron?, etc.



- Proceso de toma de decisiones en equipo y las dificultades que se pudieron presentar: ¿Se tomaron en cuenta las opiniones de ambos?, ¿Cómo se organizaron para realizar su dibujo? En caso de haberse presentado una dificultad, ¿Cómo se resolvió esta(s) dificultad(es)?
- Importancia de la contribución individual de ambos miembros en la actividad: ideas y acciones al construir el dibujo.
- ¿Cómo se organizaron para construir y redactar su descripción de los animales? ¿Cómo se sintieron al redactar? ¿Fue fácil o difícil? ¿Por qué?
- ¿Qué elementos de los dibujos de sus compañeros podrían tomar para crear un dibujo propio diferente?
- ¿Qué objeto, animal o paisaje se repitió entre los dibujos presentados? ¿A pesar de ser el mismo dibujo, en que se diferenciaban de los demás?
- Opinión grupal sobre los dibujos presentados: ¿Cuál les gustó más?, ¿Cuál les pareció más creativo u original? ¿Cuál o cuáles dibujos les sorprendieron más y por qué?

Actividad 4

Cuadro con palillos

Objetivos

- Promover comunicación y cooperación entre los niños
- Fortalecer la creatividad gráfica enfatizando la fluidez, flexibilidad y originalidad

Procedimiento

- a) Formar parejas con los miembros del grupo. En el caso de que el total de los niños fuera un número impar, se pueden formar los tríos necesarios.
- b) Proporcionarle a cada pareja un paquete de materiales (descrito en el apartado siguiente).
- c) Dar la siguiente instrucción en voz alta al grupo: “Por parejas vamos a crear un cuadro de arte usando los palillos, las acuarelas y los plumones que se les dio, es importante que usen todos los palillos (50). Para crear su cuadro, primero tienen que decidir qué es lo que van a representar pudiendo ser un objeto, animal, persona, etc., que cuente con una forma definida o experimentar con las formas y los colores sin una forma definida. Una vez que ya hayan elegido el tema de su dibujo, tendrán que organizarse de tal forma que ambos contribuyan en la realización del dibujo; tienen 30 minutos para hacerlo”.

- d) Durante la realización de esta actividad, observar el modo de trabajo así como el proceso de toma de decisiones que presentan las parejas o tríos.
- e) Cuando se cumplan los 30 minutos (puede darse 5 minutos extras si así lo requiere el grupo), cada pareja expondrá la obra creada al resto del grupo y explicará lo que quisieron representar.
- f) Al finalizar, se realizará la reflexión grupal de esta actividad.

Materiales

Paquete de materiales por pareja:

Cartulina blanca

Palillos (50)

Pegamento

Tijeras

Plumones de colores

Marcador negro

Acuarelas de colores

Duración

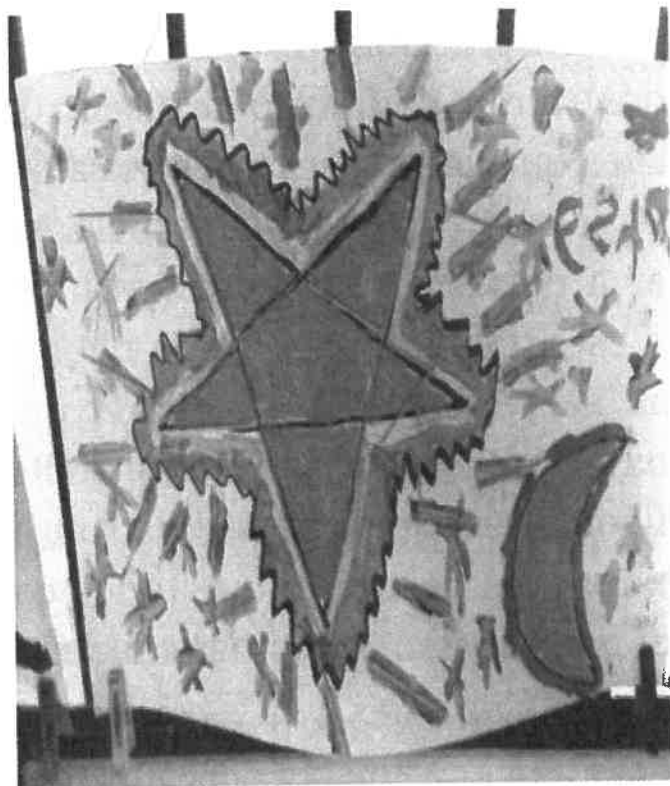
60 minutos aproximadamente

Reflexión

Se recomienda cubrir los siguientes puntos:

- Opinión grupal de la actividad en general: ¿Fue divertida?, ¿Fue interesante?, ¿Les gustó?, etc.

- ¿Fue difícil ponerse de acuerdo con su pareja para decidir que se iba a representar? ¿Tuvieron muchas ideas para dibujar? ¿Y para organizarse al realizar el dibujo?
- Proceso de toma de decisiones en pareja y las dificultades que se pudieron presentar: ¿Se tomaron en cuenta las opiniones de ambos?, ¿Cómo se organizaron para realizar sus dibujos? En caso de haberse presentado una dificultad, ¿Cómo se resolvió esta(s) dificultad(es)?
- Importancia de la contribución individual de ambos miembros al realizar las obras.
- Opinión grupal sobre los cuadros presentados: ¿Cuál les gustó más? ¿Cuál les pareció más creativo u original?



Actividad 5

Diseñadores de sombreros

Objetivos

- Fortalecer la creatividad gráfica enfatizando la fluidez, flexibilidad y originalidad
- Fortalecer la innovación de un objeto común

Procedimiento

- a) Formar equipos de 5 integrantes, pudiendo variar este número de acuerdo con el total de alumnos.
- b) Proporcionarle a los equipos un paquete de materiales (descrito en el apartado siguiente).
- c) Dar la siguiente instrucción en voz alta al grupo: “Por equipos, vamos a construir un sombrero de diseño original con todos los materiales que se presentan en el salón o inclusive con objetos que se encuentren en la escuela. Vamos a empezar con dibujar a detalle el sombrero en una cartulina y una vez que ya esté dibujado, el equipo debe acordar como se organizaran para construir el sombrero dividiendo tareas entre todos los miembros del equipo. Recuerden que el diseño del sombrero que van a construir se forma con las ideas de todos y es necesario que todos contribuyan en su realización; tienen 30 minutos para hacerlo”.
- d) Durante la realización de esta actividad, observar el modo de trabajo así como el proceso de toma de decisiones que presentan los equipos.

- e) Cuando se cumplan los 30 minutos (puede darse 5 minutos extras si así lo requiere el grupo), cada equipo elegirá a un representante para modelar el sombrero creado, exponiéndose todos al frente del salón y describiendo cada uno de ellos.
- f) Al finalizar, se realizará la reflexión grupal de esta actividad.

Materiales

Paquete de materiales por equipo:

Varias cajas de cartón de diferentes tamaños (mínimo 2 o 3 por equipo)

Objetos al azar que se encuentren en los alrededores o en el salón de clases para complementar la construcción del sombrero: hojas, botellas, papel de colores, etc.

Colores

Tijeras

Plumones de colores

Marcador negro

Duración

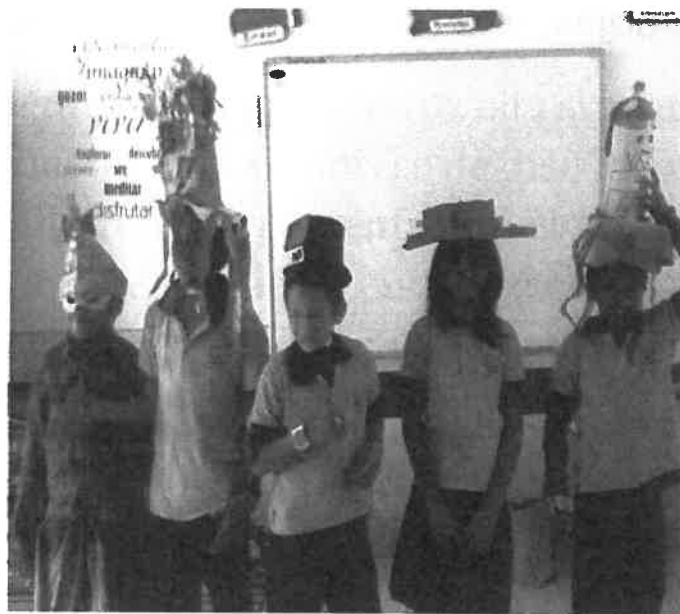
60 minutos aproximadamente

Reflexión

Se recomienda cubrir los siguientes puntos:

- Opinión grupal de la actividad en general: ¿Fue divertida?, ¿Fue interesante?, ¿Les gustó?, etc.

- Proceso de toma de decisiones en equipo y las dificultades que se pudieron presentar: ¿Se tomaron en cuenta las opiniones de todos?, ¿Cómo se organizaron para diseñar y construir el sombrero? En caso de haberse presentado una dificultad, ¿Cómo se resolvió ésta?, ¿Cómo se repartieron las tareas al construir el sombrero?, ¿Cómo eligieron a la persona que fue el modelo?
- Importancia de la contribución individual de todo el equipo en la actividad, así como el ponerse de acuerdo y dirigir las acciones hacia una misma meta.
- Opinión grupal sobre los sombreros creados: ¿Cuál les gustó más?, ¿Cuál les pareció más creativo u original?



Actividad 6

Adornando siluetas

Objetivos

- Fortalecer la creatividad gráfica enfatizando la fluidez, flexibilidad y originalidad
- Fortalecer la capacidad imaginativa tomando como base la silueta de los participantes

Procedimiento

- a) Formar equipos de 5 o 6 integrantes, pudiendo variar este número de acuerdo con el total de alumnos.
- b) Proporcionarle a los equipos un pliego grande de papel de embalar o manila (descrito en el apartado siguiente).
- c) Dar la siguiente instrucción en voz alta al grupo: “Por equipos, vamos a decorar una silueta. Para eso, deben elegir a una persona de su equipo que se recostará sobre el papel manila y adoptará una postura que le guste, mientras que otro compañero de ese mismo grupo dibujará el contorno del cuerpo con un marcador negro. Una vez que ya se tenga la silueta, por equipo acordarán la forma y materiales con que rellenarán la silueta entre todos. Recuerden que es necesario que todos contribuyan en la realización de la actividad y lo hagan de forma colaborativa; tienen 30 minutos para hacerlo”.

- d) Durante la realización de esta actividad, observar el modo de trabajo así como el proceso de toma de decisiones que presentan los equipos.
- e) Cuando se cumplan los 30 minutos (pueden darse 5 minutos extras si así lo requiere el grupo), cada equipo recortará la silueta que adornaron y se realizará una exposición con estas siluetas.
- f) Al finalizar, se realizará la reflexión grupal de esta actividad.

Material

Paquete de materiales por equipo:

Pliego grande de papel de embalar o manila

Objetos al azar que se encuentren en los alrededores o en el salón de clases para complementar el adorno de la silueta: hojas, piedras, fomi, fieltro, plumas, retazos de tela, brillantina, pintura, periódico, flores, papel, etc.

Pegamento o cinta adhesiva

Tijeras

Marcador negro

Duración

60 minutos aproximadamente

Reflexión

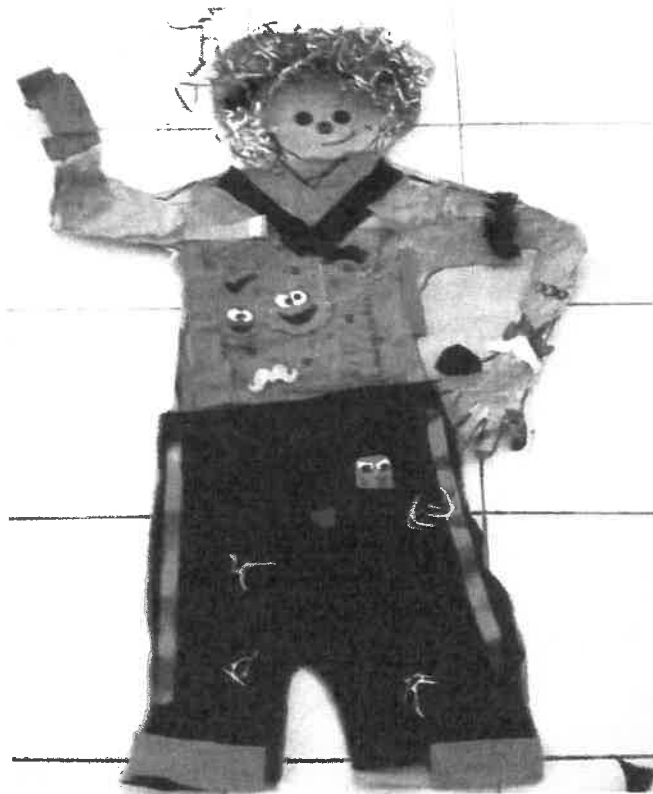
Se recomienda cubrir los siguientes puntos:

- Opinión grupal de la actividad en general: ¿Fue divertida?, ¿Fue interesante?, ¿Les gustó dibujar una silueta de tamaño real y rellenarla?, etc.

- Proceso de toma de decisiones en equipo y las dificultades que se pudieron presentar: ¿Se tomaron en cuenta las opiniones de todos?, ¿Cómo se organizaron para decorar la silueta? En caso de haberse presentado una dificultad, ¿Cómo se resolvió ésta?

¿Cómo eligieron los materiales que utilizaron para rellenar su silueta?, ¿Fue difícil o tardado conseguirlos?, ¿Cómo eligieron de quien realizar la silueta?, ¿Por qué eligieron esa postura para la silueta?

- Importancia de la contribución individual de todo el equipo en la actividad: al aportar ideas sobre cómo decorar la silueta
- Opinión grupal sobre las siluetas presentadas: ¿Cuál les gustó más?, ¿Cuál les pareció más creativo u original?



Actividad 7

El periódico

Objetivos

- Fortalecer la creatividad gráfica y la verbal, enfatizando la fluidez, flexibilidad y originalidad
- Fortalecer la imaginación mediante la expresión verbal y la inventiva de los participantes

Procedimiento

- a) Formar equipos de 5 o 6 integrantes, pudiendo variar este número de acuerdo con el total de alumnos.
- b) Repartir a cada equipo una sección que pueda encontrarse en un periódico, esta asignación puede ser por decisión del profesor o en consenso con el grupo. Algunas sugerencias de secciones son: deportes, noticias (nacionales, locales y/o internacionales), entretenimiento, espectáculos, cultura y clima
- c) Repartir a cada equipo un paquete de materiales (descritos en el apartado siguiente)
- d) Dar la siguiente instrucción en voz alta al grupo: “En grupo vamos a elaborar un periódico con la contribución de todos los equipos, para lograr esto, cada equipo va a construir una noticia de la sección que les haya tocado. La noticia que inventen debe contener información precisa, estar bien elaborada y con una amplia longitud que se escribirá en hojas en blanco, además puede estar complementada con

fotos, dibujos u otras ilustraciones que decida el equipo; tienen 20 minutos para hacerlo”.

- e) Durante la realización de esta actividad, observar el modo de trabajo así como el proceso de toma de decisiones que presentan los equipos.
- f) Cuando se cumplan los 20 minutos (pueden darse 5 minutos extras si así lo requiere el grupo), cada equipo presentará su(s) noticia(s) al resto del grupo leyéndolas y mostrándolas con sus ilustraciones.
- g) Una vez presentadas todas las noticias, el grupo con guía del profesor, unirán todas las secciones para construir el periódico. Se les dará unos minutos para que puedan contemplar el trabajo integrado.
- h) Al finalizar, se realizará la reflexión grupal de esta actividad.

Material

Hojas blancas tamaño carta (3 aproximadamente para cada equipo)

Lápices (uno para cada equipo)

Plumones (un paquete para cada equipo)

Colores

Revistas, periódicos u otro material recortable para complementar sus secciones con ilustraciones

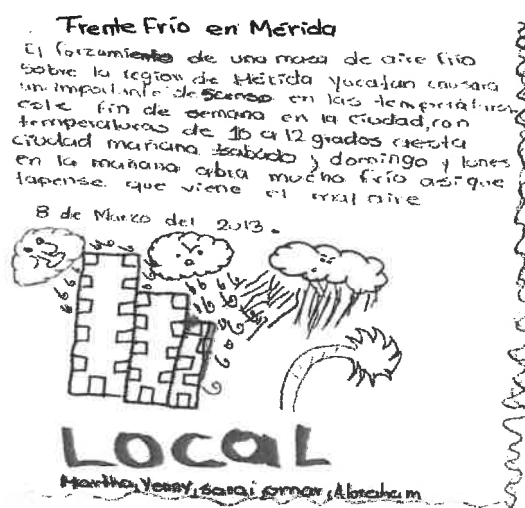
Duración

45 minutos aproximadamente

Reflexión

Se recomienda cubrir los siguientes puntos:

- Opinión grupal de la actividad en general: ¿Fue divertida?, ¿Fue interesante?, ¿Les gustó?, etc.
- Contribución individual en el trabajo en equipo: ¿todos aportaron ideas?, ¿Cómo se sintieron al trabajar con el equipo que les tocó?
- Proceso de toma de decisiones en equipo y las dificultades que se pudieron presentar: ¿Se tomaron en cuenta las opiniones de todos?, ¿Cómo se organizaron para construir y redactar sus noticias?, ¿Cómo se sintieron al redactar?, ¿Fue fácil o difícil?, ¿Por qué?, ¿Cómo se sienten luego de inventar un periódico y sus noticias todos juntos? ¿Les ha gustado trabajar todos juntos para un fin común?, ¿Cuáles fueron los temas principales o más frecuentes en sus noticias?, ¿Qué opinan sobre los medios de comunicación actuales? En nuestra comunidad, ¿cuáles son los temas que más se repiten en las noticias?
- Opinión grupal sobre las secciones y sus noticias: ¿Cuál les gustó más?, ¿Cuál les sorprendió más?, ¿Cuáles han sido originales?



Actividad 8

Esculturas

Objetivos

- Fortalecer la creatividad gráfica enfatizando la fluidez, flexibilidad y originalidad
- Fortalecer la creación de nuevas ideas a través de materiales diversos

Procedimiento

- a) Formar equipos de 5 integrantes, pudiendo variar este número de acuerdo con el total de alumnos.
- b) Proporcionarle a los equipos un paquete de materiales (descrito en el apartado siguiente).
- c) Dar la siguiente instrucción en voz alta al grupo: “Por equipos, vamos a fabricar esculturas de objetos reales o imaginarios utilizando las piezas de unicel, las pinturas, así como los otros materiales que se les proporcionó. Para esto, primero deben discutir en equipo las ideas sobre qué pueden construir y llegar a un consenso sobre la idea que elegirán para su escultura. Recuerden que es necesario que todos contribuyan en la creación de la construcción y su decoración, trabajando de forma colaborativa; tienen 30 minutos para hacerlo”.
- d) Durante la realización de esta actividad, observar el modo de trabajo, así como el proceso de toma de decisiones que presentan los equipos.

- e) Cuando se cumplan los 30 minutos (puede darse 5 minutos extras si así lo requiere el grupo), se hará una exposición con todas las obras realizadas y cada equipo explicará su construcción.
- f) Al finalizar, se realizará la reflexión grupal de esta actividad.

Materiales

Paquete de materiales por equipo:

Piezas de unicel de distintas formas y tamaños (25)

Pegamento o cinta adhesiva

Tijeras

Cuerda o listón fino (un metro)

Palillos de diferentes tamaños

Pinturas digitales

Cartulina blanca

Objetos al azar que se encuentren en los alrededores o en el salón de clases para complementar el adorno de la silueta: hojas, piedras, fomi, fieltro, plumas, retazos de tela, brillantina, periódico, flores, papel, etc.

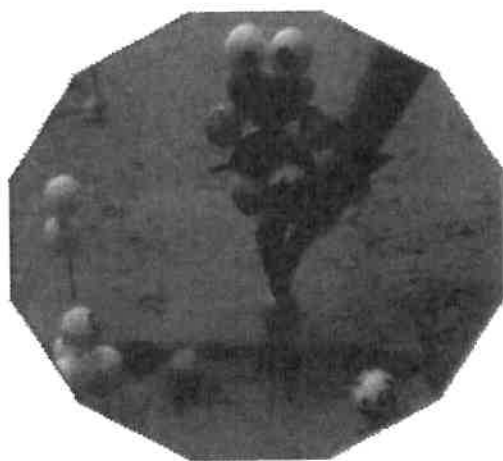
Duración

60 minutos aproximadamente

Reflexión

Se recomienda cubrir los siguientes puntos:

- Opinión grupal de la actividad en general: ¿Fue divertida?, ¿Fue interesante?, ¿Les gustó realizar esculturas con unicel?, ¿Fue difícil realizar las estructuras necesarias para crear la escultura?
- Proceso de toma de decisiones en equipo y las dificultades que se pudieron presentar: ¿Se tomaron en cuenta las opiniones de todos?, ¿Cómo se organizaron para construir su escultura? En caso de haberse presentado una dificultad, ¿Cómo se resolvió?, ¿Cómo eligieron los materiales que utilizaron para complementar su escultura?, ¿Cómo eligieron la idea a representar en la escultura?, ¿Por qué eligieron esa idea?, ¿La escultura final representa esa idea?, ¿Se distingue una sola idea trabajada o hay elementos que pertenecen a variedad de ideas?
- Importancia de la contribución individual de todo el equipo en la actividad: al aportar ideas y realización de la escultura; dificultad al coordinarse para realizar la escultura
- Opinión grupal sobre las esculturas creadas: ¿Cuál les gustó más?, ¿Cuál les pareció más creativa u original?



Actividad 9

Una frase para rimar

Objetivos

- Fortalecer la creatividad verbal, enfatizando la fluidez, flexibilidad y originalidad
- Fortalecer la creatividad verbal mediante la práctica de habilidades de lecto-escritura

Procedimiento

- a) Formar 5 equipos con el total de niños que conforman el grupo, tratando que cada equipo tenga un número proporcional.
- b) Proporcionar a cada equipo una hoja en blanco que contenga una frase escrita al azar en el centro de la parte superior de la misma, pudiendo ser: “¡Qué emoción!”, “La luna sale por la noche”, “Estaban absolutamente asombrados”, “Nubes con forma de algodón”, “En otoño caen las hojas”, “La primavera y sus flores”, etc.
- c) Dar la siguiente instrucción en voz alta al grupo: “Por equipos, vamos a crear breves, divertidas y originales poesías utilizando frases que rimen con la frase escrita en la tarjeta que les haya tocado. Recuerden que es necesario que todos contribuyan en la construcción de las poesías de forma colaborativa; tienen 15 minutos para hacerlo”.

- d) Durante la realización de esta actividad, observar el modo de trabajo así como el proceso de toma de decisiones que presentan los equipos.
- e) Cuando se cumplan los 15 minutos (pueden darse 5 minutos extras si así lo requiere el grupo), colocar a todos los miembros del grupo en posición circular para que, posteriormente, un representante de cada equipo lea las distintas rimas y poesías creadas a partir de la frase que le ha tocado a su equipo.
- f) Al finalizar, se realizará la reflexión grupal de esta actividad.

Material

Hojas en blanco: 5 de ellas con las frases seleccionadas escritas en la parte superior de la misma y mínimo 2 hojas en blanco adicionales para cada equipo

Bolígrafos

Duración

45 minutos aproximadamente

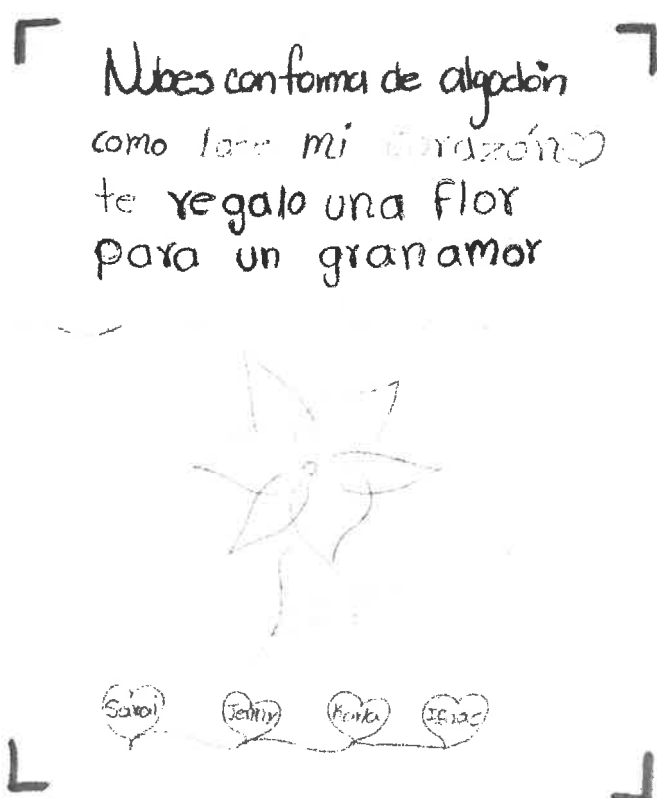
Reflexión

Se recomienda cubrir los siguientes puntos:

- Opinión grupal de la actividad en general: ¿Fue divertida?, ¿Les gustó jugar con las palabras para crear sus poesías?
- Proceso de toma de decisiones en equipo y las dificultades que se pudieron presentar: ¿Se tomaron en cuenta las opiniones de todos?, ¿Cómo se organizaron para inventar

las rimas para cada frase? En caso de haberse presentado una dificultad, ¿Cómo se resolvió ésta?, ¿Cómo se sintieron al crear sus poesías?, ¿Les resultó fácil?, ¿Por qué?, ¿Fue difícil encontrar una frase con la cual iniciar?, ¿Cómo se organizaron para escribir las frases que pensaban?, ¿Se seleccionó a una persona para que escriba o escribieron todos?, ¿Cómo decidieron eso?

- Importancia de la contribución individual de todo el equipo en la actividad: ¿En tu equipo, se crearon cooperativamente las poesías?, ¿por qué crees que sí/no?
- Opinión grupal sobre las poesías inventadas: ¿Cuál les gustó más?, ¿Cuál les pareció más creativo u original?, ¿Cuál les sorprendió más?



Actividad 10

Publicidad

Objetivos

- Fortalecer la creatividad gráfica enfatizando la fluidez, flexibilidad y originalidad
- Fortalecer el trabajo creativo en equipo para la generación de ideas y la utilización de la creatividad verbal

Procedimiento

- a) Formar equipos de 6 o 7 integrantes, pudiendo variar este número de acuerdo con el total de alumnos.
- b) Dar la siguiente instrucción en voz alta al grupo: “Por equipos, vamos a diseñar carteles de publicidad de productos nuevos. Para esto, primero en su equipo den el mayor número de ideas sobre los posibles productos a promocionar, estos productos pueden ser reales con pequeños cambios o ser completamente inventados por ustedes, tienen 10 minutos para comentar sus ideas”.
- c) Una vez transcurridos los 10 minutos, seguir con la instrucción: “Ahora de forma conjunta y buscando un consenso elijan el producto de mayor interés para ustedes entre las ideas que se presentaron previamente para comenzar a trabajar en sus anuncios, tienen 5 minutos para ponerse de acuerdo”.
- d) Luego de los 5 minutos, se brinda la última parte de la instrucción: “Ya con su producto elegido, comiencen a construir su anuncio en forma de cartel incluyendo las características

de ese objeto así como sus ventajas y otros elementos que consideren importantes y que deberán estar escritos en una hoja en blanco aparte. Recuerden que es necesario que todos contribuyan en la planeación y realización de sus carteles trabajando de forma colaborativa; tienen 30 minutos para hacerlo”.

e) Durante la realización de esta actividad, observar el modo de trabajo así como el proceso de toma de decisiones que presentan los equipos.

f) Cuando se cumplan los 30 minutos (pueden darse 5 minutos extras si así lo requiere el grupo), cada equipo pasará a presentar su producto con apoyo de su anuncio publicitario y buscando vender este producto al resto del salón.

g) Al finalizar, se realizará la reflexión grupal de esta actividad.

Materiales

Cartulina para cada equipo

Hojas en blanco (mínimo 1 para cada equipo)

Plumones de colores

Tijeras

Colores

Pegamento

Marcadores de color negro

Objetos al azar que se encuentren en los alrededores o en el salón de clases para complementar el adorno de la silueta: hojas, piedras, fomi, fieltro, plumas, retazos de tela, brillantina, periódico, flores, papel, etc.

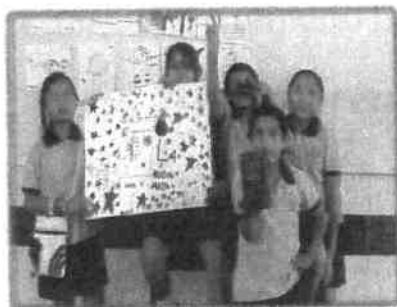
Duración

60 minutos aproximadamente

Reflexión

Se recomienda cubrir los siguientes puntos:

- Opinión grupal de la actividad en general: ¿Fue divertida?, ¿Fue interesante?, ¿Les gustó crear anuncios publicitarios?, ¿Cuántas ideas de productos surgieron en cada equipo?, ¿Fue difícil elegir sólo una idea para trabajar?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Se dio un consenso en el equipo o fue por mayoría?
- Proceso de toma de decisiones en equipo y las dificultades que se pudieron presentar: ¿Se tomaron en cuenta las opiniones y sugerencias de todos?, ¿Cómo se organizaron para construir el anuncio?, ¿Todos colaboraron en la realización del cartel?, en caso de haberse presentado una dificultad, ¿Cómo se resolvió ésta?
- Importancia de la contribución individual de todo el equipo en la actividad: ¿Qué le tocó hacer a cada miembro del equipo al momento de realizar su anuncio?, ¿Cómo asignaron esas tareas a cada uno de los miembros?
- Opinión grupal sobre los productos y anuncios: ¿Cuál les gustó más?, ¿Cuál les pareció más creativo u original?, ¿Por qué?



Conclusiones

En conclusión, esta parte del trabajo de prevención de la violencia a través de la intervención psicoeducativa, y de la capacitación a los docentes de sexto grado de primarias públicas marginadas a través de un programa de juegos cooperativos y creativos para fomentar la conducta creativa, resultó muy positivo en palabras de los propios docentes que participaron en el proyecto. Los cuales comentan que las actividades de juegos implementadas en la clase les han permitido involucrarse más afectivamente con sus alumnos y se ha establecido una relación de amistad con los mismos, así como una mejora notoria en la comunicación maestra-alumno. Los cambios más positivos que han observado en los miembros del grupo es que han mejorado su creatividad verbal, tienen más ideas originales cuando hacen juegos con el lenguaje. Han mejorado su creatividad gráfico-figurativa y plástico-constructiva, tienen más ideas originales cuando dibujan, pintan o hacen esculturas, así como la creatividad dramática al representar personajes u objetos. También comentan, que se han divertido mucho y la experiencia fue satisfactoria para los alumnos.

Una de las aportaciones más importantes fue demostrar que aun en poblaciones marginadas y catalogadas con problemas de pobreza y de comportamiento agresivo entre sus alumnos, los profesores pueden controlar la situación y trabajar relajadamente con sus grupos.

Referencias

- Chacón Araya, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista electronica "Actualidades investigativas en educación"*. Recuperado de: revista.inie.ucr.ac.cr/uploads/tx_magazine/creatividad.pdf
- Davis, G. A. & Scott, J. A. (1992). *Estrategias para la creatividad*. México: Paidós Educador.
- Duarte Briceño, E. (1997). *Creatividad*. Hoja Estímulo (Forma A). [Manual no publicado].
- Duarte Briceño, E. (1997). Niveles de creatividad gráfica y su relación con el tipo de personalidad en estudiantes universitarios. (Tesis de maestría inédita). Universidad Autónoma de Yucatán. Mérida, México
- Espiru Vizcaíno, R. M. (1993). *El niño y la creatividad*. México: Trillas.
- Garaigordobil, M. (2003). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil*. Juego, conducta prosocial y creatividad. España: Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2010). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. 2ª edición. España: Pirámide.
- González Valdés, A. (1990). *Como propiciar la creatividad*. La Habana Cuba: Ciencias Sociales.
- Marina, J. A. & Marina, E. (2013). *El aprendizaje de la creatividad*. España: Planeta, S. A.

- Landau, E. (2002). *El vivir creativo*. Teoría y práctica de la creatividad. Barcelona: Herder.
- Prieto Sánchez, M. D., López Martínez, O. & Ferrándiz García, C. (2003). *La creatividad en el contexto escolar. Estrategias para favorecerla*. Madrid: Pirámide.
- RAE. (2014). *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado de <http://www.rae.es/>
- Rodríguez Estrada, M. (1985). *Manual de creatividad. Los procesos psíquicos y el desarrollo*. México: Trillas.
- Torrance, E. P. (1974). *The Torrance Test of Creative Thinking - Norms- Technical Manual Research*. Princeton, NJ: Personnel.
- Waisburd, G. (1996). *Creatividad y transformación; Teoría y técnicas*. México: Trillas.

