



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

PROGRAMA DE MAESTRÍA Y DOCTORADO EN PSICOLOGÍA
RESIDENCIA EN EDUCACIÓN ESPECIAL

PROGRAMA DE ENRIQUECIMIENTO PARA NIÑOS CON POTENCIAL SOBRESALIENTE DE SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA

REPORTE DE EXPERIENCIA PROFESIONAL

Para obtener el grado de:

MAESTRA EN PSICOLOGÍA

Presenta:

BLANCA IVET CHÁVEZ SOTO

DIRECTORA DE REPORTE

DRA. FABIOLA JUANA ZACATELCO RAMÍREZ

JURADO DE EXAMEN:

DRA. GUADALUPE ACLE TOMASINI

DRA. PATRICIA ANDRADE PALOS

MTRA. MARÍA DEL PILAR ROQUE HERNÁNDEZ

DRA. IRENE MURIA VILA

México, D. F. 2008



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo esta dedicado a mis padres, mis hermanos, cuñado y sobrino que siempre han estado conmigo apoyándome y brindándome su cariño.

A Oscar por su paciencia, comprensión y amor, gracias por compartir conmigo tus ideas y experiencias, me haces muy feliz.

A la Dra. Fabiola y a la Dra. Guadalupe por que con sus consejos y dedicación he podido lograr uno de mis sueños, gracias por todo lo que me han enseñado.

A las profesoras de la maestría por compartir sus conocimientos para lograr mi formación profesional y personal.

A mis amigas: Lupita, Martha, Luna, Ruth, Sandra, Elvia, Claudia, Paulina, Yeraldine y Marlene que me han brindado su amistad y apoyo.

A las alumnas y padres de familia que gracias a su interés, motivación y constancia fue posible desarrollar este trabajo

A la U.N.A.M. y el C.O.N.A.C.Y.T. por brindarme el apoyo para realizar la maestría.

"Detrás de cada logro hay un nuevo desafío".

"Haz las cosas pequeñas con gran amor".

"Lo importante no es cuanto hacemos, sino cuanto amor, cuanta honestidad y cuanta fe ponemos en lo que hacemos".

Madre Teresa de Calcut

CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN	4
INTRODUCCIÓN	5
EDUCACIÓN ESPECIAL Y EL SOBRESALIENTE	11
Identificación del Sobresaliente	14
<i>Definiciones</i>	17
<i>Modelos Orientados a lo Innato o Genético</i>	20
<i>Modelos Cognitivos</i>	22
<i>Modelos Sistémicos</i>	25
<i>Modelos Orientados al Logro</i>	27
Programas Educativos para la Atención del Sobresaliente	31
<i>Aceleración</i>	32
<i>Agrupamiento</i>	33
<i>Enriquecimiento</i>	34
<i>Creatividad</i>	36
<i>Enriquecimiento de la creatividad a través del Juego.</i>	45
<i>Estudios sobre Programas de juego.</i>	49
MÉTODO	53
Planteamiento del problema	53
Objetivo general	53
FASE 1. IDENTIFICACIÓN DE LOS ALUMNOS CON POTENCIAL SOBRESALIENTE (PRE TEST)	54
Objetivos Particulares	54
Contexto	54
Escenario	55
Participantes	56
Herramientas	57
Procedimiento	59
RESULTADOS	61
FASE 2. DESARROLLO E INSTRUMENTACIÓN DEL PROGRAMA DE ENRIQUECIMIENTO	65

	Pág.
Objetivos Particulares	65
Escenario	65
Participantes	65
Herramientas	66
Procedimiento	67
RESULTADOS	69
Resultados de los Instrumentos Aplicados en el Pre y Post Test	71
DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	77
REFERENCIAS	87
APÉNDICES	97

TABLAS

	Pág.
Tabla 1 <i>Definiciones orientadas a lo innato o a lo genético.</i>	20
Tabla 2 <i>Criterios para evaluar las respuestas de la Prueba Farrens de Creatividad.</i>	58
Tabla 3 <i>Puntuaciones obtenidas en los tres instrumentos aplicados para identificar potencial sobresaliente.</i>	62
Tabla 4 <i>Alumnos que obtuvieron percentil igual o mayor a 75.</i>	62
Tabla 5 <i>Puntuaciones del C.I. total, verbal y de ejecución de las alumnas identificadas como sobresalientes.</i>	63
Tabla 6 <i>Resultados de la correlación entre C.I. y las variables compromiso con la tarea, creatividad y la lista para padres y maestros.</i>	64
Tabla 7 <i>C.I. total, verbal, de ejecución y de las alumnas antes y después del programa.</i>	76

FIGURAS

	Pág.
<i>Figura 1.</i> Modelo triádico de sobresalientes de Mönks.	26
<i>Figura 2.</i> Modelo triádico de Renzulli.	27
<i>Figura 3.</i> Modelo causal del rendimiento sobresaliente de Renzulli.	30
<i>Figura 4.</i> Modelo de la estructura intelectual de Guilford.	42
<i>Figura 5.</i> Ubicación de la Delegación Iztapalapa en el Mapa del Distrito Federal.	55
<i>Figura 6.</i> Croquis de la Escuela Ejercito de Oriente.	56
<i>Figura 7.</i> Distribución de los alumnos por sexo y grupo escolar.	57
<i>Figura 8.</i> Distribución de las actividades del programa.	68
<i>Figura 9.</i> Medias de las puntuaciones de las sesiones de la creatividad verbal.	69
<i>Figura 10.</i> Medias de las puntuaciones de las sesiones de la creatividad gráfica.	70
<i>Figura 11.</i> Dibujos elaborados por los alumnos durante el programa.	71
<i>Figura 12.</i> Medias de las puntuaciones pre test y post test de la Escala Farrens de Creatividad.	72
<i>Figura 13.</i> Medias de las puntuaciones pre test y post test de la Prueba de Compromiso con la Tarea.	72
<i>Figura 14.</i> Medias de los C.I. pre test y post test de la prueba WISC-R.	73
<i>Figura 15.</i> Medias de las sub escalas de la escala verbal.	74
<i>Figura 16.</i> Medias de las sub escalas de la escala ejecución.	75

RESUMEN

El propósito de éste estudio fue el desarrollar e instrumentar un programa de enriquecimiento de la creatividad con actividades de juego educativo a niños de segundo ciclo de primaria identificados con potencial sobresaliente.

Se utilizó diseño pre test, programa, post test, desarrollado en dos fases: la primera consistió en la identificación: participaron un total de 99 alumnos de tercer grado a quienes se les aplicaron dos instrumentos --Escala de Compromiso con la Tarea, Prueba Farrens de Creatividad-- y tres profesores que respondieron la Lista para Padres y Maestros para Identificar el Potencial Sobresaliente. Posteriormente se seleccionaron a los alumnos que en dos de las tres pruebas tuvieran una puntuación igual o superior al percentil 75, se identificaron a seis alumnas, a las cuales se les aplicó la escala WISC-R para complementar el perfil.

La segunda fase consistió en desarrollar e instrumentar un programa de enriquecimiento de la creatividad, a las seis niñas a través de un total de 50 actividades de juego educativo. Al finalizar el programa se realizó la aplicación post test de los instrumentos que se emplearon en la identificación, para determinar los cambios obtenidos por las alumnas.

Los resultados de las sesiones exploratorias, de enriquecimiento I y II se analizaron con la prueba no paramétrica de Friedman y se encontraron cambios positivos en los indicadores de la creatividad verbal y gráfica. La evaluación pre y post test de los instrumentos se realizó con la prueba no paramétrica de Wilcoxon, la Prueba Farrens de Creatividad mostró que los dibujos de las alumnas después del programa fueron más elaborados y originales. En el Compromiso con la Tarea se encontró un decremento significativo en el esfuerzo, interés y persistencia de las niñas en las actividades escolares. La prueba WISC-R mostró que el C.I. Total tuvo un incremento significativo, lo que indicó que las habilidades cognitivas aumentaron.

Estos resultados resaltan la importancia de desarrollar programas de intervención que favorezcan las habilidades de los alumnos sobresalientes para promover un óptimo desarrollo educativo, emocional y psicológico.

INTRODUCCIÓN

Uno de los principales retos a los que se enfrentan los países, es el de proporcionar educación a todas las personas; en las últimas décadas se ha desarrollado un marco jurídico que tiene como objetivo primordial el derecho a la educación, por lo que la UNESCO, a través de la Declaración Mundial de Salamanca, ha tratado de analizar las condiciones de los países en vías de desarrollo para instrumentar los cambios necesarios en sus estructuras y poder proporcionar una mejor calidad educativa. La UNESCO (2003) favoreció el enfoque de la educación integradora, se definieron los principios, políticas y prácticas para atender a la población con necesidades educativas especiales, indicó que la integración educativa se concibe como un proceso consistente en responder a la diversidad de necesidades de todos los alumnos y satisfacerlas mediante una mayor participación en el aprendizaje, por lo tanto señaló que la educación integradora significa:

Que las escuelas deben acoger a todos los niños, independientemente de sus condiciones físicas, intelectuales, sociales, emocionales, lingüísticas u otras. Debe acoger a niños discapacitados y niños bien dotados, a niños que viven en la calle y que trabajan, niños de poblaciones remotas o nómadas, niños de minorías lingüísticas, étnicas o culturales y niños de grupos o zonas desfavorecidos o marginados (p.4).

Lamentablemente la UNESCO (2003), reconoció que las estrategias y los programas actuales han sido insuficientes o inadecuados en relación con las necesidades de los

niños; en la evaluación realizada en el 2000, se encontró que es difícil lograr los cambios propuestos. En su informe, hace referencia a que los retos aún continúan debido a que en los países con bajos recursos económicos no se cuenta con la infraestructura en las escuelas, la educación del personal de éstas no es adecuada y la falta de disposición de leyes y políticas gubernamentales no permite que se logren los cambios necesarios.

De esta manera, la visión propuesta por la UNESCO se retomó en el Programa Nacional de Fortalecimiento de la Educación Especial y de la Integración Educativa, elaborado por la Secretaría de Educación Pública (S.E.P.) en donde se consideró a la educación como un derecho fundamental de todas las niñas y los niños y se definió a la integración educativa como la participación de personas con necesidades de educación especial en todas las actividades de la comunidad educativa (S.E.P., 2002), esto es, a través de acciones que faciliten la normalización y adaptación al medio de personas con necesidades especiales. Esto implicó el promover la eliminación de barreras que obstaculicen la participación y el aprendizaje de los alumnos con discapacidad (S.E.P., 2006), así como proveerle los servicios y medios para que se logre el proceso de enseñanza aprendizaje y evitar hasta donde sea posible la segregación, canalización y reubicación de los niños en centros especiales (Frola, 2004).

A partir de lo anterior, Benavides, Maz, Castro y Blanco (2004) indicaron que en México se ha definido a los niños con necesidades educativas especiales como aquellos que en comparación con sus compañeros, tienen dificultades de aprendizaje

de los contenidos establecidos en el currículum; también hacen referencia a aquellos alumnos que destacan de manera significativa en diferentes aspectos de la vida escolar, como lo son los sobresalientes; y que por tanto, requieren de apoyo educativo adicional o enriquecido al que se les ofrece comúnmente en las aulas, con el propósito de desarrollar al máximo su potencial.

En México, la inquietud por atender a niños con aptitudes sobresalientes se inició en 1982, a partir de los trabajos de estandarización de la escala de inteligencia Wechsler para nivel primaria (WISC-R), a través de la cual se identificaron alumnos con un coeficiente intelectual “muy superior” en el Distrito Federal, a partir de esto se promovieron investigaciones con el propósito de caracterizar a la población sobresaliente, lamentablemente, se desconocen los resultados de estas investigaciones (Benavides, et al., 2004).

Posteriormente, en 1989 se inició la atención de los niños sobresalientes en once estados de la república Mexicana a través del programa C.A.S. (Capacidades y Aptitudes Sobresalientes), entre los años 1989 y 1994 se estableció que uno de los objetivos principales en el Programa de Modernización Educativa era la consolidación del programa C.A.S., pero, este interés quedó olvidado debido a la reorientación de los servicios de educación especial. Hasta el año 2001 es nuevamente retomado en el Programa Nacional de Educación dentro del apartado de política de expansión de la cobertura educativa y diversificación de la oferta, en donde se señaló como una de las líneas de acción, el establecer lineamientos para la atención, de niños y jóvenes sobresalientes, y como meta para el año 2002 el

diseñar un modelo de atención dirigido para estos alumnos, se sugirió que cada estado diseñaría su propia estrategia de operación, sin embargo hasta el año 2004, se trabajaba con las líneas de acción para atender a los sobresalientes (Benavides et al., 2004).

La Dirección de Innovación Educativa de la S.E.P. (2006) señaló que actualmente en el país se cuentan con 4,544 servicios de educación especial y que durante el periodo comprendido de 2005 a 2006 se atendieron un total de 342,992 alumnos con necesidades educativas, de los cuales el 5% tenían aptitudes sobresalientes cabe señalar que no se encuentran reportes de cómo se identificó a estos alumnos ni sobre los programas que se desarrollaron, por lo que se carece de información sobre el tipo de atención proporcionada por la S.E.P., lo cual hace evidente la necesidad de realizar investigaciones sobre este campo.

Como se puede observar al parecer en México las primeras investigaciones sobre el estudio del sobresaliente iniciaron en 1982, se observan intentos por tratar de identificar y brindar la atención educativa a estos alumnos, pero, se desconocen sus resultados. De aquí que sea necesario para los profesionales de la educación, investigar y proponer alternativas para brindar apoyo a estos alumnos; como primer punto es necesario partir de una definición flexible que sustente un marco de referencia para elaborar pruebas y tests de identificación fiable, posteriormente, es necesario conocer las características y habilidades que presentan los alumnos, para desarrollar pautas educativas apropiadas en donde se consideren materiales novedosos, atractivos que permitan enriquecer y motivar al alumno sobresaliente.

De esta manera, este reporte presenta las actividades desarrolladas durante la maestría en Psicología con Residencia en Educación Especial, en donde se trabajó con niños sobresalientes. El objetivo general de este trabajo fue *desarrollar e instrumentar un programa de enriquecimiento de la creatividad con actividades de juego educativo para niños de segundo ciclo identificados con potencial sobresaliente.*

Este reporte quedó constituido de la siguiente manera:

El marco teórico en donde se describe lo que es la educación, la definición de educación especial y del sobresaliente, después se indica la importancia de la identificación, se explican los principales modelos que definen al sobresaliente, los orientados a lo innato o lo genético, los cognitivos, los sistémicos y los orientados al logro donde se retoma la propuesta de los tres anillos desarrollada por Renzulli, ya que a partir de ésta se puede realizar una identificación flexible del sobresaliente, considerando a la creatividad, el compromiso con la tarea y las habilidades superiores. Posteriormente se mencionan los modelos de atención educativa: la aceleración, el agrupamiento y el enriquecimiento, de este último se desprenden diferentes propuestas como lo es el enriquecimiento de habilidades específicas, dentro de las cuales se retoma a la creatividad como una de las características importantes de los sobresalientes y que se puede favorecer a través del juego. También se hace referencia al juego como una actividad educativa y estimulante, mediante la cual el niño aprende y se presentan diferentes resultados de programas de juego.

En el apartado del método, se describe el planteamiento del problema y el objetivo general, para explicar el desarrollo del trabajo este se dividió en dos fases: la primera contempló la identificación de los alumnos con potencial sobresaliente en donde se presentan los objetivos particulares, el contexto, el escenario, los participantes, las herramientas, el procedimiento y los resultados; posteriormente se describe la segunda fase, que consiste en el desarrollo, instrumentación y evaluación del programa, en donde se mencionan los objetivos particulares, los participantes, las herramientas, el procedimiento y los resultados. El último apartado está constituido por la discusión y conclusiones que se obtuvieron en el estudio.

EDUCACIÓN ESPECIAL Y EL SOBRESALIENTE

La educación tiene como objetivo primordial el dar oportunidades de aprendizaje a todas las personas, para que desarrollen al máximo sus capacidades y puedan construir un proyecto de vida (Benavides, et al., 2004), para lograrlo, es importante proporcionar a cada individuo las ayudas y recursos que requieran en función de sus características individuales. Frola (2004) señaló que el derecho a la educación surgió en Europa a finales del siglo XIX y fue reconocido como un derecho universal en 1948 después de la Segunda Guerra Mundial, desde ese momento se ha intentado estructurar un marco jurídico internacional, para sustentar las acciones de los países y brindar atención para todos. En éste sentido la UNESCO (Benavides, et al., 2004) señaló que:

Cada niño tiene características, intereses, capacidades y necesidades que le son propias; si el derecho de educación significa algo, se deben diseñar los sistemas educativos y desarrollar programas de modo que tengan en cuenta toda la gama de esas diferentes características y necesidades (p. 9).

Por lo tanto, para dar una atención adecuada es indispensable contar con mecanismos de identificación apropiados que detecten los problemas, habilidades y características que tienen los niños y de ésta manera proporcionarles la educación que requieran.

La educación especial (E. E.) es un subsistema de la educación general, es la enseñanza diseñada para satisfacer las necesidades particulares de alumnos que

presentan discapacidad, proporciona servicios a los individuos que no se ajustan al sistema, niños que difieren de la norma o estándar, (Friend y Bursuck, 1999; Shea y Bauer, 1999). Es un campo que surge ante la presencia de las diferencias individuales que se presentan en la infancia cuando los niños tienen que comenzar a aprender dentro de las escuelas. Por lo tanto, la educación especial tiene que ver con aquellos niños que son considerados como "la excepción a la regla", la cual se puede manifestar como una ejecución académica inferior o superior con relación al promedio (Kirk y Gallagher, 1989).

Autores como Morris y Blatt (1989) y Gargiulo (2003) indicaron que durante los últimos años la investigación en educación especial ha crecido, dando énfasis en considerar las características, la evaluación y la forma de instrucción más efectivas para algunas discapacidades. Pero de acuerdo con Acle (2006), uno de los cambios más importantes ha sido la noción de que la discapacidad no se puede centrar únicamente en la descripción de características personales, sino que empieza a reconocerse, en la presencia, mantenimiento y/o erradicación de ella, a la interacción que existe entre las características individuales y las demandas del medio ambiente sobre el individuo.

De acuerdo con Acle (1995) y Garrido (1994) un individuo con necesidades especiales es aquel que requiere un programa de educación particular, en el cual se tienen que considerar las deficiencias, posibilidades, características individuales y el contexto en el que se desarrolla el niño. Gargiulo (2003) indicó que este termino hace referencia a individuos con diferencias que pueden ser a nivel conductual, físico,

sensorial o cognitivo que se encuentran en una sociedad o comunidad. Es importante mencionar, que muchos de estos niños requieren programas y adecuaciones acordes a sus necesidades y que por lo tanto, la identificación de los niños es indispensable para brindarles una atención adecuada.

En la Conferencia Mundial de Salamanca (citado en Benavides, et al., 2004) se manifestó que “muchos niños y niñas en el mundo estaban excluidos de la educación y que aquellos que presentaban necesidades educativas especiales era uno de los colectivos que enfrentaban mayores barreras para acceder a una educación de calidad” (p. 10). Esto indica que una gran cantidad de alumnos no recibe la educación que necesita debido a que no son detectados y de igual forma no se conocen sus características. Frola (2004) señaló que los niños con necesidades especiales no forman parte de un grupo homogéneo, de acuerdo a las características de su condición, se enfrentan a diferentes barreras físicas y sociales, por lo que los programas y acciones para su atención tienen que ser diferentes para lograr eficiencia y calidad en los servicios que se ofrecen. En este sentido, la Ley General de Educación (S.E.P., 1993) señaló que se debe atender a la diversidad “individuos con discapacidades transitorias o definitivas, así como aquellos con aptitudes sobresalientes” (p. 11).

En relación a estos últimos autores como Friend y Bursuck (1999) señalaron que en las escuelas hay alumnos que demuestran una capacidad superior al promedio en una o varias áreas, dentro de las cuales se incluye la superioridad intelectual general, capacidad para el liderazgo, desempeño en áreas académicas específicas, elevada

creatividad, alto rendimiento deportivo, en artes visuales o dramáticas, a ellos se les ha denominado como sobresalientes. Benavides et al., (2004) Patton, Payne, Kauffman, Brown y Payne, (1991) Valadez, Betancourt y Zavala (2005) señalaron que a un grupo al que no se le han proporcionado las herramientas necesarias para alcanzar su máximo potencial es al de los sobresalientes, debido a que se considera que no requieren ajustes en la enseñanza por su facilidad para aprender; es importante indicar que los sobresalientes precisan adaptaciones que optimicen su desarrollo y aprendizaje, que se conozcan sus características y sus necesidades educativas para que se diseñen programas capaces de ofrecer el apoyo para potencializar sus capacidades, para esto es necesario realizar una evaluación de sus habilidades.

De esta manera, para poder brindarles la atención educativa que necesitan, es importante realizar una identificación adecuada a los alumnos con potencial sobresaliente, conocer sus características, habilidades y aptitudes, para elaborar programas encaminados a desarrollar y promover una mejor calidad educativa y proveerlos de los servicios para que desarrollen al máximo sus capacidades y puedan construir un proyecto de vida.

Identificación del Sobresaliente

De acuerdo con Sánchez (2003) la palabra identificación hace referencia al hecho de encontrar una muestra o a la selección de un determinado grupo de individuos, para establecer las pautas educativas que estimulen sus capacidades. Moska (2004) indicó que se deben identificar las necesidades educativas especiales que se

encuentran asociadas a los niños sobresalientes, por lo que, se tienen que valorar sus capacidades e intereses. En este sentido Freeman (1988, citado en Acereda y Silva, 1998) señaló que cuanto antes se identifique y se intervenga con los niños sobresalientes mejor es el pronóstico, debido a que con la práctica y estimulación se desarrollan sus potencialidades. Robinson, Roedell y Jackson (1981; citado en Acereda y Silva, 1998) demostraron en sus estudios que los niños identificados tempranamente y que han participado en programas de intervención llegan a obtener grandes ganancias en su potencial sobresaliente.

Clarck (citado en Benito, 2004) señaló que el proporcionar estrategias académicas adecuadas a niños con potencial sobresaliente genera un beneficio neuronal debido a que la cantidad de dendritas e interconexiones neuronales incrementa con la estimulación, al igual que la complejidad del pensamiento, además se encontró que si no se estimulan sus capacidades se produce estrés y tensión lo cual provoca un deficiente flujo en el cuerpo calloso y se crea una reacción que conduce a la desaparición de las neuronas. Al respecto, Benito (2004) mencionó que la falta de estimulación adecuada ocasiona no sólo que los alumnos no desarrollen plenamente su potencial sino que la tensión y el estrés pueden afectar en su aprendizaje.

Es evidente que si se identifica tempranamente a los alumnos sobresalientes, es más probable que sus capacidades se favorezcan o enriquezcan, y que se logre un mejor bienestar académico, psicológico, emocional y social. Acereda y Silva (1998) señalaron que cuanto antes se identifique a los alumnos sobresalientes mejor es el pronóstico, en este sentido, en la IX Conferencia Mundial del Niño Superdotado

realizada en 1991 en la Haya (Moska, 2004), se mencionó que un niño sobresaliente no lo es siempre y, si no recibe el apoyo adecuado, sus dotes pueden acabar por desaparecer, gracias a la identificación temprana y oportuna se ayudará a planear y organizar programas para que los alumnos se desarrollen de una manera integral. Por lo tanto, los objetivos de la identificación serían el ubicar al niño dentro del entorno educativo que necesita y el ofrecer orientación a los padres con respeto a la educación de sus hijos (Coriat, 1990; citado en Benito, 2004).

De acuerdo con Moska (2004) es importante la identificación de los niños sobresalientes para evitar desaprovechar sus potencialidades, él mencionó además que se tienen que desarrollar alternativas que les ayuden a avanzar y enriquecer su educación, siendo el objetivo primordial el de establecer programas educativos que atiendan adecuadamente la diversidad de los alumnos y que se desarrollen las adaptaciones curriculares necesarias, es decir, la identificación debe tener como finalidad el conocimiento de las características individuales de los alumnos para potencializar al máximo sus capacidades en el contexto educativo. Para atender a los alumnos sobresalientes se deben promover las estrategias educativas adecuadas a las características de los niños, así como realizar las adecuaciones curriculares de acuerdo a sus aptitudes y capacidades para promover un aprendizaje óptimo y crear programas que sean flexibles a las necesidades.

De esta manera, para lograr la identificación de los alumnos sobresalientes es necesario partir de una definición que facilite la manera de evaluarlos y diagnosticarlos. A lo largo de la historia del estudio del sobresaliente se han

encontrado varias interrogantes a cerca de quiénes son y cómo identificarlos, pero, debido a la existencia de una gran cantidad de términos que se utilizan como sinónimos, en algunas ocasiones se dificulta su atención educativa, por lo que es pertinente mencionar de forma breve los antecedentes que llevan a la situación actual del concepto del sobresaliente.

Definiciones

Kirk y Gallagher (1989) indicaron que tradicionalmente el término sobresaliente se empleó para referirse a personas con aprendizaje excepcional, en este sentido, durante los años ha variado esta concepción, que generalmente depende de las características propias de cada cultura.

De acuerdo con Davis y Rimm (1989), en Esparta (480 a. C.) las habilidades militares eran valoradas y los niños recibían educación en el arte de la guerra, en la Grecia antigua los varones eran enviados a escuelas de lectura, escritura, aritmética, artes, habilidades físicas y eran honrados por su capacidad. Por su parte, en Roma la educación de los niños se dirigió a la arquitectura, leyes, administración y la instrucción de la guerra, los que destacaron ocupaban un lugar importante dentro de esta civilización. Sócrates dió una de las primeras descripciones escritas de las características de las personas sobresalientes y consideró que poseían un “don de la naturaleza” (Alonso, Bañares, González, Hernández, Maroto y Saldaña, 2006). En los años 2400 y 1800 a. C. los hindúes desarrollaron impresionantes construcciones arquitectónicas y las personas que las realizaban eran valoradas como si tuvieran dones especiales, en la antigua China y Egipto, la gente considerada importante

escribía libros para plasmar los conocimientos sobre astronomía, medicina y farmacología (Deutsch, 2006).

Como se puede observar en distintas épocas de la historia se muestran intereses variados sobre las habilidades de las personas, así, en los años 3000 y 750 d. C. la cultura Teotihuacana desarrolló una sofisticada industria de vasijas y herramientas de barro; durante el renacimiento, en Europa, un gran número de artistas como Miguel Ángel, Leonardo da Vinci y Rafael crearon muchas esculturas, inventos científicos, edificios, palacios, iglesias. Hace casi dos siglos se produjo una concentración de músicos prodigiosos como Haendel, Haydn, Mozart y Chopin, esto pone de manifiesto que en ciertos periodos de la historia han aparecido abundantes tipos de talentos en diversas áreas y personas sobresalientes.

El primer intento por definir al sobresaliente fue realizado por Galton (1883; citado en Sánchez, 2003 y Alonso, et al. 2006), él empleó el término de genio -- persona que debido a sus excepcionales capacidades en inteligencia y creatividad ha producido una obra importante para la cultura en la que vive -- y realizó un análisis biográfico sobre diferentes personas con características de genios, sugirió que ésta capacidad se presenta dentro de las mismas familias, dando un papel importante a la herencia, también supuso que los estudios con adultos eminentes podrían llevar a la identificación. Posteriormente, Terman (1925; citado en Sánchez, 2003) utilizó el concepto de superdotados -- alumnos que presentan un nivel de crecimiento intelectual superior en una amplia gama de aptitudes y capacidades, aprenden con

facilidad cualquier área o materia -- de esta forma comienza el interés por definir que es una persona sobresaliente.

Posteriormente Guilford en 1950 (citado en Alonso et al, 2006), animó a los profesionales a que abandonaran las concepciones tradicionales de la inteligencia y a que consideraran la puntuación de Coeficiente Intelectual (C. I.) como una pequeña muestra, dando la posibilidad de evaluar otras características y considerar un concepto más amplio del sobresaliente.

Algunos autores como Álvarez, (2004) Gargiulo, (2003) Kirk y Gallagher, (1989) Patton et al., (1991) han hecho hincapié en que la definición ha cambiado, debido a que en algunas de ellas se considera solamente el C.I., en otras la creatividad, la motivación o el desempeño excepcional o bien, todo en conjunto. Pero en general las definiciones coinciden en que los niños sobresalientes muestran ejecuciones superiores en alguna habilidad en relación con la mayoría de los otros niños. En este sentido, Kirk y Gallagher (1989) enfatizan que, tradicionalmente el término sobresaliente se había empleado para referirse a personas con aprendizaje excepcional.

De acuerdo con Benavides et al., (2004) se han podido diferenciar grandes avances teóricos acerca del concepto de sobresaliente durante los últimos años, estas definiciones se encuentran orientadas a lo genético, a lo cognitivo, a lo sistémico y/o al logro o rendimiento. A continuación se expondrán brevemente los modelos de los que se derivan.

Modelos Orientados a lo Innato o Genético

Las definiciones que se ubican dentro de los modelos basados en lo innato o genético son las que se muestran en la tabla 1, ello implica que las habilidades están determinadas por la herencia, de esta manera Terman (citado en Benavides et al., 2004) mencionó que existe un determinismo biológico y que la inteligencia revelada por los test está determinada genéticamente y, por consiguiente, es estable en el tiempo.

Tabla1

Definiciones orientadas a lo innato o a lo genético.

AUTOR	AÑO	DEFINICIÓN
Terman	1925	“Los alumnos sobresalientes son todos aquellos individuos que obtengan un C.I. de 140 en la prueba de Stanford-Binet” (Freeman, 1985, p. 41).
El criterio del Departamento de Educación de los Estados Unidos Marland	1972	“Personas con un C.I. de 130 o mayor, que además poseen determinadas características como: habilidad intelectual generalizada, aptitud académica específica, pensamiento creativo o productivo, una habilidad para el liderazgo, habilidad para las artes visuales y habilidad psicomotriz” (Sánchez, 2003, p. 8).
Taylor	1978	“Aspectos multidimensionales de la inteligencia y del alto rendimiento en los ámbitos: académico, creativo, planificación, comunicación, capacidad de pronóstico” (Noda, 2003, p. 3).
Gardner	1985	“Personas con un cociente intelectual de 130 o mayor, en donde la capacidad intelectual incluye: inteligencia lingüística, inteligencia lógico matemática, inteligencia kinestésico-corporal, inteligencia musical, inteligencia interpersonal e interpersonal” (Gardner, 2001, p. 26).
Organización Mundial de la Salud	1999	“El sobresaliente es una persona con un cociente intelectual igual o superior a 130” (Noda, 2003, p. 2).

Como se puede observar, los modelos orientados a los rasgos genéticos o innatos, se basan en identificar al sobresaliente únicamente a través de la determinación de rasgos de personalidad o habilidades, para lo que emplean pruebas estandarizadas; se parte de la idea que existe una diferencia entre la edad cronológica de los niños sobresalientes y su edad mental, es importante señalar que esta tendencia se dió a partir del desarrollo de los tests de inteligencia Stanford y Binet. Gardner (1995; citado en Jiménez, Artiles, Ramírez, y Álvarez, 2004) criticó esta concepción y consideró que el coeficiente intelectual como único componente resultaría restrictivo debido a que la excepcionalidad intelectual es un fenómeno "multicomponencial" e interactivo, ya que existen áreas de talento específicas en los individuos y, por lo tanto, son muchos los componentes que interactúan en la inteligencia.

En este sentido, diferentes autores como Patton et al. (1997) y Ruiz (2004) indican que la identificación del sobresaliente en términos de la habilidad intelectual habría dejado a muchos fuera del proceso. Personas como Albert Einstein, Charles Darwin y Thomas Alba Edison, quienes no destacaban por su aprovechamiento dentro del aula y que si se les hubiese aplicado solamente una prueba para identificar su inteligencia, no se habrían detectado otras habilidades inherentes en ellos, como son la creatividad y el pensamiento original. Lo que se pone de manifiesto con estas consideraciones, es que la inteligencia es una característica importante, pero no la única para identificar al sobresaliente. Los modelos basados en lo innato o lo genético tienen como mérito el haber sido los pioneros en el campo del estudio del sobresaliente y a partir de ellos surgen los modelos orientados a la cognitivo,

sistémicos y al rendimiento con el objetivo de superar las limitaciones que mostraron estos modelos.

Modelos Cognitivo

Los principales representantes de ésta propuesta son Sternberg (1990) y Gagné (1993, citado en Valadez, Betancourt y Zavala, 2005) quienes señalaron que la cognición, se refiere al procesamiento de información: obtención, almacenamiento y aplicación del conocimiento. Las definiciones del sobresaliente que se han desarrollado desde esta postura, se relacionan con los procesos del pensamiento, memoria y otras habilidades, en los que se destaca la importancia de la intuición (insight), la respuesta a lo nuevo (solución del problema) y los componentes de la adquisición de conocimientos. Los modelos cognitivos intentan describir cualitativamente los procesos en la elaboración de la información. Sternberg, (1990) desarrolló su Teoría Triárquica de la Inteligencia que se ha considerado básica para comprender al sobresaliente, la cual parte de la idea de que la inteligencia funciona en estrecha y compleja relación con el ambiente tanto interior como exterior del individuo, de esta manera se enlaza la cognición con el contexto. Valadez, Betancourt y Zavala (2005) indicaron que dicha teoría explica las relaciones del individuo con su entorno con base en tres subteorías: la componencial, la experiencial y la contextual.

La componencial, expone la relación entre la inteligencia y el mundo interno, a través de unidades básicas de la conducta inteligente que el sujeto utiliza para procesar información y operar sobre las representaciones internas de objetos y símbolos, que

rigen el comportamiento inteligente independientemente del contexto. En la representación mental de la información operan tres procesos mentales: metacomponentes -- procesos de alto nivel que ayudan a la planificación de la acción, la dirección y la evaluación de la conducta -- componentes de ejecución o rendimiento -- procesos de orden inferior que realizan lo que los metacomponentes planifican, entre los que se encuentran la codificación, la inferencia y el establecer relaciones -- y componentes de adquisición del conocimiento que se emplean para aprender a solucionar un problema y para adquirir información nueva, como lo es la codificación-selección que es el cambio de información irrelevante por la relevante, la combinación- selectiva que consiste en coordinar la información necesaria para conseguir una meta determinada (Valadez, Betancourt y Zavala , 2005).

En la experiencial, se explica la relación entre la inteligencia y la experiencia, se refiere a dos características que son relevantes en el desarrollo del individuo, la primera es la capacidad para enfrentarse a situaciones novedosas esto es, consiste en la habilidad para aprender y pensar en situaciones nuevas, apoyada en estructuras de conocimientos que ya se tienen y la segunda, es la capacidad para automatizar la información, se trata de una interiorización que permite el centrarse en los aspectos más novedosos de la tarea; ambas se aplican cuando el sujeto actúa con otros sujetos u objetos y son importantes en situaciones de cambio rápido (Valadez, Betancourt y Zavala , 2005).

La contextual, explica la relación entre la inteligencia y el mundo externo, opera sobre las habilidades intelectuales y sociales, en las prácticas que son necesarias

para enfrentarse adecuadamente al medio social, a través de la adaptación al mundo, la capacidad de seleccionar y el modificar o construir ambientes apropiados para el desarrollo de las habilidades, a lo cual se le denominó inteligencia práctica (Valadez, Betancourt y Zavala , 2005).

La teoría triárquica permite comprender la eficacia de los mecanismos que operan en el desarrollo de sujetos inteligentes, en este sentido Sternberg (1990), mencionó que los niños sobresalientes son diferentes en su capacidad de emplear los componentes de ejecución debido a que dan respuestas más rápidas, se caracterizan por una alta calidad y cantidad de interacción en los componentes de adquisición de conocimientos, manifiestan capacidad más rápida para enfrentarse a situaciones novedosas y la capacidad para interiorizar la información.

Esta teoría propone que para considerar a un sujeto sobresaliente es necesario reunir cinco criterios que son: a) el de excelente: se refiere a la superioridad del individuo en alguna dimensión como la música, matemáticas, filosofía, etc.; b) el de rareza: se complementa con el anterior ya que debe de mostrar ejecuciones o productos generados con poca frecuencia en su contexto normal; c) el de productividad que implica la realización de diversos productos, este criterio ha generado desacuerdos debido a que en los niños esto en ocasiones aún no se manifiesta; d) el de demostración, para lo cual se deben emplear pruebas o test válidos que muestren las habilidades del individuo; y, e) el de valor que se relaciona con mostrar superioridad en alguna dimensión apreciada por el entorno.

Sternberg (1990) indicó que los niños sobresalientes demuestran un funcionamiento cognitivo cualitativamente diferente al de otro niño en uno o más de los componentes de la inteligencia (metacomponentes, ejecución y de adquisición de información), que son expertos en la aplicación de estos procesos en situaciones nuevas o mecanismos de automatización, además de que suelen destacarse en más de tres funciones u objetivos de la inteligencia: adaptación, selección y modificación del ambiente (Griggs, 1984; Benavides et al., 2004).

Valadez, Betancourt y Zavala (2005) señalan que aún cuando las explicaciones desarrolladas por estos modelos se encuentran sustentadas de manera teórica es necesaria la verificación empírica, por lo tanto, estos modelos en la práctica son poco empleados debido a que le faltan elementos que sustenten su validez en ambientes escolares.

Modelos Sistémicos

Los modelos socio culturales y psicosociales, también llamados sistémicos, surgen de los estudios realizados por la psicología social en donde se destaca la importancia de los ambientes de aprendizaje y las influencias sociales. Los entornos sociales que se toman en cuenta para definir el talento son la familia, la escuela y la comunidad por ser ambientes sociales de aprendizaje del niño y que tienen un impacto directo en él. Los principales representantes de este modelo son Tannenbaum (citado en Lorenzo, 2005) y Mönks (1999).

Cabe destacar que estos autores indicaron que la sociedad determina quién es reconocido como talentoso, además consideraron que los logros destacados son

determinados por la combinación de cinco factores: 1) habilidad general; 2) habilidad específica; 3) factores no intelectuales; 4) factores medio ambientales; y, 5) factores de azar (Benavides et. al. 2004).

Mönks (2003, citado en Benito, 2004 y Benavides et al., 2004) consideró que el desarrollo del sobresaliente depende de los aspectos socioculturales y psicosociales, por lo tanto, su definición está enfocada en un modelo sistémico. Desde esta perspectiva, se entiende que la sociedad siempre tiene criterios para la atribución de lo que es el sobresaliente tomando como base los logros de producción. Mönks (1999) indicó que el desarrollo psicológico del niño sobresaliente es como un proceso de interacción, el autor proporcionó además un cambio en la concepción de compromiso con la tarea considerándola como motivación -- dentro de este se incluye a los indicadores de compromiso del deber, la perseverancia, correr riesgos, percepción del tiempo futuro, anticipación y planificación --; las habilidades arriba del promedio las denominó como altas habilidades intelectuales y en el tercer componente incluye áreas del medio social (escuela, familia y compañeros) (Figura 1).

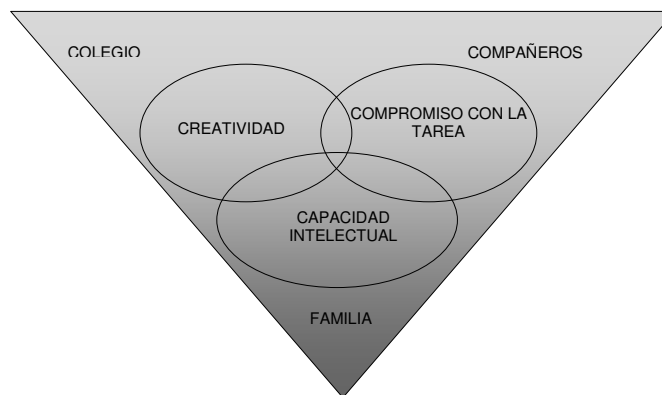


Figura 1. Modelo triádico de sobresalientes de Mönks.

Modelos Orientados al Logro

Uno de los planteamientos más sugestivos, durante más de dos décadas es el propuesto por Renzulli (1986) debido a que ofrece una alternativa más amplia y flexible de identificación, además de que ha enriquecido la descripción de las características del sobresaliente. Este autor señaló que un sujeto sobresaliente es aquel que posee un conjunto relativamente bien definido de tres grupos de cualidades: habilidad arriba de promedio considerada como C. I. (no necesariamente superior) creatividad y compromiso con la tarea, por lo tanto, el desempeño sobresaliente consiste en comportamientos que reflejan la interacción entre estos tres grupos básicos de cualidades humanas (Figura 2). Por su parte Moska (2004) y Valadez (2004) mencionaron que estos individuos poseen un conjunto de habilidades aplicables a cualquier área de desempeño humano: como las artes, literatura, matemáticas y deportes.

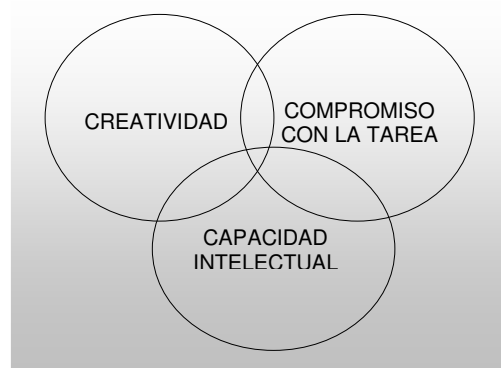


Figura 2. Modelo triádico de Renzulli.

Renzulli (1986) definió cada uno de los componentes que interactúan en el potencial sobresaliente de la siguiente manera:

- **Habilidad General Superior a la Media:** relacionada con la Inteligencia, el éxito o el logro y con la aptitud académica. Renzulli (1986) consideró que los alumnos no necesariamente deben tener puntuaciones extremadamente altas en el coeficiente intelectual, al respecto Prieto (1999) menciona que el modelo triádico establece que puede ser suficiente una desviación estándar, lo que equivale a una puntuación en el C.I. superior a 116 o un percentil superior a 75.
 - **Compromiso con la Tarea:** entendido como una refinada forma de motivación, Castro, Oyanadel, Páez y Quintanilla (2000) señalaron que la motivación es definida en términos de un proceso general energizante que dispara respuestas en el organismo, el compromiso con la tarea representa la energía traída para reforzar en los organismos un problema particular (tarea) en un área específica de desempeño. Renzulli (1986) indicó que este componente es el que tiene mayor influencia en el logro del éxito, dicha habilidad es indispensable y parte importante para identificar a los individuos con potencial sobresaliente.
 - **Creatividad:** Hace referencia a la posibilidad de crear productos originales que tienen un valor en alguna dimensión de la actividad humana, así como a la integración de los procesos del pensamiento empleados para solucionar los problemas reales. En este sentido, se emplea para describir a personas que realizan contribuciones sociales significativas y que generalmente es la originalidad, la novedad de la contribución lo que hace que se considere creativo (Zacatelco, 1994). Es importante señalar que, desde esta postura, la creatividad se considera como un elemento independiente del coeficiente
-

intelectual, debido a que los niveles de puntuaciones altos en la evaluación de las estrategias académicas no necesariamente reflejan un potencial creativo o productivo.

Como se puede observar, las definiciones han cambiado y esto depende de la postura de cada autor, que van desde sólo considerar lo innato o genético o bien solo lo social o ambos. Así, Terman (1921, citado en Prieto, 1999) considera únicamente el componente intelectual como el factor determinante, otros como Mönks (1999) retoman aspectos como creatividad, compromiso con la tarea, capacidad intelectual y factores medio ambientales, pero, cabe destacar que una de las perspectivas que más se ha empleado es la de Renzulli (1986) ya que proporciona elementos claros y medibles para la identificación del sobresaliente.

Algunos autores como Acereda y Silva (1998), Alonso, Renzulli y Benito (2003), Benavides et al., (2004), Prieto (1999), Shea y Bauer (1999), mencionaron que la definición propuesta por Renzulli (1986) en su Teoría de los Tres Anillos tiene una base firme para seleccionar a los niños con potencialidad sobresalientes, ya que a partir de ésta se pueden emplear pruebas cuantitativas y cualitativas que se orientan en la identificación del sujeto, pues señala que el potencial sobresaliente no sólo parte de una alta inteligencia sino que intervienen factores personales y ambientales (Figura 3).

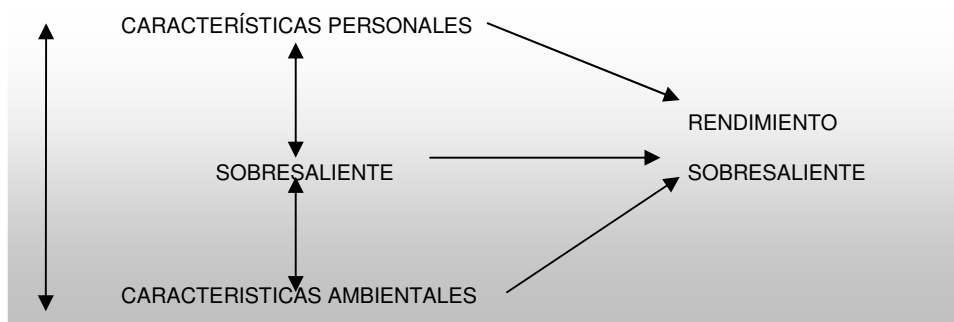


Figura 3. Modelo causal del rendimiento sobresaliente de Renzulli.

El modelo Triádico de Renzulli es uno de los más empleados para la identificación de los niños con capacidades sobresalientes (Shea y Bauer, 1999) debido a que ha promovido la idea de emplear otros componentes como el compromiso con la tarea y la creatividad, además se indica que en cuanto la evaluación de las habilidades generales, hay que emplear los tests de inteligencia o las pruebas de aptitudes. Renzulli (1986) precisó que se debe de considerar como sobresaliente a cualquier individuo que manifieste características destacadas en por lo menos dos de los tres factores (creatividad, compromiso con la tarea o habilidad superior) a través de obtener una puntuación por encima del percentil 75, en los instrumentos empleados para la detección.

Es importante señalar que son diversos los modelos que se han empleado para definir al sobresaliente y que éstos son importantes porque brindan la posibilidad de conocer las características y habilidades de los niños, si bien, en un primer momento hubo una prevaecía por el reconocer exclusivamente la habilidad intelectual como

único determinante de la capacidad sobresaliente, los modelos más recientes han dado énfasis a otras características que se encuentran presentes, además de brindar la oportunidad de evaluar e identificar oportunamente a los alumnos que muestran características sobresalientes.

El objetivo de la evaluación de los alumnos sobresalientes es el de establecer un punto de partida o línea base para conocer el desarrollo de cada niño en el área de sus conocimientos y habilidades, para obtener una comprensión global y ofrecer una respuesta educativa más acorde a sus características. Por lo que, la evaluación debe de considerar diferentes instrumentos que ayuden a determinar las características y capacidades de los alumnos y con base en los resultados diseñar programas para atender sus necesidades. Por lo tanto el evaluar conlleva a desarrollar alternativas de atención para favorecer las habilidades de los alumnos sobresalientes. A lo largo del tiempo se han propuesto diversos programas de atención educativa que son importantes mencionar para conocer sus principales ventajas y desventajas.

Programas Educativos para la Atención del Sobresaliente

Los niños sobresalientes tienen características que se deben retomar para elaborar una propuesta educativa, algunos métodos se consideran más apropiados como los que proponen trabajo autónomo, el dominio de habilidades para aprender a pensar, la experimentación, la resolución creativa de problemas, el dominio de métodos de investigación, la búsqueda de información y el aprendizaje por descubrimiento. Los servicios educativos especiales para alumnos sobresalientes tiene una larga historia; Heward (2004) señaló que los primeros servicios para estos alumnos se inauguraron

en St. Louis en 1868, en donde se incluyeron planes flexibles de promoción, alrededor de 1990 se establecieron clases avanzadas, en que los niños podían hacer dos cursos académicos. A principios del siglo XX se continuó con la opción de las asignaturas múltiples y el trabajo escolar adelantado.

Autores como Castro et. al (2000), Martín (2004), Sánchez (2003), Silva (1989) señalaron que los principales programas de atención a los alumnos sobresalientes son: a) la aceleración que hace referencia a diferentes actividades utilizadas para que los alumnos avancen por el sistema educativo de forma flexible; b) el agrupamiento, en donde se reúnen a los sobresalientes para realizar actividades o cursos de acuerdo a su nivel; y, c) el enriquecimiento que consiste en individualizar los procesos de aprendizaje, tratar de ajustar al máximo la enseñanza a las características propias de cada niño (Martín, 2004).

Aceleración

Acelerar significa proporcionar al alumno oportunidades de avanzar con mayor rapidez en los contenidos curriculares (Deutsch, 2006; Friend y Bursuck, 1999 y Heward, 2004). El sistema educativo ésta organizado por edades cronológicas, pero no todos los alumnos maduran al mismo ritmo, la aceleración permite avanzar uno o dos grados escolares a los niños, de este modo se enfrentan a problemas de dificultad superior y realizan los ciclos educativos en menos tiempo, tiene por finalidad proporcionar al alumno el nivel de dificultad correspondiente a sus capacidades intelectuales (Castro el al., 2000). Autores como Deutsch (2006) y Heward (2004) señalaron que las opciones de aceleración incluyen: a) ingresar pronto en la escuela;

b) pasar de curso en forma anticipada; c) recibir contenidos de cursos superiores en una o dos asignaturas, dentro de su aula con compañeros de sus edad; d) aprobar los cursos anticipadamente; e) ingresar simultáneamente en secundaria y en la universidad; y, f) adelantar el ingreso a la universidad.

La aceleración es un programa que se aplica de manera rápida, fácil, es económica y no necesita de adaptaciones curriculares, el alumno se motiva debido a que aumenta la dificultad de los contenidos y aumenta su nivel de competencia (Castro et al., 2000).

Agrupamiento

Otro tipo de programa educativo para los sobresalientes es el de agrupamiento de habilidades, en la donde se establecen grupos de sujetos con capacidades homogéneas en materias o áreas específicas en las que muestran un excelente desempeño (Deutsch, 2006; Martín, 2004). Estas clases pueden ir desde llevar al niño a una escuela especial, para recibir atención educativa, hasta crear grupos que funcionan durante una hora o diversas horas del día (Castro, et al., 2000). Martín señaló que el sistema de agrupamiento se puede organizar en diferentes modalidades: a) reunirse en centros especiales para cursar su educación escolar; b) acudir a una aula especial dentro de una escuela regular, donde se imparten actividades pensadas para los alumnos; y, c) asistir a programas específicos para niños sobresalientes a través de clases extra. Se considera que los alumnos que asisten a estas actividades pueden trabajar con compañeros de su nivel y desarrollar hábitos de cooperación.

Enriquecimiento

El enriquecimiento es un enfoque didáctico que proporciona a los alumnos información, materiales y tareas que les permiten elaborar conceptos como parte del currículum común (Friend y Bursuck, 1999). En un sentido amplio es la inclusión de temas que amplían el conocimiento, a través de formas novedosas y especializadas, con variedad de información y materiales. También se realiza para fortalecer el aprendizaje de alguna materia o de un tema en concreto con más profundidad (Deutsch, 2006).

Autores como Castro, et. al., (2000) consideraron que el enriquecimiento es compatible con las actividades académicas, una de sus principales características es que limita del currículum todo aquello que el alumno ya domina. Por lo tanto, es un programa estructurado de enseñanza y los contenidos educativos son seleccionados de acuerdo a las características de los alumnos (Heward, 2004). De acuerdo con Martín (2004), el enriquecimiento de los programas se centra en diferentes formas: a) en los contenidos curriculares: modificaciones en la profundidad y extensión del contenido curricular de las asignaturas; b) metodologías creativas como aplicar actividades que induzcan mayor creatividad y nivel intelectual; c) ambiente educativo y el contexto esto es ofrecer una amplia gama de posibilidades de trabajo y de orientación en las diferentes áreas; y, d) en los recursos materiales como incorporar la tecnología y otras herramientas didácticas novedosas para los alumnos.

Martín (2004) señaló que el enriquecimiento se puede programar bajo tres dimensiones: a) el contenido, que consiste en seleccionar una o más áreas para

desarrollarlas con mayor extensión y profundidad, mediante diferentes formas como el nivel de abstracción, complejidad, variedad y organización; b) el producto, tienen como finalidad el dar la oportunidad a los alumnos de crear trabajos o proyectos que les resulten significativos; y, c) el proceso, que permite enriquecer el desarrollo de habilidades de pensamiento de alto nivel, de acuerdo a las demandas cognitivas de los alumnos, como lo son las técnicas de resolución de problemas, estrategias metacognitivas y habilidades del pensamiento creativo.

Jiménez (2000; citado en Martín, 2004) señaló que el enriquecimiento a través de los procesos es adecuado para trabajar programas individualizados tipo proyectos o estudio independiente, por lo que es conveniente aplicar una metodología flexible, actividades de descubrimiento, explicar el razonamiento y estrategias de interacción de grupo, sólo por mencionar algunas. Como se puede observar, en ocasiones estas adaptaciones se pueden realizar en el aula y otras se pueden llevar como actividades extra escolares.

Autores como Martín (2004) indicaron que para programar el enriquecimiento se pueden retomar aportaciones sobre las habilidades mentales, que se han generado desde diferentes teorías como la taxonomía de Bloom, el Modelo de Renzulli, el Modelo Triárquico de Enriquecimiento de Sternberg, en cuanto a la creatividad se encuentran el Modelo de Williams y Torrance, el Modelo de Resolución de Problemas de Parnes. Como se puede observar, los programas de enriquecimiento se pueden basar en habilidades mentales o categorías relacionadas con el nivel superior de pensamiento, como el proceso creativo.

Torrance (1977), Renzulli (1986), Benito (1999) y Prieto (1999) indicaron que la creatividad es un aspecto importante en los niños sobresalientes y que si no es estimulada se puede perder, por lo tanto, señalaron que el promover la creatividad favorece el pensamiento, la capacidad para establecer relaciones novedosas, para resolver problemas, desarrollar la imaginación y agudizar la intuición.

Duarte (2000) señaló que la creatividad es un aspecto importante en la formación del conocimiento humano, debido a que ayuda a promover nuevos estilos de aprendizaje y diversas soluciones a los problemas que habitualmente se encuentran, indicó que el pensamiento creativo representa una destreza susceptible de enseñarse, además se puede partir de la premisa de que el pensamiento creativo se refiere de una actividad cognoscitiva que se traduce en una o más soluciones novedosas a un problema.

Creatividad

Dentro de la historia de la humanidad la creatividad ha estado presente en alguna manera, su percepción en distintas culturas ha cambiado de acuerdo a las necesidades y características de éstas. Sefchovich (1993) señaló que en la cultura oriental se creía que la creatividad de una persona se encontraba determinada por motivos terrenales y cotidianos, un aspecto inherente en todos los seres humanos, ligada con la energía vital y para cada cultura tenía diferentes nombres; los egipcios la llamaban "*Ka*", los hindúes "*Prana*" y los chinos "*Chi*" sólo por citar algunos. En la perspectiva de la cultura occidental, (Sefchovich, 1993 y Nuñez, 2004) se consideró como un mito, ya que desde los griegos los conceptos "*crear*" y "*creador*",

no figuraban en su vocabulario, tanto el artista y el arte se encontraban sujetos a una serie de leyes.

En la Edad Media, con la influencia judeo cristiana, la creatividad se aleja del hombre, ya que sólo se considera creador a Dios, la expresión "*Creatio*" se empleó para designar el acto que Dios realizó a partir de la nada y el artista persigue una obra análoga a la naturaleza, lo cual limitó los trabajos a la imitación y se anuló la imaginación (Sefchovich y Waisburd, 1996). Con el Renacimiento se dió una gran demanda de obras artísticas para las iglesias y cortes, se aceptó la capacidad creadora equiparándola con los artistas, intelectuales y científicos.

Núñez (2004) señaló que en el siglo XVIII, el proceso creativo se relacionaba con el concepto de genio, pero, poco a poco desapareció esta asociación. En 1869, se buscó determinar el aspecto hereditario en la conducta creativa de los genios, se formularon nuevas explicaciones basadas en factores psicológicos, del medio ambiente, en la enseñanza y la experiencia. De esta manera, la creatividad tomó gran importancia y se desarrollaron numerosos estudios a partir del siglo XX con el lanzamiento del primer satélite soviético.

El termino creatividad y las investigaciones relacionadas sobre este tema, comenzaron a desarrollarse a partir de 1950, algunos autores como Sefchovich (1993), Nuñez (2004) y Chacón (2005) señalaron que con las investigaciones realizadas por Guilford se dieron las primeras características del pensamiento creador, cuando dió una conferencia de creatividad en la Asociación Americana de Psicología, este trabajo se consideró un estímulo clave para el reciente interés de los

psicólogos en creatividad. Antes de 1950, la creatividad se estudiaba bajo el título de imaginación, ingenio o invención, pero, después de estos años se empieza el estudio sistemático de ésta.

Uno de estos autores que se vio influenciado por estas ideas fue Torrance (1977) quien señaló que la época espacial provocó una serie de cambios en la visión de la creatividad, comenzaron a proliferar las opiniones de los impugnadores de la educación norteamericana, que indicaban que para comportarse con eficacia en el universo, el hombre debía mejorar, siempre que le fuera posible y con los cambios que habían surgido se exigiría más la capacidad creativa de los niños. Por lo tanto, la evolución de este hombre creativo exigía cambios en la educación: cambios tan radicales como los avances tecnológicos, cambios que requieren audacia, imaginación y mucho trabajo (Torrance, 1977).

Otro de los puntos importantes es la definición de creatividad, la cual se ha considerado desde muchos puntos de vista, desde una concepción empírica hasta otra científica. Además, se le ha asociado con el descubrimiento o acto de creación; con revelación o inspiración; con el progreso científico de la investigación y con el desarrollo tecnológico basado en una concepción elaborada, se relaciona con la capacidad personal de generar productos de utilidad social (Macías y Tamayo, 1997).

La palabra creatividad se deriva del latín *creare*, que significa crear, engendrar, dar a luz, producir o hacer algo nuevo, además se ha asociado con conceptos como ingenio, inventiva, imaginación, genialidad y cabe señalar que no existe una

definición única (Sefchovich y Waisburd, 1996; Nuñez, 2004), por lo que se han desarrollado diferentes propuestas para delimitar el concepto y que se pueden agrupar en tres enfoques:

- **Como proceso:** Wallas (1926, citado en Nuñez, 2004) señaló varias etapas por las que atraviesa un individuo creador, es decir; una serie de fases secuenciales que se dirigen a un fin, hacia la producción de algo nuevo, lo diferente a través del descubrimiento y la experimentación. Rodríguez (1999) menciona que son tres las fases que se encuentran en el proceso creativo: *Periodo de preparación:* es la fase inicial, el individuo recolecta material del medio ambiente, éste determina la calidad y cantidad de su creatividad; *Periodo de incubación* que puede durar desde unos minutos hasta meses o años, en esta etapa las experiencias vuelan sin llegar a algo concreto; *periodo de iluminación* cuando la persona descubre la solución a su problema; es una reorganización del material que se tenía en la mente; y, *periodo de elaboración* cuando se trata de transformar la experiencia interna en algo simbólico encontrado. En esta postura, lo fundamental no es la descripción del proceso, sino la explicación de cómo se da el "salto", el cambio cualitativo que posibilita la producción de lo nuevo (Zacatelco, 1994).
 - **Como un producto:** Nuñez (2004) indicó que lo más importante de todo el proceso creativo es la aparición de un objeto externo que otras personas puedan mirar y palpar, para valorarse como una idea, acción, método o conocimiento creativo. El producto ha de ser original y novedoso no sólo para la persona que lo
-

crea, sino en relación con otros productos; además el objeto debe resolver un problema o satisfacer una determinada necesidad desde el punto de vista económico y social, se le ha dado mayor importancia a la utilidad práctica de un objeto producido que al cómo se logra. Desde esta perspectiva, se encuentran dos definiciones de la creatividad, la primera es la de Wertheimer (1945; citado en Amabile, 1983) que indica que la creatividad parte del "insight" como el parámetro productivo que aumenta cuando el pensador se percata de los rasgos esenciales de un problema y la relación de estos con la solución. Posteriormente Kolestler (1964; citado en Amabile, 1983) la definió como un proceso bisociativo, es decir; como la conexión entre dos "matrices de pensamiento que previamente no han sido relacionadas, para producir un nuevo "insight" o invención. Como se observa, la creatividad desde este punto de vista se entiende como la "chispa" que surge en un momento determinado y que se manifiesta como un producto creativo.

- **Como una característica de personalidad:** El tercer enfoque es el que considera a la creatividad como característica de personalidad, Nuñez (2004) señaló que hay investigadores que han tratado de definir la personalidad del creador o, en su defecto, de diferenciar sus características individuales. En general, entre otros rasgos, una persona creativa muestra curiosidad intelectual, imaginación, confianza en sí misma, es intuitiva y tiene capacidad de entrega. Es importante mencionar que estas habilidades están presentes en todos los individuos en mayor o menor grado (Parra, 2003), por lo que se consideró que las
-

personas tienen un potencial creativo susceptible de desarrollarse. De acuerdo con Ausubel (1972; citado en Romo, 1997), la personalidad creadora en el individuo se distingue por la calidad y originalidad fuera de lo común, de sus aportaciones a la ciencia, arte, política, entre otras.

Para Rogers (1961, citado en Romo, 1997), la creatividad es el proceso creador que consiste en la aparición y acción de un nuevo producto racional que nace, por una parte de la unidad del individuo y, por otra, de las unidades de los materiales, hechos y circunstancias de su vida.

Desde esta postura donde la creatividad se reconoce como una característica de personalidad, Guilford (1977) desarrolló el modelo de la Estructura del Intelecto Tridimensional, en donde consideró tres dimensiones: una, está relacionada con el procesamiento de información (operaciones), la segunda con los contenidos y la tercera con los productos. De esta manera, se puede entender que las actividades del intelecto se vinculan con operaciones mentales, contenidos y productos. Este modelo plantea 120 posibles factores que son las combinaciones que incluyen una operación, un contenido y un producto: cinco operaciones diferentes: cognición, memoria, pensamiento divergente, pensamiento convergente y evaluación; cuatro tipos de contenido: figurativo, simbólico, semántico y conductual; y, seis productos (unidades, clases, relaciones, sistemas, transformaciones y consecuencias) (Figura 4).

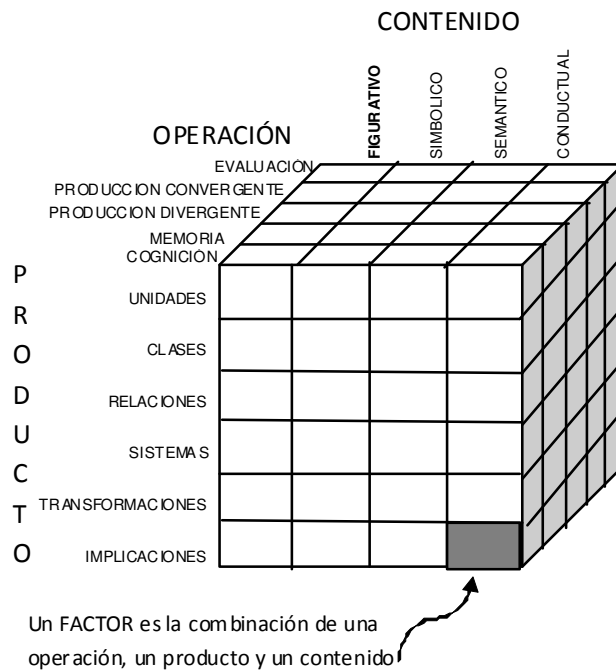


Figura 4. Modelo de la estructura intelectual de Guilford.

Para Guilford (1960 citado en: Amaya, 2000) la creatividad hace referencia a las operaciones intelectuales relacionadas con el pensamiento divergente y habilidades de refinación. Uno de los autores que parte de esta propuesta es Torrance (1977) que define a la creatividad como un proceso que se expresa en los cambios que se descubren, en los nuevos elementos y relaciones, dicho autor la operacionalizó a través de los siguientes indicadores:

- **Fluidez:** Capacidad para producir un gran número de ideas. Es la habilidad de evocar una variedad de ideas o hipótesis sobre posibles soluciones de problemas.

- **Flexibilidad:** Aptitud para cambiar de una línea de pensamiento a otra. La habilidad de adaptarse a las instrucciones que cambian, para utilizar varios enfoques.
- **Originalidad:** Es la aptitud para aportar ideas o soluciones que están lejos de lo obvio, común o establecido. Torrance (1977) la define como la infrecuencia estadística de una respuesta en una cultura determinada.
- **Elaboración:** Aptitud para elaborar sobre las ideas, llenándolas de detalles.

Se debe destacar que la definición de creatividad dentro de la literatura, es bastante extensa y compleja, que combina una serie de elementos y que se constituye de una dimensión multidireccional; diversos los autores coinciden en que es una habilidad propia del ser humano, que es importante para su desarrollo dentro de una sociedad y, más aún, algunos consideran que se debe de retomar dentro de los contenidos de la escuela para proveer en el alumno las destrezas y habilidades que podrá aplicar en un futuro.

Betancourt y Valadez (2005) destacaron la importancia de la creatividad en la vida actual, ya que, se considera como una habilidad necesaria de acuerdo a las características de la sociedad. Los individuos se enfrentan a un mundo cargado de cambios, progreso, incertidumbre y competencia, por lo tanto; es indispensable que las personas estén preparadas para solucionar los problemas de manera creativa para innovar dentro del escenario donde se desenvuelvan. Desde este punto de vista Benito (1999), Betancourt y Valadez (2000, citado en Benavides, et al. 2004), señalaron que generar un clima de creatividad en el contexto educativo, ayuda al

desarrollo de los procesos cognoscitivos y afectivos. Estos mismo autores, indicaron que estimular la creatividad favorece la excelencia del pensar y el conocimiento del mundo real, además de desarrollar habilidades de pensamiento que ayudan al progreso de las capacidades intelectuales, sociales y afectivas de los alumnos, también señalaron que la creatividad es un ingrediente indispensable para la educación del futuro.

William (1979, citado en Prieto, 1999) mencionó que la creatividad es una habilidad que requiere cierto estado mental caracterizado por una aptitud abierta y entusiasmo, dentro de sus investigaciones sobre la creatividad en niños sobresalientes distingue las siguientes capacidades:

- **Curiosidad:** es una tendencia a reevaluar lo que parece obvio, mostrarse insatisfecho por lo conocido.
- **Asumir riesgos:** es el deseo de probar algo nuevo, adivinar e incluso fracasar e intentarlo otra vez.
- **Complejidad:** es la habilidad de comprender y apreciar ideas, problemas, soluciones, gusto por desafiar la complejidad.
- **Imaginación:** habilidad para utilizar todos los sentidos con el fin de generar imágenes, ideas y soluciones poco convencionales.

Algunos autores como Benito (1999), Betancourt y Valadez (2005), han destacado la importancia de estimular y mantener la creatividad en niños sobresalientes mediante la aplicación de programas de enriquecimiento y con actividades de juego educativo, debido a que este tipo de intervención ayuda en gran medida a la estimulación de

sus capacidades sobresalientes. Además, Benito (1996), señaló que el juego creativo tiene un papel importante en el desarrollo, elaboración y construcción de las habilidades del potencial sobresaliente, debido a que promueve la flexibilidad, fluidez y originalidad del pensamiento y que de acuerdo con Torrance (1977) y Guilford (1977) son parte fundamental del intelecto humano.

Enriquecimiento de la creatividad a través del Juego.

La palabra juego proviene del latín “*jocus*” que significa gracia, chiste, diversión; es cualquier ejercicio creativo, actividad física o mental a la que recurre el niño o el adulto para encontrar entretenimiento (Rodríguez y Ketchum, 1995). De acuerdo con Sarlé (2006) el juego está presente en los seres humanos, existe en todas las culturas y se relaciona con la infancia, además lo consideró como una actividad agradable y una forma de esparcimiento. Este mismo autor, señaló que se observaron dos momentos en la historia que han impactado en los orígenes del uso didáctico del juego: la primera fue la visión propuesta por Aristóteles quien señaló que el juego es una actividad infantil o una “entretención” de los adultos, que es automotivado y no tiene finalidad fuera de sí mismo y la segunda fue la idea de Schiller que indicó que el juego es una de las grandes categorías que sirven para definir algunas actividades desarrolladas por humanos, es la expresión de armonía y unidad, una acción equilibrada y regulada, de esta forma el juego hace total al hombre.

En el contexto educativo el juego tiene una connotación de trabajo, en donde se aplica esfuerzo, concentración, tiempo y expectativas, para Vygotski (2006) es una

de las principales actividades de la vida del niño y éste va más allá de un ejercicio funcional, expresivo o elaborativo, está relacionado con la participación del niño en su cultura, por lo tanto, el juego resulta una actividad cultural que ayuda al desarrollo del niño y crea una zona de desarrollo próximo -- la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial a través de la resolución de un problema bajo la guía de una adulto o en colaboración con un compañero más capaz-- debido a que el juego se mueve en el terreno del significado y en el de la interioridad, de esta forma promueve los procesos psicológicos.

Algunos autores como Garaigordobil (1995), afirmaron que cuando el niño juega, aprende y desarrolla su pensamiento y creatividad, por que se provee de un contexto para ejercitar las funciones cognitivas existentes y se crean nuevas estructuras cognitivas. En este sentido Vygotski (2006) destacó la importancia del juego en el desarrollo del niño, debido a que se crean áreas de desarrollo potencial que promueven el pensamiento que conduce a la abstracción y a la creatividad. El niño satisface ciertas necesidades y de esta manera se convierte en una forma de actividad mediante la cual aprende, empieza a experimentar y surge la imaginación que guía su conducta y el conocimiento de nuevos elementos.

Este mismo autor indicó que existen vínculos entre el juego y el aprendizaje por que se crean áreas de desarrollo potencial a través de las cuales el niño tiene que emplear recursos diferentes para enfrentarse a las tareas y problemas. De esta manera, se ha destacado la conexión entre el juego y la creatividad, para Winnicott

(1982, citado en Garaigordobil, 1995) el juego sea la primer actividad creadora del niño, Vygotski (2006) sugirió que la imaginación nace en el juego y antes del juego no hay imaginación. En este mismo sentido Bruner (1986, citado en Garaigordobil, 1995), propuso que el juego era una forma de usar la inteligencia, en donde se experimentan formas de combinar el pensamiento, lenguaje y la fantasía; de acuerdo con Garaigordobil (2000) y Sarlé (2006) lo que parece claro es la estrecha dependencia entre el desarrollo de la creatividad y el juego.

El juego es una forma de expresión infantil, en la que el niño reproduce constantemente sus vivencias y relaciones del entorno, de esta manera, el juego se relaciona con el aprendizaje (Iglesias, Herranz, Marugán, Fernández y Fernández, 2004) y por lo tanto, se ha considerado como una actividad total. Estos mismos autores indicaron que el juego influye de manera decisiva en el desarrollo y madurez del ser humano, es una manera de interactuar entre los niños y su medio, orienta al sujeto sobre su propia conducta y sus aspectos fundamentales con la imaginación y la imitación. En este sentido, el juego, se percibe como entretenimiento que propicia conocimiento y de esta misma forma satisfacción, además de favorecer diversas habilidades como el autoconocimiento, la atención, concentración, búsqueda de soluciones, las reglas, la iniciativa, la imaginación, la socialización y la creatividad (Torres, 2002).

Garaigordobil (1995) indicó que las intervenciones que se han desarrollado para favorecer la creatividad se basan en dos líneas, la primera son los programas

educativos planteados bajo un clima lúdico y la segunda se enmarca en la utilización de diferentes tipos de juegos para estimular la creatividad.

Los programas educativos planeados bajo un clima lúdico tienen como objetivo: estimular la percepción del medio y su transformación, adquirir destrezas y habilidades que posibiliten la solución de problemas, desarrollar procesos de búsqueda, indagación y toma de decisiones. Dentro de esta categoría Prieto (1999), realizó su programa de mejora cognitiva, con el objetivo de enseñar a los alumnos a generar nuevos procedimientos e ideas para solucionar problemas novedosos. En este programa se incluyen habilidades cognitivas, psicosociales, creativas y de insight empleadas en el aula, para ofrecer la oportunidad de expresar sus habilidades creativas de acuerdo a los propios recursos cognitivos, conocimientos y experiencias de los alumnos.

En la segunda línea propuesta por Garaigordobil (1995) y Benito (1996), se encontró el juego educativo, el cual tiene gran importancia en el funcionamiento y crecimiento individual, debido a que estimula la creatividad, la flexibilidad, la improvisación, anima al riesgo, promueve la conducta de resolución de problemas, procesos que ayudan al aprendizaje del niño. Benito (1996), señaló que el juego es el proceso, mediante el cual se consolida y asimila lo aprendido, es una actividad que produce placer, estimula el aprendizaje, genera destrezas, es decir; se apropia lo aprendido y se desarrolla una habilidad que ayudará a la adquisición de otras capacidades.

Autores como Betancourt y Valadez (2005) señalaron que los programas de juego para estimular la creatividad permiten:

- El incremento de la capacidad imaginativa del alumno propicia el desarrollo de la esfera afectiva del niño: autonomía, autovaloración, sentido personal, concepción del mundo.
- Contribuye al incremento de habilidades de razonamiento del alumno tales como construcción de inferencias, hipótesis, analogías, establecer relaciones causa-efecto, estrategias de pensamiento de tipo ejecutivo, de planeación y metacognitivas.
- Crea un clima de libertad espontaneidad para analizar la realidad de diferentes maneras y disfrutar el propio proceso del crear.
- Y facilita la construcción de aprendizajes significativos a través de compartir las experiencias que cada niño tiene.

Estudios sobre programas de juego.

Fisher (1992, citado en Garaigordobil, 1995) realizó un metaanálisis de 46 estudios que analizaban los efectos del juego en el desarrollo del niño y encontró que se mejora la ejecución, es decir los alumnos mostraron un mejor rendimiento cognitivo, emotivo y social. Estudios recientes sobre programas de juego realizados por Dansky (1980, citado en Garaigordobil, 1995) mostraron que los niños después del programa tienen más habilidades de pensamiento divergente el cual esta vinculado con la creatividad. Udwin (1983, citado en Garaigordobil, 1995) realizó una investigación con 34 niños, con 10 sesiones de 30 minutos de actividades de juego educativo, con el propósito de promover la creatividad en los alumnos, los resultados pusieron de

manifiesto que hubo un incremento significativo entre la creatividad gráfica y la capacidad para contar historias.

En un estudio realizado por Garaigordobil (1999, citado en Garaigordobil, 2002) se evaluaron los efectos de un programa de juego cooperativo y creativo (verbal y gráfico-figurativos) a través de un pre test, post test, en una muestra de 154 niños de 8 a 10 años y se encontró un incremento significativo en la creatividad verbal y gráfica figurativa. Posteriormente, esta misma autora realizó una investigación con 126 niños pertenecientes al segundo ciclo de educación primaria, desarrolló un programa de juego educativo con 60 actividades que se aplicó durante el curso escolar, su propósito consistía en estimular la comunicación, la cooperación intragrupo y potencial el pensamiento creativo (verbal, gráfico y dramático), se realizó un estudio con pre test, post test y los resultados obtenidos indicaron que el programa mejoró la capacidad de cooperación, aumento la conducta asertiva en la interacción con los compañeros, además de encontrarse un incremento en la creatividad verbal y gráfica la cual se manifestó al aumento en sus indicadores.

Garaigordobil (2002) realizó un estudio para evaluar el impacto del arte en la creatividad gráfico figurativa, verbal y la conducta social con iguales en el aula, se empleó un diseño con dos grupos (control y experimental) medidas pre test, post test, la muestra estuvo constituida por 135 niños de 6 a 7 años de primer curso de educación primaria, 89 niños formaron el grupo experimental y 46 el grupo control, se realizó una MACOVA con los resultados de los instrumentos aplicados y se

encontraron diferencias significativas, además se mostró un incremento en la creatividad verbal, gráfica y conducta prosocial en los niños del grupo experimental.

En otro estudio, realizado por Alonso y Aguirre (2004) se trabajó con 39 alumnos de quinto grado con el objetivo de brindar estímulos y material para la imaginación verbal a través de ejercicios con juegos de significados y sonidos de palabras (rimas y metáforas); se encontró que al ofrecer alternativas de aprendizaje por medio de juegos, se estimula la imaginación y la producción original de los niños, lo cual se observó en sus creaciones realizadas. Prieto, López, Bermejo, Renzulli y Castejos (2002) presentaron los resultados obtenidos en la evaluación de un programa de desarrollo de la creatividad, que se realizó durante el primer ciclo de educación primaria con 232 alumnos, se empleó un diseño cuasiexperimental con grupo control con medidas antes y después de la intervención, los resultados ponen de manifiesto efectos positivos en la creatividad de los alumnos, además se encontró que los indicadores que se influenciaron más con el programa fueron la flexibilidad y la originalidad, mientras que la fluidez y elaboración son más resistentes al cambio.

En México, Duarte (2003) realizó una investigación para evaluar los efectos del Modelo para Estimular el Pensamiento Creativo (MEPC), la muestra estuvo constituida por 169 alumnos de quinto y sexto grado con diagnóstico previo de niños con capacidad sobresaliente y niños con problemas de aprendizaje, se formaron cuatro grupos constituidos de la siguiente manera: grupo 1 alumnos con capacidad sobresaliente participante del MEPC; grupo 2 alumnos con capacidad sobresaliente no participante del MEPC; grupo 3 alumnos con problemas de aprendizaje

participante del MEPC ;y, grupo 4 alumnos con problemas de aprendizaje no participante del MEPC, se les aplicó la hoja estímulo A para hacer una evaluación pre test, post test. Los resultados mostraron que los niños que participaron en MEPC obtuvieron puntuaciones más elevadas en creatividad gráfica y, el grupo más beneficiado fue el de niños con capacidad sobresaliente.

Estos estudios permiten apreciar que los programas diseñados a través de actividades lúdicas ayudan a enriquecer la creatividad, debido a que desarrollan la imaginación, estimulan la solución de problemas, la fluidez, flexibilidad, originalidad del pensamiento y éstos son parte importante de todos alumnos con o sin potencial sobresaliente.

De todo lo anterior se puede concluir que es importante la identificación del sobresaliente para brindarle la atención educativa que necesita y que una de las alternativas que se ha empleado para favorecer sus capacidades es a través del enriquecimiento de las habilidades, en particular, de la creatividad que es una característica relevante en el sobresaliente, debido a que permite fomentar la curiosidad, asumir riesgos, la imaginación y el desarrollo de otras habilidades cognitivas. Por lo que es necesario crear programas de enriquecimiento dentro de la dimensión del proceso, que permita enriquecer el desarrollo de habilidades de acuerdo a las demandas cognitivas de los alumnos, para lo cual es necesario emplear metodologías creativas con diferentes recursos materiales y herramientas didácticas novedosas, lo cual se logra a través de las actividades de juego educativo debido a que se induce a mayor creatividad y nivel intelectual.

participante del MEPC ;y, grupo 4 alumnos con problemas de aprendizaje no participante del MEPC, se les aplicó la hoja estímulo A para hacer una evaluación pre test, post test. Los resultados mostraron que los niños que participaron en MEPC obtuvieron puntuaciones más elevadas en creatividad gráfica y, el grupo más beneficiado fue el de niños con capacidad sobresaliente.

Estos estudios permiten apreciar que los programas diseñados a través de actividades lúdicas ayudan a enriquecer la creatividad, debido a que desarrollan la imaginación, estimulan la solución de problemas, la fluidez, flexibilidad, originalidad del pensamiento y éstos son parte importante de todos alumnos con o sin potencial sobresaliente.

De todo lo anterior se puede concluir que es importante la identificación del sobresaliente para brindarle la atención educativa que necesita y que una de las alternativas que se ha empleado para favorecer sus capacidades es a través del enriquecimiento de las habilidades, en particular, de la creatividad que es una característica relevante en el sobresaliente, debido a que permite fomentar la curiosidad, asumir riesgos, la imaginación y el desarrollo de otras habilidades cognitivas. Por lo que es necesario crear programas de enriquecimiento dentro de la dimensión del proceso, que permita enriquecer el desarrollo de habilidades de acuerdo a las demandas cognitivas de los alumnos, para lo cual es necesario emplear metodologías creativas con diferentes recursos materiales y herramientas didácticas novedosas, lo cual se logra a través de las actividades de juego educativo debido a que se induce a mayor creatividad y nivel intelectual.

MÉTODO

Planteamiento del Problema

La atención educativa para los niños sobresalientes es necesaria para enriquecer sus capacidades, se ha enfatizado como diferentes autores como Acereda y Silva (1998), Benito (2004), Freeman (1988), Moska (1004) y Sánchez (2003) han señalado los beneficios que obtienen estos alumnos al proveerles las estrategias adecuadas para obtener un mejor desarrollo de sus habilidades; como se ha mencionado son varias, entre ellas se puede considerar a la creatividad como una característica relevante ya que permite que el niño manifieste su imaginación, curiosidad, capacidades intelectuales, sociales y afectivas, también se ha señalado que una forma de enriquecerla es a través del juego, por lo tanto este trabajo parte de esta línea de investigación.

El presente estudio se desarrolló en dos fases: la primera consistió en la identificación de los niños con potencial sobresaliente (pre test) y en la segunda se diseñó e instrumentó el programa de enriquecimiento con actividades de juego educativo a los niños identificados y al término del programa se realizó una evaluación post test para determinar los posibles cambios logrados por los alumnos.

Objetivo General

El objetivo de este trabajo fue el desarrollar e instrumentar un programa de enriquecimiento de la creatividad con actividades de juego educativo para niños de segundo ciclo identificados con potencial sobresaliente.

FASE 1. IDENTIFICACIÓN DE LOS ALUMNOS CON POTENCIAL SOBRESALIENTE (PRE TEST)

Objetivos Particulares

- Identificar a los alumnos con potencial sobresaliente de tercer grado de primaria a través de la aplicación de tres instrumentos.
- Aplicar la prueba de inteligencia WISC-R a los niños identificados con potencial sobresaliente e integrar su perfil.
- Identificar si existe correlación entre la creatividad, el compromiso con la tarea, la nominación del maestro y el coeficiente intelectual de los alumnos.

Contexto

El escenario se localizó en la delegación Iztapalapa (Figura 5), que tiene como características el ser la delegación más poblada del Distrito Federal, con 1.8 millones de personas, reportó los índices más altos de familias inmigrantes provenientes de distintos estados de la República Mexicana (Michoacán, Puebla, Oaxaca y Guanajuato), es la delegación con más hablantes de lengua indígena, la condición socioeconómica de la población es baja, existen asentamientos humanos irregulares en donde se que carece de agua, electricidad, pavimentación y teléfono, además de presentar problemas de inseguridad y planteles escolares saturados debido al crecimiento de la población (INEGI, 2006).



Figura 5. Ubicación de la Delegación Iztapalapa en el Mapa del Distrito Federal.

La delegación Iztapalapa cuenta con 581 escuelas primarias de educación pública, la subdelegación en donde se trabajó es Cabeza de Juárez, en la Colonia Ejercito de Oriente que se encuentra en el extremo oriente de la delegación, en una zona urbano marginal.

Escenario

El trabajo se realizó en la Escuela Ejercito de Oriente, que no cuenta con Unidad de Servicio de Apoyo a la Educación Regular (USAER), tiene una entrada principal, con un patio central con una dimensión aproximada de 800 m², con dos edificios laterales, una planta baja y un primer piso, en la parte central de los edificios se encuentran las escaleras. En la planta baja del edificio ubicado al sur, se encuentra la dirección, ésta se encuentra dividida en dos cubículos, el de la derecha corresponde a la dirección del grupo matutino y el de la izquierda a la dirección del

turno vespertino. En la planta baja de ese edificio se encuentran los baños de los niños, el salón de danza y música, el de computación y la coordinación de educación física, en la parte superior se ubican los grupos de quinto B y C, sexto A, B y C.

En el edificio ubicado al norte en la planta baja se encuentran un baño, la bodega de los desayunos, la tienda escolar, los salones de primero A, B, C y los salones de segundo A, B, y C. En la planta alta de encuentran los salones de tercero A, B, C, cuarto A, B, y C (Figura 6).

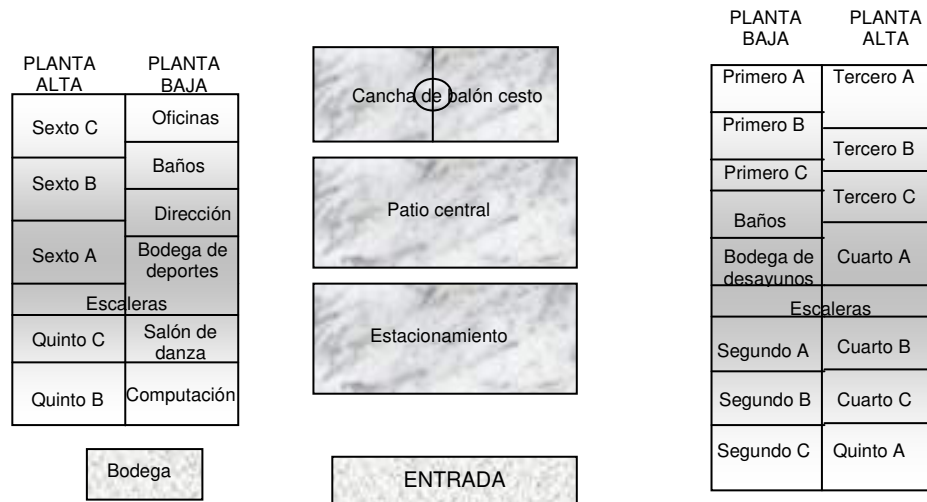


Figura 6. Croquis de la Escuela Ejercito de Oriente.

Participantes

Participaron un total de 99 alumnos (38 hombres y 61 mujeres) de los tres grupos de tercer grado, en la Figura 7 se muestra la distribución por sexo de los alumnos, con un rango de edad de 8 a 10 años con una $\bar{X} = 8.2$ años y tres profesores (dos mujeres y un hombre).

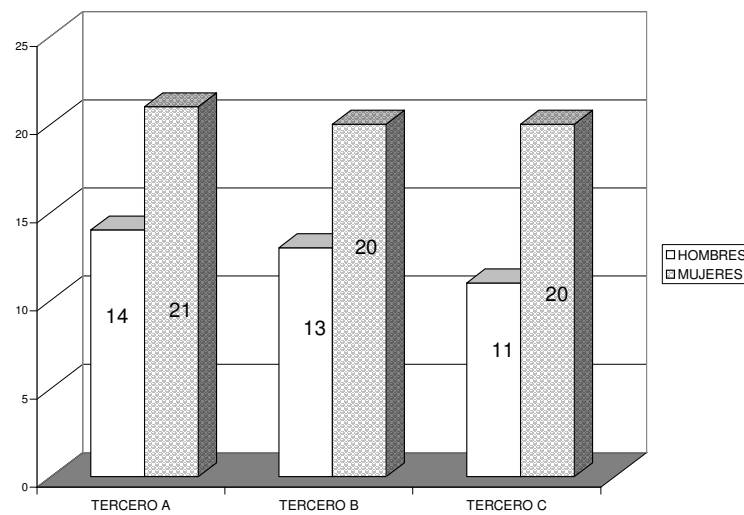


Figura 7. Distribución de los alumnos por sexo y grupo escolar.

Herramientas

- Escala de Compromiso con la Tarea (Zacatelco, 2005): Tiene como propósito identificar niveles altos y bajos de este rasgo a partir de una dimensión general que es la motivación, los diferentes factores que la integran son interés, persistencia y esfuerzo, así como su incidencia tanto en áreas curriculares -- actividades en el salón de clase, tareas y exámenes -- como no curriculares - - deporte, lectura y música --. Es una escala que consta de 18 reactivos tipo likert, con seis intervalos que van de nunca, marcado con el número uno, a siempre que corresponde al número seis. Se considera que un sujeto tiene alto compromiso con la tarea cuando responda de manera afirmativa a los enunciados, por el contrario si el sujeto contesta de manera negativa tendrá manifestaciones bajas o casi nulas en relación al compromiso con la tarea. La escala fue validada en tres escuelas de la delegación Iztapalapa con una confiabilidad de 0.79 obtenida por una alfa de Cronbach.

- Prueba de Creatividad de Farrens (Zacatelco, 2005): Se realizó a partir de la Prueba de Pensamiento Creativo Gráfico de Torrance y consta de 15 reactivos. La actividad consiste en registrar el nivel de originalidad y elaboración logrado en cada uno de los dibujos de acuerdo a los criterios establecidos por Torrance, donde se presentan ejemplos para calificar figuras y títulos como abstractos, triviales o esperados, complejos y elaborados (Tabla 2). La prueba fue en validada tres escuelas de la delegación Iztapalapa y tiene una validez y confiabilidad de 0.90 obtenida por una alfa de Cronbach.

Tabla 2

Criterios para evaluar las respuestas de la Prueba Farrens de Creatividad.

Puntos	ORIGINALIDAD	ELABORACIÓN
0	Figura abstracta sin título significativo.	Dibujo al que no se le añade algún trazo.
1	Figura sencilla, trivial, esperada de acuerdo al entorno escolar que lo rodea.	Figura que se le añade un trazo o elemento.
2	Figura con ideas diferentes a lo común.	Figura con dos o cinco trazos o elementos.
3	Figura con elementos adicionales y con imaginación que se elabora a partir del estímulo.	Figura con más de seis trazos o elementos.

- Lista Para Padres y Maestros Regulares Para Identificar Potencial Sobresaliente (Covarrubias, 2001): Cuestionario que esta diseñado para que los maestros regulares identifiquen el potencial sobresaliente de sus alumnos, se compone de 15 preguntas que se contestan de manera dicotómica Si o No.
- WISC-R (1981): La escala de inteligencia WISC - R, es una de las más empleadas debido a su validez y confiabilidad. Costa de dos escalas -- verbal y ejecución -- y cada una está a su vez conformadas por distintas subpruebas que

evalúan diferentes capacidades como la agudeza visual, la memoria, la concentración, la comprensión, la capacidad de síntesis, el análisis, la organización, la destreza visomotora y el conocimiento de palabras. Las subpruebas de la escala verbal son: información, semejanzas, aritmética, vocabulario, comprensión y retención de dígitos, las subpruebas de la escala de ejecución son: figuras incompletas, ordenación de dibujos, diseño de cubos, composición de objetos, claves y laberintos. El resultado que se obtiene de cada escala es el C.I. verbal y de ejecución, y al conjuntar ambas escalas se obtiene el C.I. total del niño. Se aplica de manera individual en un tiempo promedio de una hora y media.

Procedimiento

La fase de identificación se desarrolló en dos etapas:

La primera consistió en aplicar los instrumentos a los alumnos y a los profesores de tercer grado. Se asistió a cada salón de tercero, se platicó con los profesores sobre las actividades que se realizarían en sus grupos y se solicitó su ayuda para que llenaran la Lista para padres y maestros para identificar potencial sobresaliente, una por cada alumno que tuvieran inscrito en su salón, se les comentó que tendrían aproximadamente un mes para entregar la lista. Después se solicitó al profesor permiso para aplicar la Prueba de Compromiso con la Tarea de manera grupal, para ello se colocaron dos ejemplos en el pizarrón, a cada alumno se les proporcionó la prueba y se comentaron las indicaciones para contestarla, los dos ejemplos se resolvieron frente al grupo y, posteriormente, se solicitó que respondieran a las dos

primeras preguntas de la prueba para determinar si las indicaciones se habían entendido, después se solicitó que contestaran la prueba, se indicó que si había dudas levantarán la mano y se pasaría a su lugar para resolverlas, de igual forma se solicitó que cuando terminaran levantarán la mano para acudir y que entregaran la prueba, esta actividad se realizó en cada salón en un tiempo aproximado de 30 minutos.

A la semana siguiente se aplicó la Escala Farrens de Creatividad, para lo cual se asistió a cada salón de tercero, se solicitó permiso al profesor para realizar la actividad con los alumnos, se les proporcionó la escala y se les indicó que en ella había 15 figuras incompletas y que a partir de éstas se tendría que realizar un dibujo, que fuera original o novedoso, para lo cual tenían que pensar en algo que a nadie se le hubieran ocurrido antes y, que en la línea de debajo de cada dibujo colocaran un nombre a su creación. Se solicitó que respondieran la escala y que cuando terminaran la actividad levantarán la mano para recogerla, el tiempo de esta actividad fue de aproximadamente 30 minutos.

En la segunda etapa se diseñó una base de datos en el programa estadístico Statistics Package for Social Science (SPSS) versión 13, se capturaron los nombres, edades, sexo y las puntuaciones obtenidas en los tres instrumentos de cada uno de los alumnos de tercero, posteriormente se obtuvo la media, la desviación estándar y el percentil 75 -- que de acuerdo con el modelo de identificación del sobresaliente desarrollado por Zacatelco (2005) es la puntuación que indica un claro perfil -- , a partir de lo cual se identificó a los alumnos que tuvieran una puntuación igual o

superior a este percentil en por lo menos dos de las tres pruebas aplicadas. De esta manera se detectó a seis alumnas con potencial sobresaliente.

La tercera etapa consistió en la aplicación de la prueba WISC-R a cada una de las alumnas identificadas, esta actividad se realizó en el salón de danza y en la dirección de la escuela, se asistió con los profesores de tercero y se solicitó que dejaran salir a la alumna para trabajar de manera individual, se llevaba a la niña al espacio asignado y se le comentaba que se iban a realizar diferentes actividades y que tenían que poner mucha atención para hacerlas, esta tuvo una duración aproximada de una hora con 30 min. Posteriormente se calificó la prueba y los resultados obtenidos se capturaron en una base de datos en donde solamente estaban incluidas las puntuaciones de los instrumentos aplicados a las niñas identificadas, esto con el propósito de obtener su perfil sobresaliente. Posteriormente los resultados se analizaron con una correlación de Spearman para determinar si existía relación entre el coeficiente intelectual y las puntuaciones de los tres instrumentos empleados para la identificación.

RESULTADOS

Se obtuvieron las puntuaciones máximas y mínimas, la media, la desviación estándar y el percentil 75, de los alumnos en cada instrumento (Tabla 3).

Tabla 3

Puntuaciones obtenidas en los tres instrumentos aplicados para identificar potencial sobresaliente.

INSTRUMENTOS	PUNTUACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA	D.E.	MEDIA	PERCENTIL 75
Escala de Compromiso con la Tarea	36 – 108	15.30	81	89
Escala Farrens de Creatividad	0 – 80	13.86	15.31	23
Lista para Padres y Maestros	0 – 19	4.51	8.62	13

De los 99 alumnos a los que se les aplicaron los instrumentos se identificaron a seis mujeres que presentaron potencial sobresaliente, lo que equivale al 5.9% de la población (Tabla 4).

Tabla 4

Alumnos que obtuvieron percentil igual o mayor a 75.

GRADO	ALUMNO	COMPROMISO CON LA TAREA	CREATIVIDAD	NOMINACIÓN DEL MAESTRO
Percentil 75		89	23	13
3 ^o	B.R	93	80	17
	A.E	100	67	15
	L.Y.	90	30	15
	B.C.	95	23	7
	A.P.	99	26	7
	S.V.	93	65	13

Se encontró que el coeficiente intelectual de las alumnas identificadas iba de 118 (Normal Brillante) a 133 (Muy superior). En la tabla 5 se muestran los resultados del C.I. total, el verbal y el de ejecución.

Tabla 5

Puntuaciones del C.I. total, verbal y de ejecución de las alumnas identificadas como sobresalientes.

GRADO	ALUMNO	C.I. TOTAL	C.I. VERBAL	C.I. DE EJECUCIÓN
3 ^o	B.R	119	115	119
	A.E	125	133	111
	L.Y.	121	127	109
	B.C.	118	120	111
	A.P.	118	107	109
	S.V.	125	115	130

Para determinar si existía una relación entre el coeficiente intelectual, la creatividad, compromiso con la tarea y la nominación del maestro se realizó una correlación de Spearman y se encontró que existe una relación positiva y significativa entre el coeficiente intelectual y la creatividad $r = .971^{**}$, lo cual indica que los niños con un coeficiente intelectual elevado realizan actividades con gran originalidad y elaboración. También se encontró una relación positiva significativa entre el C. I. total y la percepción de los maestros en la identificación del sobresaliente $r = .896^*$ lo cual sugirió que los profesores consideran características relacionadas con la inteligencia en la identificación de sus alumnos. Se encontró una relación negativa y no significativa $r = -.441$ entre el C.I. y el compromiso con la tarea, lo que indicó que a mayor nivel de inteligencia los niños se esfuerzan menos en las actividades escolares (Tabla 6).

Tabla 6

Resultados de la correlación entre C.I. y las variables compromiso con la tarea, creatividad y la lista para padres y maestros.

	COMPROMISO CON LA TAREA	CREATIVIDAD	LISTA PARA PADRES Y MAESTROS
C.I. TOTAL			
Correlación de Spearman	-.441	.917**	.896*
Sig	.047	.006	.032

**correlación significativa a nivel de 0.01

*correlación significativa a nivel de 0.05

FASE 2: DESARROLLO E INSTRUMENTACIÓN DEL PROGRAMA DE ENRIQUECIMIENTO DE LA CREATIVIDAD Y EVALUACIÓN POS-TEST

Objetivos Particulares

- Diseñar e instrumentar un programa de enriquecimiento con actividades de juego educativo para favorecer la creatividad verbal y gráfica de las alumnas.
- Realizar una evaluación de las sesiones exploratorias, enriquecimiento I y II para identificar los cambios en la creatividad verbal y gráfica de las alumnas a través de los parámetros de fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad.
- Realizar una evaluación pre test – programa - post test a fin de observar los cambios de las alumnas derivados del programa.

Escenario

El trabajo se realizó en la Escuela Ejercito de Oriente, en el salón de danza que fue asignado por el Director para desarrollar las actividades. Posteriormente se solicitó el apoyo a los padres de familia de las alumnas para continuar las sesiones del programa en una aula de la Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, Campus II, debido a que el director de la escuela Ejercito de Oriente había sido sustituido y no se daban las condiciones necesarias para continuar con el trabajo.

Participantes

Participaron seis alumnas identificadas con potencial sobresaliente, con una edad promedio de 8.3 años, un rango de edad de 8 - 9 años, que cursaban el segundo ciclo de educación primaria.

Con respecto a los padres de familia de las niñas se encontró que, tres parejas estaban casadas, una vivía en unión libre, una de las madres era divorciada y la otra era madre soltera. Dos de las parejas mencionaron pertenecer a la religión cristiana y

las otras cuatro eran católicas. La edad promedio de las madres era de 34 años, con un rango de 28 a 42 años, en cuanto al nivel educativo se reportó que una concluyó la primaria, una tiene dos carreras técnicas -- enfermería y secretariado --, dos terminaron la preparatoria, una indicó que tenía carrera trunca de contaduría y otra termino la carrera de diseño gráfico. Tres de ellas se dedican al hogar, dos son comerciantes y una es vendedora ambulante.

La edad de los padres de las niñas oscilaba entre de los 28 y 50 años con una \bar{X} = de 36.6 años, se indicó que uno terminó la primaria, otro concluyó la secundaria, uno tiene carrera técnica -- enfermería --, otro cuenta con preparatoria y uno acabó la licenciatura -- medicina-- . En cuanto a su ocupación se mencionó que uno es vendedor ambulante, otro es comerciante, uno es empleado, otro es enfermero y trabaja en salubridad, otro tiene un consultorio médico.

Se mencionó que cinco de las familias viven en casa dúplex y cuentan con todos los servicios -- agua, luz, teléfono y drenaje-- solamente una vive en un asentamiento irregular -- un frente popular -- donde se carece de servicio telefónico.

Herramientas

- Escala de Compromiso con la Tarea (Zacatelco, 2005), Prueba de Creatividad de Farrens (Zacatelco, 2005) y WISC-R (1981) que se describieron en la primer fase.
 - Programa de Enriquecimiento de la Creatividad: Constituido por un total de 50 actividades --16 exploratorias, 16 de enriquecimiento I y 18 de enriquecimiento II-- de juego educativo que tenían como propósito el favorecer la creatividad verbal y gráfica a través de la elaboración de cuentos, creación de historias,
-

adivinanzas, acertijos, búsqueda de palabras y la elaboración de dibujos con diferentes materiales, que se desarrollaron en un tiempo aproximado de 18 meses -- dos actividades por semana con una duración de dos horas -- (Apéndice A).

Cada una de las sesiones exploratorias, de enriquecimiento I y II se calificaron con de los criterios desarrollados por Torrance para evaluar la creatividad verbal y gráfica:

CREATIVIDAD VERBAL

- FLUIDEZ: Se concede un punto por cada idea presentada, sin tomar en consideración las ideas repetidas y las no relevantes.
- FLEXIBILIDAD: Se valora el número de categorías o agrupamientos temáticos posibles de las ideas y se da un punto por cada categoría planteada.
- ORIGINALIDAD: Se da un punto en función de lo poco frecuente de la idea.

CREATIVIDAD GRÁFICA

- ORIGINALIDAD:
 - 1 punto= Figura sencilla, trivial, esperada de acuerdo al entorno escolar que lo rodea.
 - 2 puntos= Figura con ideas diferentes a lo común.
 - 3 puntos=Figura con elementos adicionales y con imaginación que se elabora a partir del estímulo.
- ELABORACIÓN:
 - 1 punto = Figura que se le añade un trazo o elemento.
 - 2 puntos= Figura con dos o cinco trazos o elementos.
 - 3 puntos = Figura con más de seis trazos o elementos.

Procedimiento

Con base en el perfil sobresaliente de las alumnas se observó que presentaban una elevada creatividad, para continuar favoreciéndola se desarrollo el programa de enriquecimiento a través de actividades de juego educativo con el objetivo de promover la flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración del pensamiento, en el área verbal y gráfica. La aplicación de dicho programa se organizó en 50 sesiones,

16 exploratorias, 16 de enriquecimiento I y 18 de enriquecimiento II que se desarrollaron a lo largo de 18 meses (Figura 8).

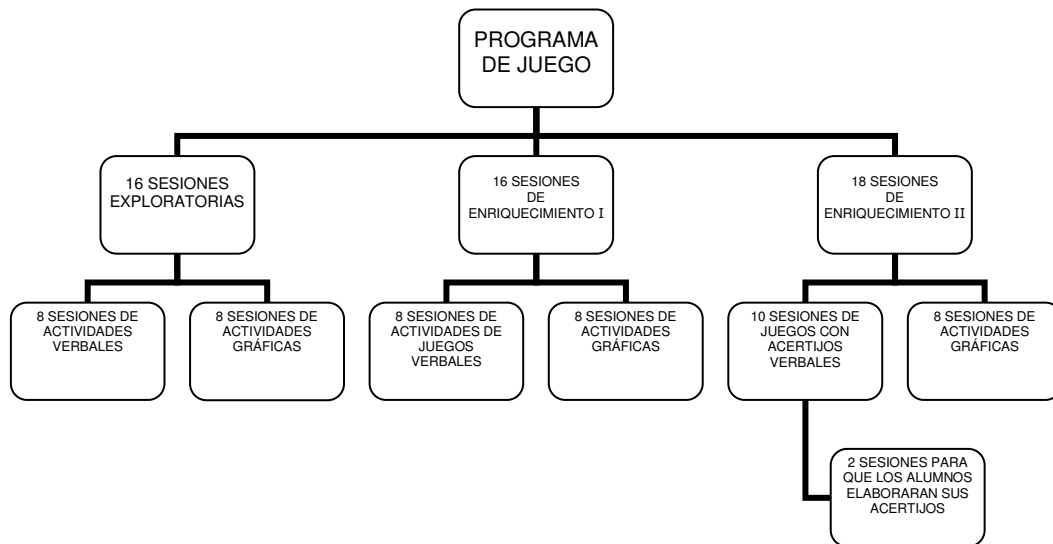


Figura 8. Distribución de las actividades del programa.

Cada una de las actividades del programa se calificó con los indicadores de fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad, se sumaron las puntuaciones de las sesiones verbales y gráficas y se obtuvieron las medias de las sesiones exploratorias, de enriquecimiento I y II, las cuales se analizaron a través de la prueba no paramétrica de Friedman para determinar los cambios obtenidos por las niñas durante la aplicación del programa.

Al finalizar el programa de enriquecimiento de la creatividad se realizó la evaluación post test en donde se aplicó nuevamente la Escala de Compromiso con la Tarea, la Prueba Farrens de Creatividad y la prueba WISC-R con las indicaciones descritas en la primer fase (pre - test).

Para determinar los cambios mostrados por las alumnas al finalizar el programa, se analizaron las medias de las puntuaciones obtenidas en el pre test y post test de cada instrumento a través de la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

RESULTADOS

El programa de enriquecimiento favoreció la creatividad verbal. Se compararon las medias de las ocho sesiones exploratorias ($\bar{X} = 272.5$), las ocho sesiones de enriquecimiento I ($\bar{X} = 284.33$) y las ocho sesiones de enriquecimiento II ($\bar{X} = 565.17$), se aplicó la prueba no paramétrica de Friedman y se encontraron diferencias significativas de $p = 0.011$ con una $\alpha 0.05$, lo cual sugiere que la fluidez, flexibilidad y originalidad, mostraron un incremento en las sesiones de enriquecimiento del programa (Figura 9).

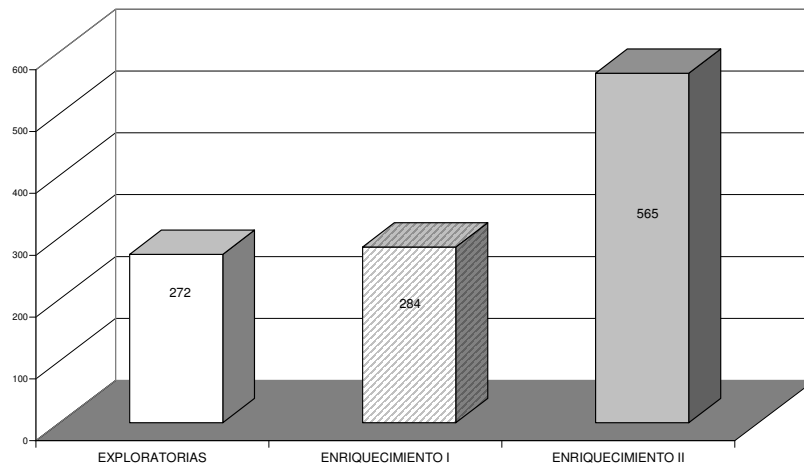


Figura 9. Medias de las puntuaciones de las sesiones de la creatividad verbal.

Para determinar los efectos del programa en la creatividad gráfica, se compararon las medias de las sesiones exploratorias ($\bar{X} = 45$), de enriquecimiento I ($\bar{X} = 48$) y de enriquecimiento II ($\bar{X} = 60$), a través de la prueba no paramétrica de Friedman y se encontraron diferencias significativas de $p = 0.002$ con una $\alpha 0.05$ (Figura 10), lo cual muestra que los dibujos desarrollados por los alumnos en las sesiones de enriquecimiento, fueron más elaborados y originales (Figura 11).

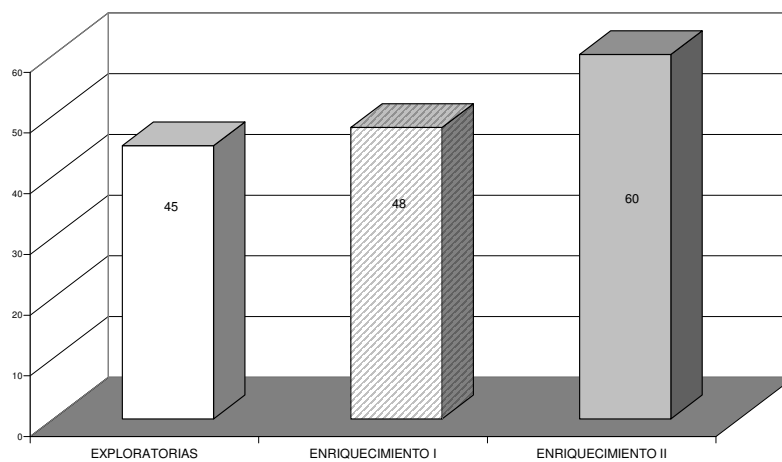


Figura 10. Medias de las puntuaciones de las sesiones de la creatividad gráfica.

Se observó que en las sesiones exploratorias los dibujos elaborados por los alumnos tiene menos elementos y eran poco originales, mientras que los realizados en las sesiones de enriquecimiento I y II mostraron la presencia de ideas poco usuales, con gran riqueza y complejidad en los detalles que llenan de belleza los dibujos, además de presentar rasgos de movimiento lo que los hace originales.



Figura 11. Dibujos elaborados por los alumnos durante el programa.

Resultados de los Instrumentos Aplicados en el Pre y Post Test

Se realizó una evaluación post test para conocer los efectos del programa en las alumnas, se aplicaron la Prueba Farrens de Creatividad, la Escala de Compromiso con la Tarea y la Prueba WISC-R y se analizaron los resultados a través de la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Se compararon las medias de pre test a post test de la prueba Farrens de Creatividad y se encontraron diferencias significativas $p= 0.027$ con una $\alpha 0.05$, lo cual indicó que los dibujos desarrollados por las alumnas después del programa fueron más originales y elaborados (Figura 12).

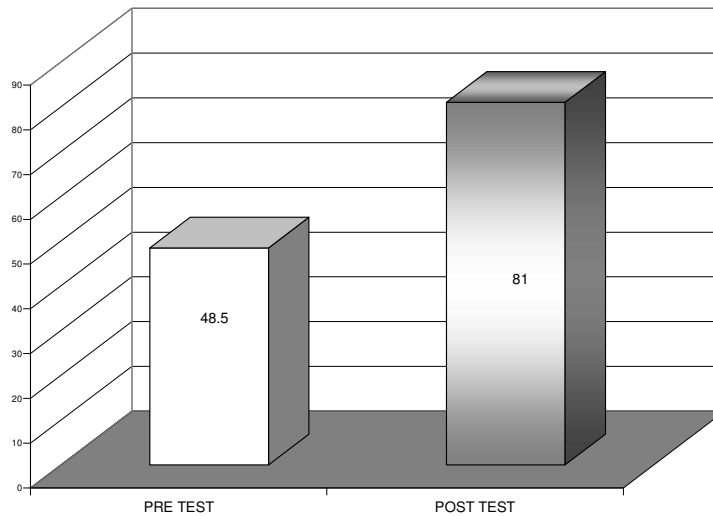


Figura 12. Medias de las puntuaciones pre test y post test de la Escala Farrens de Creatividad.

Al comparar las medias de la variable Compromiso con la Tarea se observó una disminución en las puntuaciones obtenidas del pre test al post test, la prueba de Wilcoxon reportó que estas diferencias no eran significativas $p= 0.345$ con una α 0.05, lo que mostró un decremento en el interés, esfuerzo y motivación de los alumnos hacia las actividades escolares (Figura 13).

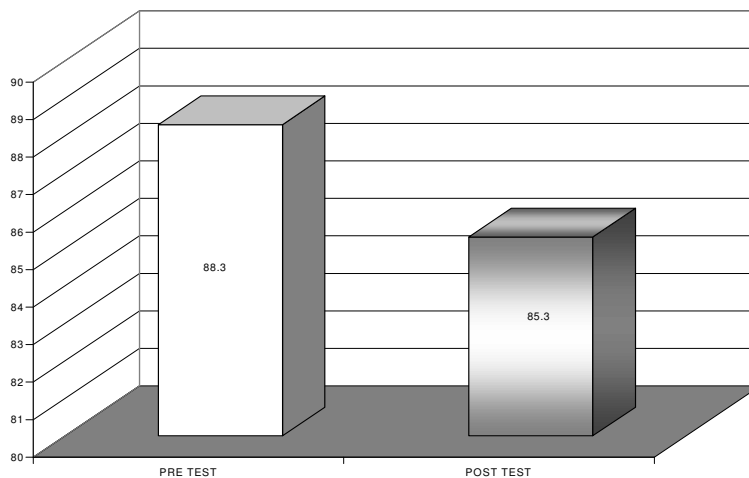


Figura 13. Medias de las puntuaciones pre test y post test de la Prueba de Compromiso con la Tarea.

Se realizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon con las puntuaciones pres test - post test de la prueba WISC-R para determinar los efectos del programa en la variable inteligencia, se encontró que en el C. I. total tuvo un incremento significativo de $p = 0.028$ con una $\alpha 0.05$, lo que indicó que las habilidades cognitivas de los alumnos después del programa aumentaron. Posteriormente, se analizaron las subescalas de la prueba WISC-R y se observó que el C. I. verbal incrementó significativamente con una $p = 0.046$ y una $\alpha 0.05$, y el C. I. de ejecución aumentó con una diferencia significativa de $p = 0.027$ con una $\alpha 0.05$. Estos resultados sugieren que el programa favoreció habilidades como la memoria, la percepción, discriminación visual, conocimiento de palabras y desarrollo de lenguaje de los alumnos (Figura 14).

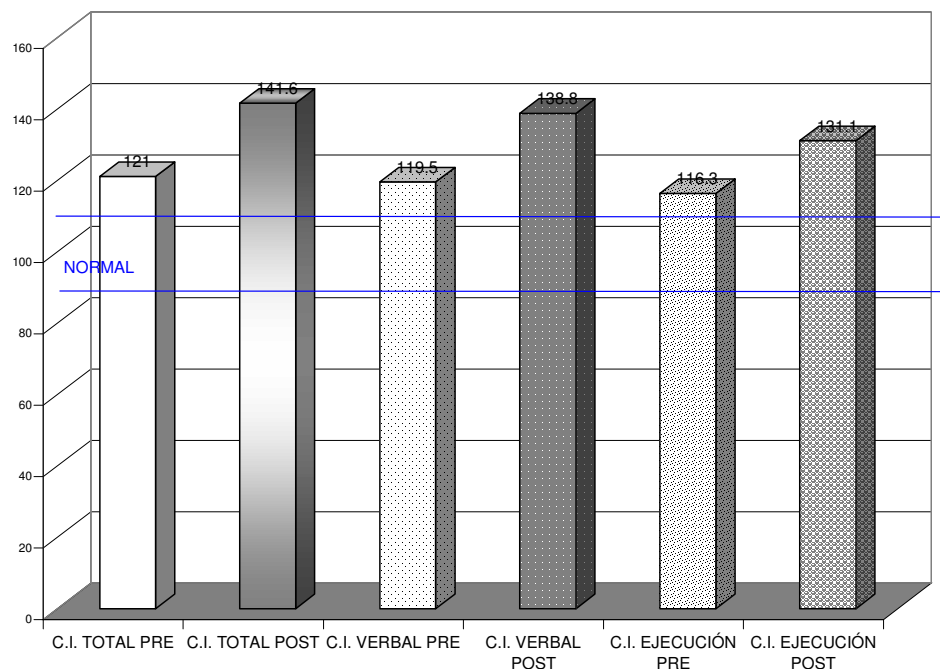


Figura 14. Medias de los C.I. pre test y post test de la prueba WISC-R.

Para observar los cambios de la escala verbal, se realizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon y se encontró un incremento significativas en información ($p = 0.026$ con una $\alpha 0.05$), semejanzas ($p = 0.046$ con una $\alpha 0.05$), comprensión ($p = 0.042$ con una $\alpha 0.05$), retención de dígitos ($p = 0.041$ con una $\alpha 0.05$), lo cual indicó que aumentó la comprensión, el conocimiento y entendimiento de palabras, lo que favorece las habilidades verbales del pensamiento (Figura 15).

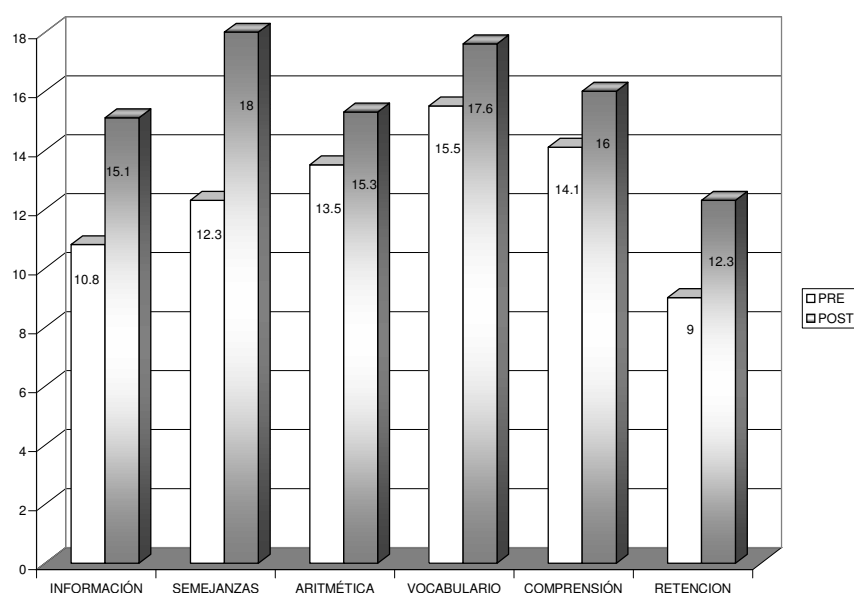


Figura 15. Medias de las sub escalas de la escala verbal.

Para determinar los efectos del programa en la subescala de ejecución se analizaron las medias pre test y post test con la prueba de Wilcoxon y se encontró un incremento significativo en las sub pruebas de figuras incompletas ($p = 0.026$ con una $\alpha 0.05$), composición de objetos ($p = 0.042$ con una $\alpha 0.05$) y laberintos ($p = 0.046$ con una $\alpha 0.05$), lo cual indicó que los alumnos aumentaron su discriminación visual, coordinación visomotora, organización visual y de concentración (Figura 16).

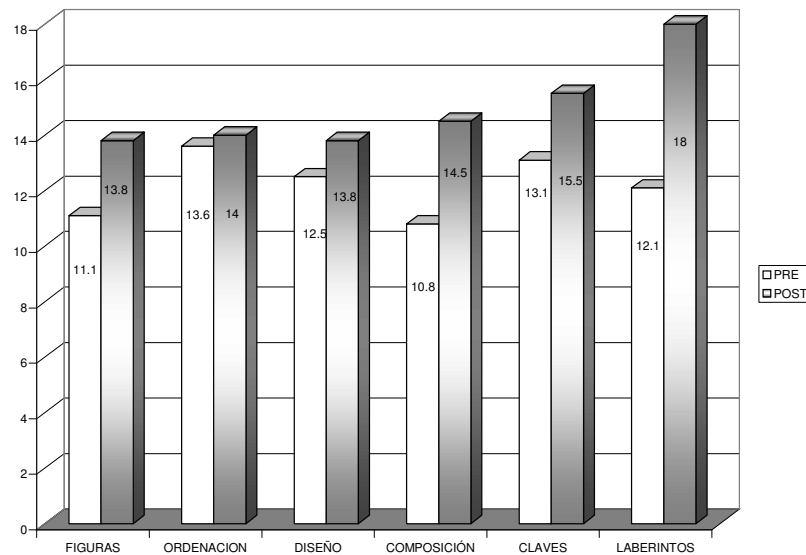


Figura 16. Medias de las sub escalas de la escala ejecución.

En cuanto a los efectos que tuvo el programa sobre el C.I. total de cada una de las alumnas se encontró un incremento, cinco de las seis niñas muestran actualmente un coeficiente intelectual superior a 130 lo que equivale a un rango de “Muy Superior”, sólo una alumna obtuvo una puntuación de 121, lo cual la coloca en un rango de “Superior”, datos similares se encontraron en el C.I. Verbal, en cuanto al C.I.de Ejecución se observó que tres alumnas obtuvieron una puntuación mayor a 130 (Muy superior) y las otras tres mostraron una puntuación mayor a 121 (Superior), estos datos indican que aumentaron las habilidades cognitivas de las alumnos después del programa (Tabla 7).

Tabla 7

C.I. total, verbal, de ejecución y de las alumnas antes y después del programa.

INICIALES	C.I.TOTAL		C.I. VERBAL		C.I. EJECUCIÓN	
	ANTES	DESPUÉS	ANTES	DESPUÉS	ANTES	DESPUÉS
B.R	119	142	115	147	117	129
A.E	125	137	133	143	111	121
L.Y.	121	142	127	142	109	130
B.C.	118	121	120	119	111	121
A.P.	118	140	107	136	120	135
S.V.	125	153	115	146	130	151

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En México, se ha definido a los niños con necesidades educativas especiales como aquellos que en comparación con sus compañeros, tienen dificultades en la adquisición del aprendizaje de los contenidos establecidos en el curriculum. También hace referencia a aquellos alumnos que destacan de manera significativa en diferentes aspectos de la vida escolar, que por tanto, requieren de apoyo educativo adicional o enriquecido al que se les ofrece comúnmente en las aulas con el propósito de desarrollar al máximo su potencial (Solís, 2004). Diversos autores (Benavides, et al., 2004) mencionaron, que la inquietud por atender a niños con aptitudes sobresalientes se inició en 1982 y que para el año de 1989 se les brindó atención en once estados de la república mexicana a través del programa C.A.S., pero, éste interés quedó olvidado debido a la reorientación de los servicios de educación especial hasta el año 2001, cuando nuevamente es retomado en el Programa Nacional de Educación, en el que se propuso como meta para el año 2002 diseñar un modelo de atención para el sobresaliente. Es hasta el 2006 cuando la Secretaria de Educación Pública reportó la incidencia de un 5% de niños con potencial sobresaliente, ante éste dato surge la interrogante de cuál fue el método empleado para la identificación.

Con lo anterior, se reafirma el hecho de que dentro de las escuelas existen alumnos con potencial sobresaliente lo que lleva a reflexionar sobre la importancia de la identificación oportuna de éstos niños. El objetivo de la identificación es el de establecer un punto de partida, una comprensión del nivel de desarrollo, los

conocimientos y habilidades y ayudar a obtener una comprensión global de los alumnos sobresalientes para que la educación de respuestas a las necesidades de estos niños, conjuntamente con el apoyo de maestros para realizar dicha identificación.

De ahí que, el presente trabajo resalta la importancia de realizar una identificación temprana para favorecer el potencial sobresaliente, pues como lo han mencionado algunos autores como Sánchez (2003); Moska (2004); Acereda y Silva (1998) y Benito (2004), cuanto antes se identifique a los alumnos sobresalientes mejor es el pronóstico para evitar que sus habilidades se pierdan, ya que, el conocer las destrezas y características de los alumnos ayuda a que se puedan desarrollar programas de atención que cubran sus necesidades académicas, emocionales, psicológicas y sociales.

En este sentido, se consideró importante detectar a los alumnos sobresalientes a través de una definición flexible, como lo es la propuesta por Renzulli (1986) en la que se consideran tres aspectos o componentes -- la creatividad, el compromiso con la tarea y la capacidad intelectual--. A partir de esta concepción Zacatelco (2005) desarrolló un Modelo para la Identificación del Niño Sobresaliente, constituido por los aspectos de creatividad, compromiso con la tarea y nominación de padres y maestros, que fue validado en escuelas de educación primaria de la delegación Iztapalapa, ubicadas en una zona de alta marginalidad.

Para el presente trabajo se retomó el modelo antes mencionado y se aplicaron la Escala de Compromiso con la Tarea (Zacatelco, 2005), la Prueba Farrens de

Creatividad (Zacataleco, 2005) y la Lista para Padres y Maestros para Identificar Potencial Sobresaliente (Covarrubias, 2001) a 99 alumnos de tercer grado de una escuela primaria urbano marginal de la delegación Iztapalapa y se detectó de manera fiable a seis niñas que cumplían con las características descritas por Renzulli (1986) en su definición del sobresaliente. Ellas presentaban una alta creatividad, un elevado compromiso con la tarea y un C.I. por arriba de 116. Lo que equivale al 5.9% del total de la población de tercer grado, lo cual concuerda con lo reportado por Davis y Rimm (1989); Renzulli (1986); S.E.P. (2006); Taylor y Sternberg (1989; Zacatelco (2005) quienes encontraron un porcentaje de niños sobresalientes que oscila entre el 2% y 6% de la población escolar.

Se debe señalar que la nominación del maestro representó una fuente de información importante, ya que los juicios emitidos por los profesores en relación a sus alumnas aportó información complementaria para detectar y conocer sus habilidades, ya que, desde su perspectiva, las consideran con un alto nivel de comprensión, con un vocabulario elevado, con gusto por la lectura, manifiestan creatividad, son responsables y participativas en actividades escolares. Cabe señalar que la escuela en la que se trabajó no cuenta con los servicios de las Unidades de Servicio y Apoyo a la Educación Regular (USAER) encargadas de ayudar a los niños con necesidades especiales, lo que corrobora que la colaboración del profesor en la identificación del sobresaliente es muy valiosa.

Los resultados obtenidos en la fase de identificación mostraron que existía una relación positiva entre el coeficiente intelectual y la creatividad, pues se observó que

las niñas presentaron un C.I. elevado y sus producciones creativas fueron realizadas con gran originalidad y elaboración, esto se pudo deber a que como señalaron Sternberg y O'Hara (2005) la creatividad es una combinación de dos procesos: lo cognitivo y lo afectivo, que se integran en seis recursos básicos: procesos intelectuales o inteligencia, estilos intelectuales, motivacionales, contexto ambiental, conocimientos y personalidad. Existen diferentes estudios como los desarrollados por Barron (1968, citado en Valadez, Betancourt y Zavala, 2005); Guilford (1977); Valadez, Betancourt y Zavala (2005) que han reportado que los niños sobresalientes con un coeficiente intelectual de 130 o superior habían obtenido puntuaciones elevadas en la creatividad, lo cual apoya los datos encontrados en éste estudio.

También se observó una correlación positiva y significativa entre el coeficiente intelectual y la nominación del maestro, lo que pone de manifiesto que el profesor tiene la oportunidad de conocer los comportamientos y habilidades del sobresaliente, a través de las observaciones que realizan dentro del salón de clases, ellos pueden identificar características asociadas a la inteligencia, el nivel de aprendizaje, la creatividad y la dedicación al trabajo y, de esta manera complementar la identificación. Martín (2004) indicó que las observaciones de niños sobresalientes que el maestro realiza en el aula generalmente se basan en los siguientes aspectos: alta capacidad de comprensión y de memoria, vocabulario amplio, capacidad de relacionar, exigencia de situaciones novedosas, aburrimiento con tareas rutinarias, estilo intelectual de trabajo independiente, gusto por la lectura, asumen riesgos y

desafíos intelectuales; no obstante se ponen altas expectativas que les pueden llevar a la frustración o estados de excesiva ansiedad.

También, se encontró una relación negativa y no significativa entre el compromiso con la tarea y el C.I. lo que indicó que a mayor nivel de inteligencia los alumnos se esfuerzan menos en las actividades escolares, cabe señalar que el compromiso con la tarea es una refinada forma de motivación, representa la energía traída para reforzar en los organismos un problema particular (tarea) en un área específica de desempeño. Estos datos hacen reflexionar sobre lo que menciona Monreal (2000) en cuanto a que con frecuencia la escuela tiende a ser excesivamente formalista y se presiona a los alumnos a responder bajo modelos idénticos y comunes para todos, con patrones que llevan a la conformidad. Por lo que es conveniente generar patrones que estimulen la motivación intrínseca para el desempeño de tareas con independencia y de acuerdo a las necesidades e intereses individuales. En este sentido es importante resaltar lo que Renzulli y Barbe (1981) han mencionado al respecto, y es que el rasgo de compromiso con la tarea se refiere a características no intelectuales presentes en las personas sobresalientes.

Como se mencionó, la identificación es importante para conocer las características y habilidades de los alumnos sobresalientes y a partir de éstas diseñar programas para favorecer sus habilidades. Diferentes autores como Benito (1996); Deutsch (2006); Friend y Bursuck (1999); Martín (2006); concuerdan en señalar que una de las pautas educativas para los alumnos sobresalientes es el enriquecimiento. Si bien, existen diferentes programas de intervención como la aceleración y la agrupación, se

consideró realizar un programa de enriquecimiento debido a que a través de dicho programa se puede incidir directamente sobre el proceso de habilidades específicas como lo es la creatividad -- pues se favorece el pensamiento, la capacidad para establecer relaciones novedosas, la resolución de problemas, se desarrolla la imaginación y se agudiza la intuición-- lo que implica desarrollar programas con mayor extensión y profundidad, mediante diferentes niveles de abstracción, complejidad y variedad, lo cual se puede lograr a través de actividades de juego educativo.

En el presente trabajo se diseñó y aplicó un programa de enriquecimiento de la creatividad verbal y gráfica, a través del juego educativo, cabe señalar que si bien el campo donde se manifiesta la creatividad es muy vasto, éste estudio se centró en el juego educativo, pues, como se mencionó en apartados anteriores, es el tipo preferido de la creación en los niños (Vygotski, 1999) además de considerar la importancia que tiene el cultivo de la creatividad en la edad escolar, en donde se desarrollan habilidades que ayudarán a la adquisición de otras capacidades.

Después de instrumentarse el programa de enriquecimiento se observaron beneficios en la creatividad verbal y gráfica de las alumnas. Las actividades desarrolladas en las fases de enriquecimiento I y II mostraron creaciones que se alejaban de lo obvio o lo común, con muchos detalles que embellecían sus obras, con ideas poco usuales con gran riqueza y complejidad en los detalles además de presentar rasgos de movimiento aspectos que no estuvieron presentes en los dibujos de las sesiones exploratorias, en cuanto a la Prueba Farrens de Creatividad, los dibujos elaborados

por las alumnas después del programa tenían más elementos y eran más originales. Estos datos confirman lo planteado por algunos teóricos de la creatividad como Alonso y Aguirre (2004); Duarte (2003); Garaigordobil (2002) y Prieto, et al., (2002) quienes reportaron datos similares, es decir, efectos positivos en la creatividad después de instrumentar programas para enriquecerla a través de actividades lúdicas.

En cuanto a los resultados obtenidos en el post test, en particular el compromiso con la tarea, se encontró que hubo un decremento en el esfuerzo, interés y persistencia de las niñas en las actividades escolares al finalizar el programa. Esto se puede suponer que se debe a que en ocasiones las características del proceso educativo, las clases tradicionales aburren y hacen que se cause desmotivación general en las actividades escolares como lo menciona Pomar (1998). En este sentido autores como Fernández, Ongorato y Casullo (2004), Kondor (2007), Suárez y Fernández (2005) destacaron la importancia de mantener una alta motivación debido a que está relacionada con el proceso de aprendizaje, lo cual se establece a partir de las propias necesidades e intereses del alumno (Li, 1998) y hace que disfruten su aprendizaje a través de un compromiso serio con proyectos escolares que ellos mismos empiezan.

Por otro lado, los resultados de la prueba WISC-R mostraron un incremento significativo en la inteligencia total. En las subescalas verbal y ejecución, se observó que las subpruebas con más beneficios fueron información, semejanzas, comprensión, retención de dígitos, figuras incompletas, composición de objetos y

laberintos, lo cual indicó que los alumnos aumentaron su comprensión verbal, el conocimiento, entendimiento de palabras, la discriminación visual, coordinación visomotora, organización visual y concentración.

Con lo anterior se puede decir que el programa de enriquecimiento con actividades de juego educativo favoreció la creatividad, que es una de las habilidades relevantes de las alumnas identificadas con potencial sobresaliente. Es importante señalar, que independientemente de que el programa tenía como objetivo el favorecerla, también se logró beneficiar otras habilidades cognitivas como la memoria, atención, comprensión, razonamiento, formación de conceptos, pensamiento abstracto, organización, planeación, percepción y coordinación visomotora, capacidades relacionadas con la inteligencia.

Si bien, autores como Galton (1883; citado en Gardner, 2001) y Terman (1921; citado en Prieto, 1999) señalaron que la inteligencia es innata que se hereda de padres a hijos y que una persona poco puede hacer para alterar el potencial intelectual con el que se ha nacido, los resultados obtenidos en ésta investigación, en donde se encontró un incremento significativo en la inteligencia de las seis alumnas en el post test, lleva a reflexionar sobre la influencia de factores externos como el ambiente, la familia, la educación y los programas de apoyo que reciben estos alumnos para favorecer sus habilidades cognitivas. En este sentido, Cavazos (2007) señaló que la inteligencia de los alumnos con capacidades sobresalientes es algo con lo que se nace, pero que necesita un ambiente adecuado para desarrollarse a través de programas especiales en donde se consideren sus características. De igual forma, Betancourt (2004) señaló que los programas para favorecer las habilidades

cognitivas de los alumnos sobresalientes deben basarse en una educación creativa e inteligente que les propicie la oportunidad de desarrollar sus capacidades, fortalecer su pensamiento y fomentar sus valores.

Cabe destacar que la participación de los padres para la realización de este trabajo fue de suma importancia para la instrumentación del programa, en la escuela primaria Ejercito de Oriente no se dieron las condiciones necesarias para desarrollar las actividades programadas, por lo que se tomó la decisión de hacer una reunión con ellos y comentarles que para continuar con las sesiones, las alumnas tendrían que asistir a la Facultad de Estudios Superiores Zaragoza un día a la semana, después de sus clases en la primaria. Los padres de las alumnas se mostraron accesibles a la petición ya que ellos comentaron que observaron cambios en sus hijas debido a que eran más analíticas, les hacían preguntas sobre diversos temas y que ésto también se reflejaba en sus actividades escolares.

Es importante señalar que los padres de las alumnas se mostraron interesados y trataban de proveerles de otros recursos adicionales a sus hijas (por ejemplo; una alumna tomaba clases de natación, otra se inscribió a inglés y otra de las niñas asistía a ballet y papiroflexia). Es decir, el hecho de saber que ellas tienen capacidades sobresalientes los motivó a buscar alternativas adicionales para su educación, por lo que no se puede negar que la combinación de estos factores se refleja en los cambios observados en los resultados al finalizar el programa de enriquecimiento de la creatividad.

De esta manera, los resultados obtenidos en este trabajo, ponen de manifiesto que es importante realizar una identificación adecuada para determinar las características

y habilidades de los alumnos con capacidades sobresalientes y con base en los resultados de la evaluación brindarles la atención educativa que necesitan. Una de las formas para proporcionar estas pautas educativas es a través del enriquecimiento de la creatividad con actividades de juego educativo debido a que el alumno aprende con estrategias novedosas, que implican retos y en donde se emplean diferentes materiales. Además se debe señalar que un niño sobresaliente puede dejar de serlo si no recibe el apoyo adecuado su potencial puede desaparecer. Gracias a la identificación temprana y oportuna se ayudará a planear y organizar programas para que los alumnos se desarrollen de una manera integral y logren un mejor bienestar académico, psicológico, emocional y social.

REFERENCIAS

- Acereda, A. y Silva S. (1998) *La superdotación*. España: Síntesis Psicológicas
- Acle, T. G. (1995) *Educación Especial Evaluación, Intervención e Investigación*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Acle, T. G. (2006) *Educación Especial. Investigación y Práctica*. México: Plaza y Valdes.
- Alonso, L. y Aguirre, R. R. (2004) La escritura creativa en la escuela: Una experiencia pedagógica (de; con) juegos lingüísticos y metáforas. *Revista de Pedagogía*, 74 (XXV), 375-399.
- Alonso, R. I., Bañares, F. M., González, V. S., Hernández, M. Y., Maroto, M. S. y Saldaña, V. R. (2006) Los alumnos sobredotados. Recuperado el 21 de septiembre de 2007 de: <http://www.uclm.es/profesorado/Ricardo/alumnos EE/ sobredotados-2006Edp.doc>
- Alonso, J., Renzulli, J. y Benito, Y. (2003) *Manual Internacional de Superdotados. Manual para Profesores y Padres*. España: Editorial EOS.
- Álvarez, R. L. (2004) Notas sobre una definición de individuo sobresaliente. *Educar*. 29, 9-16. Recuperado el 22 de octubre de 2006 de: [www.educacion.jalisco.gob.mx/ consulta/educar/con_edu.html](http://www.educacion.jalisco.gob.mx/consulta/educar/con_edu.html)
- Amabile, T. (1983) The social psychology of creativity: A componential conceptualización. *Journal of Personality and social Psychology*, 45 (2), 357-376.
-

Amaya R. C. I (2000) *La evaluación de la creatividad de acuerdo con los paradigmas positivista y naturalístico*. Recuperado el 30 de noviembre de 2006 de: www.aguaclarar-.org/claras_ines.htm

Benavides, M., Maz, A., Castro, E. y Blanco, R. (2004) *La Educación de Niños con Talento en Iberoamérica*. Oficina Regional de Educación para América latina y el Caribe. Chile: Trineo.

Benito, M. Y. (1996) *Inteligencia y algunos factores de personalidad superdotada*. España: Amarú ediciones.

Benito, M. Y. (1999) *¿Existen los superdotados?*. España: Praxis.

Benito, M. Y. (2004) Ventajas de la detección temprana del niño con talento y superdotado [versión electrónica]. *Educar.29*, 9-16.

Betancourt, M. J. (2004) Una dieta balanceada para los alumnos sobresalientes y de altas capacidades [versión electrónica]. *Educar.29*, 9-16.

Betancourt, M. J. y Valadez S. M. D. (2005) *Atmósferas Creativas. Juega, piensa y crea*. México: Manual moderno.

Castro , P; Oyanadel, C., Páez, A. y Quintanilla, R. (2000) Implicaciones de una educación especial para superdotados. Recuperado de: <http://www.mixcuatros.com/prgtalent.html>

Cavazos. A. (2007) Niños con potencial sobresaliente. Recuperado de: http://elporvenir.com.mx/notas.asp?.nota_id=146964

Chacón, A. Y. (2005) Una Revisión Crítica del Concepto de Creatividad.

Recuperado de dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=1290561

Covarruvias, P. (2001) *Características cognitivas y socioafectivas de los niños y niñas sobresalientes de la zona norte de México*. Tesis de Maestría no publicada. Universidad Nacional Autónoma de Tlaxcala. Departamento de Educación Especializada. México.

Davis, G. & Rimm, S. (1989) *Education of the gifted and talented*. New Jersey: Prentice Hall

Deutsch, S. D. (2006) *Bases Psicopedagógicas de la Educación Especial*. México: Prentice Hall.

Duarte, B. E. (2000) *Modelo para la estimulación del pensamiento (MEPC)*. México: McGraw-Hill

Duarte, B. E. (2003) Creatividad como un recuso psicológico para niños con necesidades educativas especiales. Recuperado de [dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart? Código =1290555](http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?Codigo=1290555)

Fernández, M., Ongorato, P. y Casullo, M. (2004) Adaptación y validación de una escala sobre clima motivacional de clase. *Psicología y Ciencia Social*. 6(22),13-22.

Freeman, J. (1985) *Los niños superdotados. Aspectos pedagógicos y Psicológicos*. España: Santillana.

Friend, M. y Bursuck, W. (1999) *Alumnos con Dificultades. Guía Práctica para su Detección e Integración*. Argentina: Troquel.

Frola R. P, (2004) *Un niño especial en mi aula*. México. D.F: Trillas

Garaigordobil, L. M. (1995) *Psicología para el desarrollo de la cooperación*. España: Esclée De Brouwer.

Garaigordobil, L. M. (2000) Jugar, cooperar y crear. Tres ejes referenciales en una propuesta de intervención validada experimentalmente. Recuperado de www.sc.ehu.es/ptwgalam/art

Garaigordobil, L. M. (2002) Efectos de la Participación en el programa de arte Ikertze sobre la creatividad verbal y Gráfica. *Anales de psicología*, 18 (julio), 95-110.

Garaigordobil, L. M. (2004) *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. España: Pirámide.

Garaigordobil, L. M. (2005) *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. España: Pirámide.

Garaigordobil, M. (2005) Evaluación del cambio en conductas y rasgos de la personalidad creadora: efectos de una experiencia con niños de 10-11 años. *Infancia y aprendizaje*. 28(1), 51-61.

Gardner, H. (2001) *La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. España: Paidós.

- Gargiulo, R. (2003) *Special Education in contemporary society. An introduction to exceptionality*. U.S.A: Thomson learning.
- Garrido, I. J. (1994) *Como Programar en educación Especial*. España: Editorial Escuela Española.
- Griggs, S. A. (1984) Counseling the Gifted and Talented Based on Learning Styles. *Exceptional Children*, 50 (5), 429-432.
- Guilford, J. P. (1977) *La naturaleza de la Inteligencia Humana*. Argentina: Bueno Aires: Paidos.
- Heward, L. W. (2004) *Niños Excepcionales. Una introducción a la educación especial*. España: Prentice Hall.
- Iglesias, I. R. M., Herranz, S. F., Marugán, G. D., Fernández, I. R. y Fernández, M. A. (2004) *Juegos para el desarrollo de las Inteligencias*. México: Trillas
- INEGI (2006) Estados Unidos Mexicanos, resultados preliminares, XII censo de población y vivienda.
- Jiménez, J. E., Artilles, C. Ramírez, G. y Alvarez, J. (2004) Modelo de identificación temprana del alumnado con alta capacidad intelectual en la comunidad autónoma de canarias. *Infancia y aprendizaje*. 27(4), 469-483.
- Kirk, S. A. & Gallagher, J. J. (1989) *Educating Exceptional*. U.S.A: Houghton.
- Kondor, C. (2007) The Effects on Differentiated Instruction on the Motivation of talented and Gifted Students. Recuperado de:<http://www.eric.ed.gov/ERICDocs/data/ericdocs2sql/>
-

content_storage_01/0000019b/80/2b/c3/69.pdf

Li, A. (1998) Self-perception and motivational orientation in gifted children. *Roeper Review*, 10 (3),175-180.

Lorenzo (2005) ¿A qué se le Denomina Talento? Estado de Arte acerca de su conceptualización. *Intangible Capital*. 2 (11), 72-163.

Macías , G. y Tamayo, V. (1997) *Desarrollo infantil 2: estructura de la fantasía en el niño*. México: Trillas

Martín, L. M. P. (2004) *Niños inteligentes*. España: Palabra.

Mönks J. F. (1999) *Respuestas Educativas para Alumnos Superdotados y Talentosos*. Zaragoza: Mira Editores.

Monreal , C. (2000) *Qué es la creatividad*. España:Biblioteca Nueva.

Morris, J. R. y Blatt, B. (1989) *Educación Especial Investigaciones y Tendencias*. Argentina: Panamericana.

Moska, E. L. (2004) Identificación de los niños CAS [versión electrónica]. *Educar*.29, 17-34.

Noda, R. M. M. (2003) Sobredotación, Test de Inteligencia e Igualdad de Oportunidades Educativas: Un Apunte Ecológico. [versión electrónica]. *Revista iberoamericana de Educación*.

Nuñez, G. C. (2004) *Creatividad* Recuperado de www.udp1.cl/comunicacion/magcom/docs/CreatividadQueEs.pdf

Parra (2003) Descubramos las Habilidades Creativas de los Chilenos. Recuperado de: <http://biblioteca-digital.ucentral.cl/publicaciones/revistas/numero7/rev7a4>

Patton, R. J., Payne, S. J., Kauffman M. J., Brown, B. G. y Payne A. R. (1991), *Casos de Educación Especial*. (pp. 189-209). México, D.F: Limusa.

Pomar, C. (1998) Desmotivación Académica. Recuperado de: <http://www.congreso/super-dotado integral./htm>

Prieto, D. (1999) *Identificación, Evaluación y Atención a la Diversidad del Superdotado*. España: Aljibe.

Prieto, D., López, O., Bermejo, M., Renzulli, J. y Castejón, J. (2002) Evaluación de un programa de desarrollo de la creatividad. *Psicothema*, 14 (2), 410-414.

Renzulli, S. J. (1986) *Systems and Models for Developing Programs for the Gifted and Talented*. USA: Creative Learning Press.

Renzulli, S. J. & Barbe, W. (1981) *Psychology and education of the gifted*. USA: Irvington Publishers, Inc.

Rodríguez. E. M. (1999) *Manual de creatividad*. México. D.F: Trillas

Rodríguez. E. M. y Ketchum. M. (1995) *Creatividad en los juegos y los juguetes*. México: Pax México.

Romo, M (1997) *Psicología de la Creatividad*. España: Paidós

Ruiz, L. (2004) Notas para un identificación de individuo sobresaliente. [versión electrónica]. *Educar*.29, 9-16.

Sánchez, M. E. (2003) Los niños superdotados: una aproximación a su realidad.

Recuperado de: www.dmenor-ad.es/pdf/publicaciones/los_niños_superdotados.pdf

Sarlé, P. M. (2006) *Enseñar el juego y jugar le enseñanza*. Argentina: Paidós

Sastrías, M. (2004) *Lecto-Juego-acertijos para motivar a los niños a leer el mundo natural*. México: D. F. Editorial Pax México.

Sefchovich, G. (1993) *Creatividad para adultos*. México: Trillas.

Sefchovich, G. y Waisburd, G. (1996) *Hacia una pedagogía de la creatividad: Expresión Plástica*. México: D. F. Trillas.

Secretaría de Educación Pública, Dirección General de Investigación Educativa de la Subsecretaría de Educación Básica y Normal (1993) *La Ley General de Educación*. México: Secretaria de Educación Pública

Secretaria de Educación Pública, Dirección General de Investigación de Educativa de la Secretaria de Educación Básica y Normal (2002) *Programa Nacional de Fortalecimiento de la Educación Especial y de la Integración Educativa*. México: Secretaría de Educación Pública

Secretaria de Educación Pública, Dirección de Innovación Educativa (2006) *Orientaciones Generales para el Funcionamiento de los Servicios de Educación Especial*. México: Secretaria de Educación Pública.

Shea, M. T. y Bauer, M. A. (1999) *Educación Especial un Enfoque Ecológico*.

México: Mc Graw-Hill.

- Silva, O. M. A. (1989) *El niño Superdotado*. México: EdaMex
- Solís, R. I. (2004) Integración educativa, Análisis de su aplicación al interior de una escuela primaria regular en el D.F. (estudio de caso). *Revista intercontinental de Psicología y Educación*. VI (2), 7.
- Sternberg, R. (1990) *Más allá del cociente intelectual*. España: Desclee de Brouwer.
- Sternberg, R. y O'Hara, L. (2005) Creatividad e inteligencia. *Cuadernos de Información y Comunicación*. 10, 113-149.
- Suárez, J. y Fernández, A. (2005) Escalas de evaluación de las estrategias motivacionales de los estudiantes. *Anales de psicología*. 21 (1),116-128.
- Taylor, R. & Sternberg, L. (1989). *Exceptional children. Integrating research and teaching*. New York: Spring Verlag.
- Torrance, P. (1977) *Educación y capacidad creativa*. USA. Prentice Hall
- Torres, C. M. (2002) El juego como una Estrategia Importante. *Educere La Revista Venezolana de Educación*. Octubre-Diciembre Vol. 6 (019), 289-296.
- Tynan. B. (2004) *Tu hijo puede pensar como un genio*. España: Oniro.
- UNESCO (2003) Superar la Exclusión mediante planteamientos integradores en la educación un Desafío, Una visión. Organización de las Naciones Unidad para la Educación la Ciencia y la Cultura.
-

- Valadez, S. M. D. (2004) Niñas, superdotación y contexto social [versión electrónica]. *Educar*.29, 53-58.
- Valadez, S. M. D., Betancourt, M. J. y Zavala B. M. A. (2005) *Alumnos Superdotados y Talentosos. Identificación, Evaluación e Intervención Una Perspectiva para Docentes*. México. Manual Moderno.
- Vygotski , S. L.(1999) *Imaginación y creación en la edad infantil*. Cuba:Pueblo y Educación.
- Vygotski, S. L. (2006) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. España: Crítica
- Zacatelco, F. (1994) *El potencial creativo en un grupo de niños de primer grado, de clase popular baja del D.F.*, Tesis Maestría en Psicología (Educación Especial) no publicada, Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, UNAM, México.
- Zacaltelco, R. F. J. (2005) *Modelo para la Identificación del niño sobresaliente en escuelas de educación primaria*, Tesis de Doctorado en Psicología (Educación Especial), No publicada Faculta de Estudios Superiores Zaragoza, UNAM, México.
-

**PROGRAMA DE ENRIQUECIMIENTO DE LA CREATIVIDAD
PARA NIÑOS SOBRESALIENTES**

Lic. Blanca Ivet Chávez Soto
Maestría en Psicología Profesional.
Residencia en Educación Especial.
Facultad de Estudios Superiores Zaragoza
Universidad Nacional Autónoma de México

El enriquecimiento es un enfoque didáctico que proporciona a los alumnos información, materiales y tareas que les permiten elaborar conceptos como parte del currículum común, es la inclusión de temas que amplían el conocimiento, a través de formas novedosas y especializadas, con variedad de información y materiales.

De acuerdo con Martín (2004), el enriquecimiento de los programas se centra en diferentes formas: a) en los contenidos curriculares: modificaciones en la profundidad y extensión del contenido curricular de las asignaturas; b) metodologías creativas como aplicar actividades que induzcan mayor creatividad y nivel intelectual; c) ambiente educativo y el contexto esto es ofrecer una amplia gama de posibilidades de trabajo y de orientación en las diferentes áreas; y, d) en los recursos materiales como incorporar la tecnología y otras herramientas didácticas novedosas para los alumnos. Además, señaló que se puede hacer bajo tres dimensiones: a) el contenido, que consiste en seleccionar una o más áreas para desarrollarlas con mayor extensión y profundidad, mediante diferentes formas como el nivel de abstracción, complejidad, variedad y organización; b) el producto, tienen como finalidad el dar la oportunidad a los alumnos de crear trabajos o proyectos que les resulten significativos; y, c) el proceso, que permite enriquecer el desarrollo de habilidades de pensamiento de alto nivel, de acuerdo a las demandas cognitivas de los alumnos, como lo son las técnicas de resolución de problemas, estrategias

metacognitivas y habilidades del pensamiento creativo. De esta manera los programas de enriquecimiento se pueden basar en habilidades mentales o categorías relacionadas con el nivel superior de pensamiento, como el proceso creativo.

Algunos autores como Torrance (1977), Renzulli (1986), Benito (1999) y Prieto (1999) indicaron que la creatividad es un aspecto importante en los niños sobresalientes y que si no es estimulada se puede perder, por lo tanto, señalaron que el promover la creatividad favorece el pensamiento, la capacidad para establecer relaciones novedosas, para resolver problemas, desarrollar la imaginación y agudizar la intuición. En este sentido, Duarte (2000) señaló que la creatividad es un aspecto importante en la formación del conocimiento humano, debido a que ayuda a promover nuevos estilos de aprendizaje y diversas soluciones a los problemas que habitualmente se encuentran, señaló que el pensamiento creativo representa una destreza susceptible de enseñarse, además se puede partir de la premisa de que el pensamiento creativo se refiere de una actividad cognoscitiva que se traduce en una o más soluciones novedosas a un problema.

Diferentes autores como Benito (1996), Betancour y Valadez (2005), Garaigordobil (2002), Iglesias, Herranz, Marugán, Fernández y Fernández (2004),

Sarlé (2006) y Vygotski (2006) han señalado que una de las formas de fomentar la creatividad es con actividades de juego educativo, ya que a través de éste se estimula la flexibilidad, la improvisación, anima al riesgo, promueve la conducta de resolución de problemas, procesos que ayudan al aprendizaje del niño, Además, el

juego es el proceso, mediante el cual se consolida y asimila lo aprendido, es una actividad que produce placer, estimula el aprendizaje, genera destrezas, es decir; se apropia lo aprendido y se desarrolla una habilidad que ayudará a la adquisición de otras capacidades.

Por lo tanto, para el desarrollo de este programa de enriquecimiento de la creatividad para niños con potencial sobresaliente, seleccionaron diferentes juegos orientados a desarrollar habilidades de comprensión, atención, desarrollo de lenguaje, conocimiento de palabras, memoria, razonamiento, discriminación, destreza visual y manual, como lo son la creación de historias, cuentos, adivinanzas, acertijos, búsqueda de palabras y la elaboración de dibujos con diferentes materiales, además se eligieron actividades que fueran atractivas, motivantes y novedosas, es decir; diferentes a lo que generalmente ven en la escuela para estimular a los alumnos y promover interés como lo mencionan autores como Acerada y Silva (1998), Benito (2004), Betancour y Valadez (2005), Torrance (1997), Tynan (2004), Renzulli (1986). El programa se conformó por un total de 50 actividades retomadas de Alonso y Aguirre (2004), Betancourt y Valadez (2005), Duarte (2000), Garaigordobil (2004, 2005), Iglesias et al., (2004), Satriás (2004) y hubo dos sesiones para que los alumnos elaboraron sus propios acertijos (Figura 1).

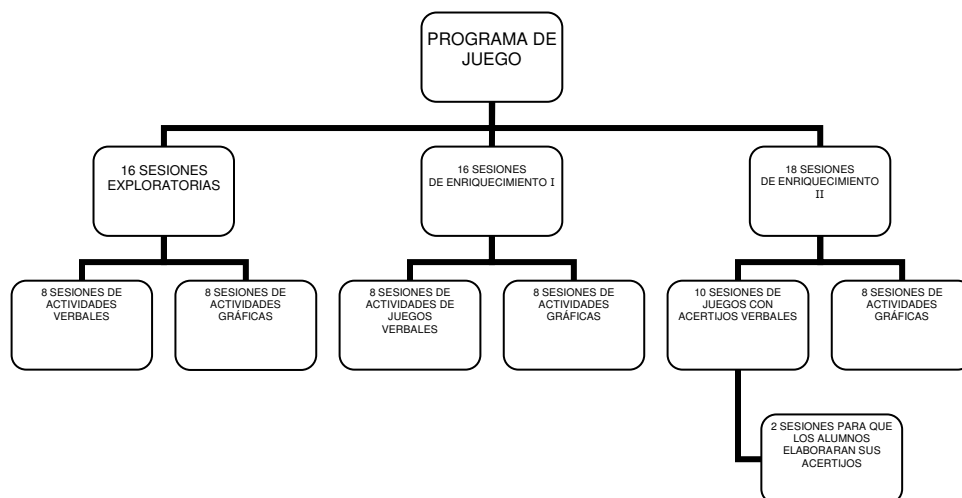


Figura 1. Organización de las sesiones de programa de enriquecimiento de la creatividad

La evaluación de las sesiones del programa se realizó se calificaron a través de los siguientes indicadores propuestos por Torrance(1977):





CREATIVIDAD VERBAL

- **FLUIDEZ:** Se concede un punto por cada idea presentada, sin tomar en consideración las ideas repetidas y las no relevantes.
- **FLEXIBILIDAD:** Se valora el número de categorías o agrupamientos temáticos posibles de las ideas y se da un punto por cada categoría planteada.
- **ORIGINALIDAD:** Se da un punto en función de lo poco frecuente de la idea.

CREATIVIDAD GRÁFICA

- **ORIGINALIDAD:**
 - 1 punto= Figura sencilla, trivial, esperada de acuerdo al entorno escolar que lo rodea.
 - 2 puntos= Figura con ideas diferentes a lo común.
 - 3 puntos=Figura con elementos adicionales y con imaginación que se elabora a partir del estímulo.
- **ELABORACIÓN:**
 - 1 punto = Figura que se le añade un trazo o elemento.
 - 2 puntos= Figura con dos o cinco trazos o elementos.
 - 3 puntos = Figura con más de seis trazos o elementos.

Las 16 sesiones exploratorias están constituidas por ocho actividades de creatividad verbal a partir de las cuales se desarrollan cuentos, búsqueda de palabras, títulos para cuentos y adivinanzas; y ocho de creatividad gráfica en donde se elaboran dibujos y figuras a través de diferentes materiales. Estas actividades tienen como objetivo el conocer el nivel de creatividad de los alumnos:

SESIÓN	NOMBRE LA ACTIVIDAD	OBJETIVO	ÁREA QUE SE DESARROLLAN
1	Una palabra, mil historias.	 Fomentar la fluidez, elaboración y la originalidad en el área verbal, a través de la creación de una historia.	Creatividad, comunicación verbal, cooperación, atención, expresión de emociones, fantasías y deseos.
2	La nueva evolución de las especies.	 Estimular la elaboración y la originalidad en el área plástico constructiva, y de comunicación, a través de crear un animal original.	Creatividad plástico constructiva, verbal, colaboración, psicomotricidad y coordinación vasomotora
3	Adivinar, adivinanzas.	 Generar flexibilidad, fluidez y originalidad en el área verbal, a través del placer de descubrir e inventar adivinanzas.	Comunicación verbal, expresión y comprensión del lenguaje, razonamiento lógico verbal, inventar y descubrir, creatividad.
4	Figuras de cartulina.	 Desarrollar la elaboración y la originalidad en el área plástico constructiva, por medio de la elaboración de una figura con piezas geométricas de cartulina.	Creatividad plástico constructiva, capacidad de síntesis, comunicación oral, desarrollo psicomotriz.
5	Nuevos títulos para viejos cuentos.	 Estimular la fluidez, flexibilidad y la originalidad en el área verbal, a través de inventar títulos nuevos para cuentos que ya se conocen.	Comunicación verbal, expresión y comprensión del lenguaje, pensamiento asociativo y atención.
6	Murales creativos para historias raras.	 Favorecer la elaboración y la originalidad en el área plástico constructiva a través de la construcción de un mural creativo.	Comunicación verbal, creatividad plástico constructiva y funciones psicomotrices.
7	Frases en orden alfabético.	 Desarrollar la fluidez, flexibilidad y la originalidad en el área verbal con la creación de frases ingeniosas.	Comunicación y creatividad verbal, expresión, comprensión del lenguaje y atención.
8	Una composición de plastilina y semillas.	 Favorecer la originalidad y elaboración en el área plástico constructiva a través de la creación de un dibujo adornado con plastilina, semillas y sopa.	Comunicación verbal, creatividad plástico constructiva y funciones psicomotrices.
9	Viñetas con historias diferentes.	 Estimular la capacidad creativa a través de la creación de historias a partir de un a viñeta.	Comunicación y creatividad verbal, expresión, comprensión del lenguaje.
10	Modelando la ciudad.	 Favorecer la originalidad y la elaboración en el área plástico constructiva a través de la modelación de una ciudad con plastilina, barro y palillos.	Comunicación verbal, creatividad plástico constructiva y funciones psicomotrices.
11	Nuevos nombres para objetos familiares.	 Estimular la capacidad creativa verbal a través de inventar nombres para objetos familiares.	Comunicación y creatividad verbal, expresión, comprensión del lenguaje.
12	Modelado cooperativo.	 Favorecer la originalidad y elaboración en el área plástico constructiva a través de la modelar una figura u objeto con plastilina, barro, palillos y cartulina.	Comunicación verbal, creatividad plástico constructiva, y funciones psicomotrices.
13	Persona, animal, ciudad y objeto.	 Estimular la capacidad creativa verbal a través de escribir la mayor cantidad de nombres de personas, animales, ciudades y cosas a partir de una letra proporcionada.	Comunicación, creatividad verbal, expresión, comprensión del lenguaje.
14	Cabezudos.	 Favorecer la creatividad en el área plástico constructiva a través de la creación de cabezas de animales y personajes.	Comunicación verbal, creatividad plástico constructiva, funciones psicomotrices.
15	Cuento con cabezudos.	 Fomentar la fluidez, flexibilidad y la originalidad en el área verbal, a través de la creación de una historia.	Creatividad y comunicación verbal, cooperación, atención, expresión de emociones, fantasías y deseos.
16	Diseñadores de sombreros.	 Favorecer la elaboración y la originalidad en el área plástico constructiva a través de la construcción de un sombrero de diseño original.	Comunicación verbal, creatividad plástico constructiva y funciones psicomotrices.

ACTIVIDADES DE JUEGO EXPLORATORIAS

ACTIVIDAD 1: UNA PALABRA, MIL HISTORIAS

OBJETIVO:

- ☐ Fomentar la fluidez, elaboración y la originalidad en el área verbal, a través de la creación de una historia.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- ☐ Creatividad, comunicación verbal, cooperación, atención, expresión de emociones, fantasías y deseos.

PROCEDIMIENTO:

- ☐ Se hacen grupos de tres alumnos.
- ☐ En una bolsa se introducen papeletas las cuales tienen una palabra mágica.
- ☐ A partir de esta palabra los equipos tendrán de 20 a 25 minutos para inventar una historia o un cuento en el cual todos los integrantes tienen que aportar sus ideas.
- ☐ Se sugiere que las historias lleven un principio, desarrollo y fin.
- ☐ Posteriormente se colocan en un círculo todos los alumnos y comentan sobre sus historias.

TIEMPO:

- ☐ 50 Minutos.

MATERIALES:

- ☐ Lápices, plumas, colores.
- ☐ Hojas, papel bond.
- ☐ Bolsa de plástico de color.
- ☐ Papeletas con las palabras mágicas (tesoro, miedo, planeta, ayuda, amor, mago, bruja, delfín, oro, fiesta).

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- ☐ Fluidez: Número de ideas.
 - ☐ Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - ☐ Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-
-

ACTIVIDAD 2: LA NUEVA EVOLUCIÓN DE LAS ESPECIES

OBJETIVO:

- Estimular la elaboración y la originalidad en el área plástico constructiva, a través de crear un animal original.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- Creatividad plástico constructiva (capacidad para transformar el medio), verbal (escucha activa de propuestas y toma de decisiones), colaboración y psicomotricidad (coordinación visomotora, percepción y destreza digital).

TIEMPO:

- 50 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- Se hacen equipos de tres alumnos.
- A cada equipo se les proporcionan distintas fotos o dibujos de animales.
- Se les explica que cada equipo tiene que inventar de manera cooperativa una nueva especie animal.
- Tienen que seleccionar las fotografías o dibujos que van a emplear.
- Recortar las partes anatómicas del cuerpo nuevo, orejas, patas, cuerpo, cabeza, etc.
- Posteriormente se comienzan a pegar las partes seleccionadas para formar a la nueva especie.
- Después se les sugiere que inventen un nombre y que creen una descripción del animal, por ejemplo si es marítimo, terrestre, aéreo, que come, en dónde vive, etc.

MATERIALES:

- Fotografías o dibujos de animales.
- Hojas blancas.
- Hojas de cartulina.
- Tijeras.
- Resistol.
- Lápiz y pluma.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

ACTIVIDAD 3: ADIVINAR, ADIVINANZAS

OBJETIVO:

- ☐ Generar flexibilidad, fluidez y originalidad en el área verbal, a través de descubrir e inventar adivinanzas.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- ☐ Comunicación verbal (escucha activa de las propuestas y toma de decisiones), expresión y comprensión del lenguaje, razonamiento lógico verbal, inventar y descubrir, creatividad.

TIEMPO:

- ☐ 50 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- ☐ Se organizan al grupo en parejas.
- ☐ Se les proporciona una hoja con cinco adivinanzas.
- ☐ La primera fase del juego consiste en adivinar las adivinanzas, cada pareja las leerá y las resolverá.
- ☐ Posteriormente se hace un círculo y el adulto lee las adivinanzas y cada equipo da sus respuestas.
- ☐ Si alguna pareja falla se intenta resolver en grupo.
- ☐ La segunda fase del juego, consiste en que todos los miembros del grupo resuelvan tres adivinanzas.
- ☐ La tercera fase consiste en que por parejas deben inventar cinco adivinanzas, después se reúne el grupo y se intentan resolver.

MATERIALES:

- ☐ Lápices, plumas, colores.
- ☐ Hojas blancas.
- ☐ Tres hojas con adivinanzas.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- ☐ Fluidez: Número de ideas.
 - ☐ Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - ☐ Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

HOJA 1 CON ADIVINANZAS

- Soy largo y delgado, con buena finura, mi pelo alocado lo mojo en pintura.
- Me abrigo con paños blancos, luzco blanca cabellera, y por causa mía llora hasta la misma cocinera.
- Bonita planta con una flor, que gira y gira buscando el sol.
- 16 personajes con el rey y la reina, se enfrentan a otros tantos: si juegas mal te encontrarás perdido y ganará el contrario.
- ¿Qué bicho dirás que es algo y nada a la vez?

HOJA 2 CON ADIVINANZAS

- Por come empieza y volar sabe, no es un avión, ni tampoco una ave.
- Son mis colores tan brillantes que el cielo alegre en un instante.
- Muchos golpes recibe cuando a la gente la entrada le prohíbe.
- Aunque yo nunca me mueva, por mí suben, por mí bajan, soy de diversas materias y mi utilidad halagan.
- Habla y no tiene boca, corre y no tiene pies, vuela y no tiene alas, cruzan los ríos, también los mares, vuela sin alas a todas partes. ¿Qué es?

HOJA 3 CON ADIVINANZAS

- Y lo es no me aciertas en un mes ¿Qué es?
 - Tengo alas y pico y hablo y hablo sin saber lo que digo.
 - Cuando más se moja más te seca. ¿Qué es?
 - Como la piedra son duros, para el perro un buen manjar, sin ellos no podrías ni saltar ni caminar.
 - De la viña sale y en la bodega se hace, bien se saborea y a veces marea.
-
-

ACTIVIDAD 4: FIGURAS DE CARTULINA

OBJETIVO:

- 📌 Desarrollar la elaboración y la originalidad en el área plástico constructiva, por medio de la creación de una figura con piezas geométricas de cartulina.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- 📌 Estética, creatividad plástico constructiva, capacidad de síntesis (la configuración del todo mediante la integración de las partes), comunicación oral (expresión, atención), desarrollo psicomotriz (coordinación visomotora, percepción y destreza digital).

TIEMPO:

- 📌 50 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- 📌 Se hacen equipos de tres alumnos.
- 📌 Cada miembro del equipo recibe un sobre con diez piezas geométricas de cartulinas (distintos colores y tamaños), en total cada equipo tendrá 30 figuras.
- 📌 Se les explica que el juego consiste en crear figuras y composiciones artísticas con las piezas geométricas que tienen.
- 📌 Se solicita que cada alumno muestra sus diez piezas geométricas a sus compañeros y que las coloque en el centro de la mesa.
- 📌 Posteriormente los integrantes del equipo tienen que aportar ideas para crear las figuras que después se pegaran en un pliego de papel.
- 📌 Al final cada equipo le pondrá nombre o título a la creación artística creada.

MATERIALES:

- 📌 10 Figuras geométricas por alumno.
- 📌 Sobres.
- 📌 Pliego de cartulina.
- 📌 Resistol.
- 📌 Lápiz y pluma.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- 📌 Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - 📌 Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

ACTIVIDAD 5: NUEVOS TÍTULOS PARA VIEJOS CUENTOS

OBJETIVO:

- Estimular la fluidez, flexibilidad y la originalidad en el área verbal, a través de inventar títulos nuevos para cuentos que ya se conocen.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- Comunicación verbal (escucha activa y toma de decisiones), expresión y comprensión del lenguaje, pensamiento asociativo y atención.

PROCEDIMIENTO:

- Se organizan por parejas.
- Se colocan dentro de la bolsa las papeletas con los nombres de los cuentos.
- Se solicita que una persona de cada equipo saque de la bolsa una papeleta en donde aparece el cuento que les ha tocado, y que lo comenten solamente con su pareja.
- Se les indica que el juego consiste en crear nuevos títulos para ese cuento que les toco.
- Se les sugiere que cada equipo realice sus títulos tratando que sean divertidos y originales.
- Posteriormente se reúnen todos los integrantes formando un círculo y se dicen los nuevos títulos que han pensado.
- Se indica que traten de adivinar el nombre del cuento a partir de los títulos nuevos que han creado sus compañeros.

TIEMPO:

- 50 Minutos.

MATERIALES:

- Lápices, plumas, colores.
- Hojas blancas.
- Bolsa.
- Papeletas con nombres de cuentos conocidos: Blanca nieves y los siete enanos, Caperucita roja, Hansel y Gretel, Los tres cerditos, Cenicienta, El gato con botas.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- Fluidez: Número de ideas.
 - Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

ACTIVIDAD 6: MURALES CREATIVOS DE HISTORIAS RARAS

OBJETIVO:

- 📌 Favorecer la elaboración y la originalidad en el área plástico constructiva a través de la construcción de un mural creativo.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- 📌 Comunicación verbal, creatividad plástico constructiva (fluidez, flexibilidad, originalidad) y funciones psicomotrices.

TIEMPO:

- 📌 50 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- 📌 Se realizan equipos de tres integrantes.
- 📌 Se indica que cada equipo debe realizar un mural.
- 📌 Se proporcionan revistas, dibujos, tijeras y cada miembro del equipo debe seleccionar y recortar tres imágenes.
- 📌 Posteriormente los integrantes del equipo muestran sus imágenes seleccionadas y con ellas deben de elaborara una historia rara.
- 📌 Se indica que peguen las imágenes al papel ilustración de acuerdo al orden de la historia que realizaron y que lo adornen con los plumones o colores.
- 📌 Cuando hayan terminado sus murales un integrante del equipo narrará la historia creada y mostrará su mural.

MATERIALES:

- 📌 Pegamento.
- 📌 Papel ilustración o cartulina.
- 📌 Revistas y dibujos.
- 📌 Plumones, colores, plumas.
- 📌 Tijeras.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- 📌 Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - 📌 Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

ACTIVIDAD 7: FRASES EN ORDEN ALFABÉTICO

OBJETIVO:

- Desarrollar la fluidez, flexibilidad y la originalidad en el área verbal con la creación de frases ingeniosas.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- Comunicación verbal (escucha activa y toma de decisiones), expresión y comprensión del lenguaje y atención.

PROCEDIMIENTO:

- Se organizan en equipos de tres integrantes.
- Cada equipo recibe una hoja con el abecedario en letras grandes, que podrán observar mientras realicen la actividad.
- El juego consiste en realizar durante un tiempo aproximado de 20 minutos el mayor número de frases con el mayor número de palabras.
- La regla para realizar las frases es que: "las palabras usadas tienen que ir en orden alfabético, por ejemplo; **A**lejandro **B**romeo **C**on **D**aniel **E**scribiendo **F**rases **G**raciosas".
- Se elige a una persona para que anote las frases.
- Posteriormente se reúnen todos los integrantes formando un círculo y se comentan las frases creadas.

TIEMPO:

- 50 Minutos.

MATERIALES:

- Una hoja con el abecedario.
- Lápiz, pluma, goma, sacapuntas.
- Hojas blancas.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- Fluidez: Número de ideas.
 - Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

ACTIVIDAD 8: UNA COMPOSICIÓN DE PLASTILINA Y SEMILLAS

OBJETIVO:

- 📌 Favorecer la originalidad y la elaboración en el área plástico constructiva a través de la creación de un dibujo adornado con plastilina, semillas y sopa.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- 📌 Comunicación verbal, creatividad plástico constructiva (originalidad), y funciones psicomotrices (coordinación visomotora, percepción visual y destreza digital).

TIEMPO:

- 📌 50 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- 📌 Se solicita que formen parejas.
- 📌 Cada pareja tendrá un pliego de cartulina, plastilina, diversos tipos de semillas y sopa.
- 📌 Se les indica que construyan un dibujo y que con el material proporcionado lo decoren.
- 📌 Primero tendrán que elegir que tipo de dibujo realizaran (un paisaje, un objeto o un personaje) y después dibujarlo con un lápiz en la cartulina.
- 📌 Posteriormente se decoraran los relieves con semillas, plastilina y la sopa dependiendo a lo que cada pareja elija.
- 📌 Se proporcionan colores y marcadores para iluminar el dibujo.

MATERIALES:

- 📌 Un cuarto de papel ilustración.
- 📌 Diferentes tipos de semillas.
- 📌 Diferentes tipos de sopas.
- 📌 Lápices, colores plumones.
- 📌 Plastilina.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- 📌 Originalidad: poca frecuencia y novedad de la idea.
 - 📌 Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

ACTIVIDAD 9: VIÑETAS CON HISTORIAS DIFERENTES

OBJETIVO:

- Estimular la capacidad creativa a través de la creación de historias a partir de una viñeta.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- Comunicación verbal (escucha activa y toma de decisiones), expresión, comprensión del lenguaje y creatividad.

PROCEDIMIENTO:

- Se forman equipos de dos integrantes.
- Cada pareja recibe cuatro hojas con una viñeta cada una.
- Basándose en las viñetas se tienen que crear historias con principio, desarrollo y fin.
- Se les indica que traten de hacer historias creativas, originales y divertidas.
- Posteriormente se narrarán las historias realizadas.

TIEMPO:

- 40 Minutos.

MATERIALES:

- Cuatro hojas con viñeta.
- Lápiz, pluma, goma, sacapuntas.
- Hojas blancas.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- Fluidez: Número de ideas.
 - Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

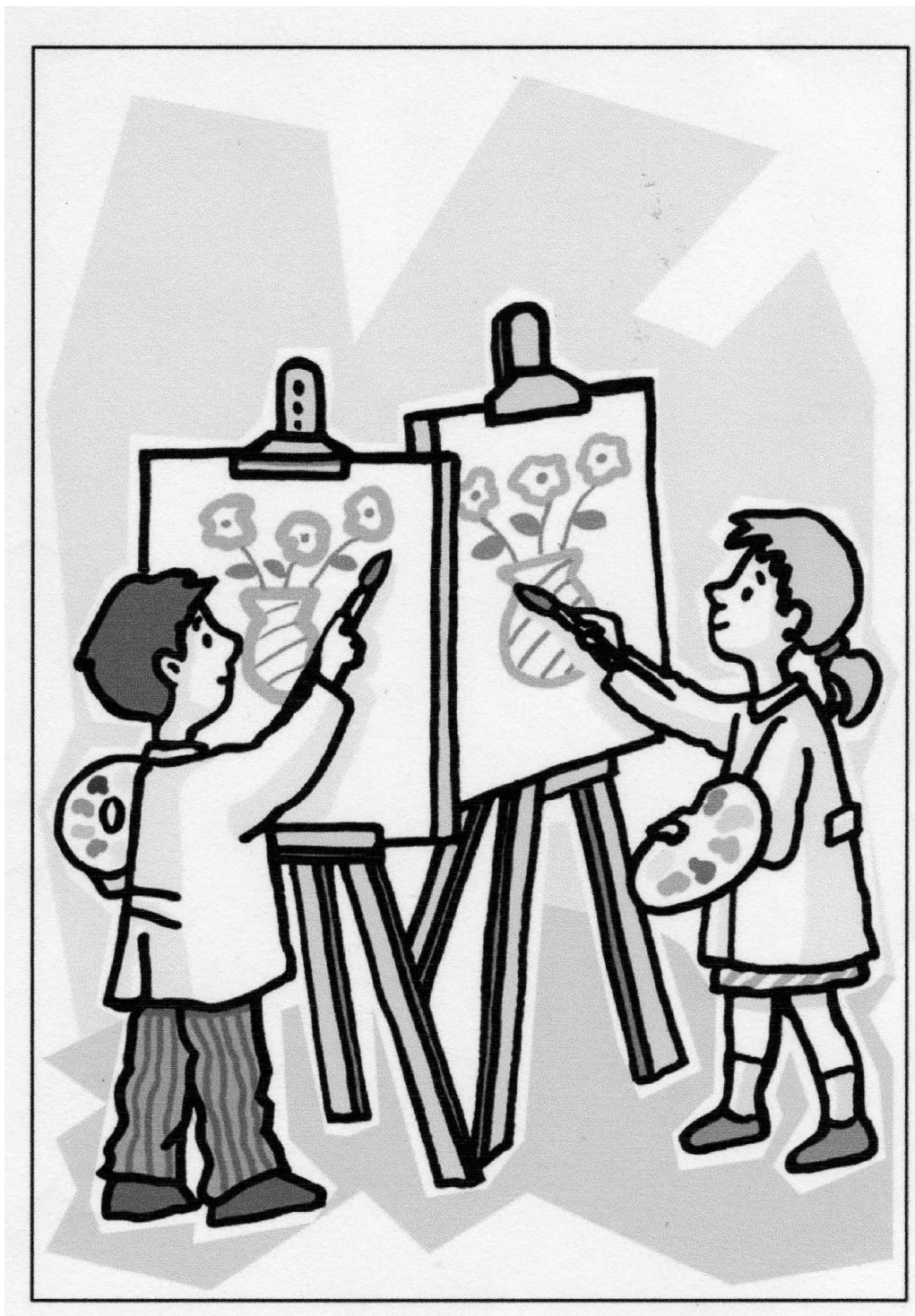
VIÑETA 1



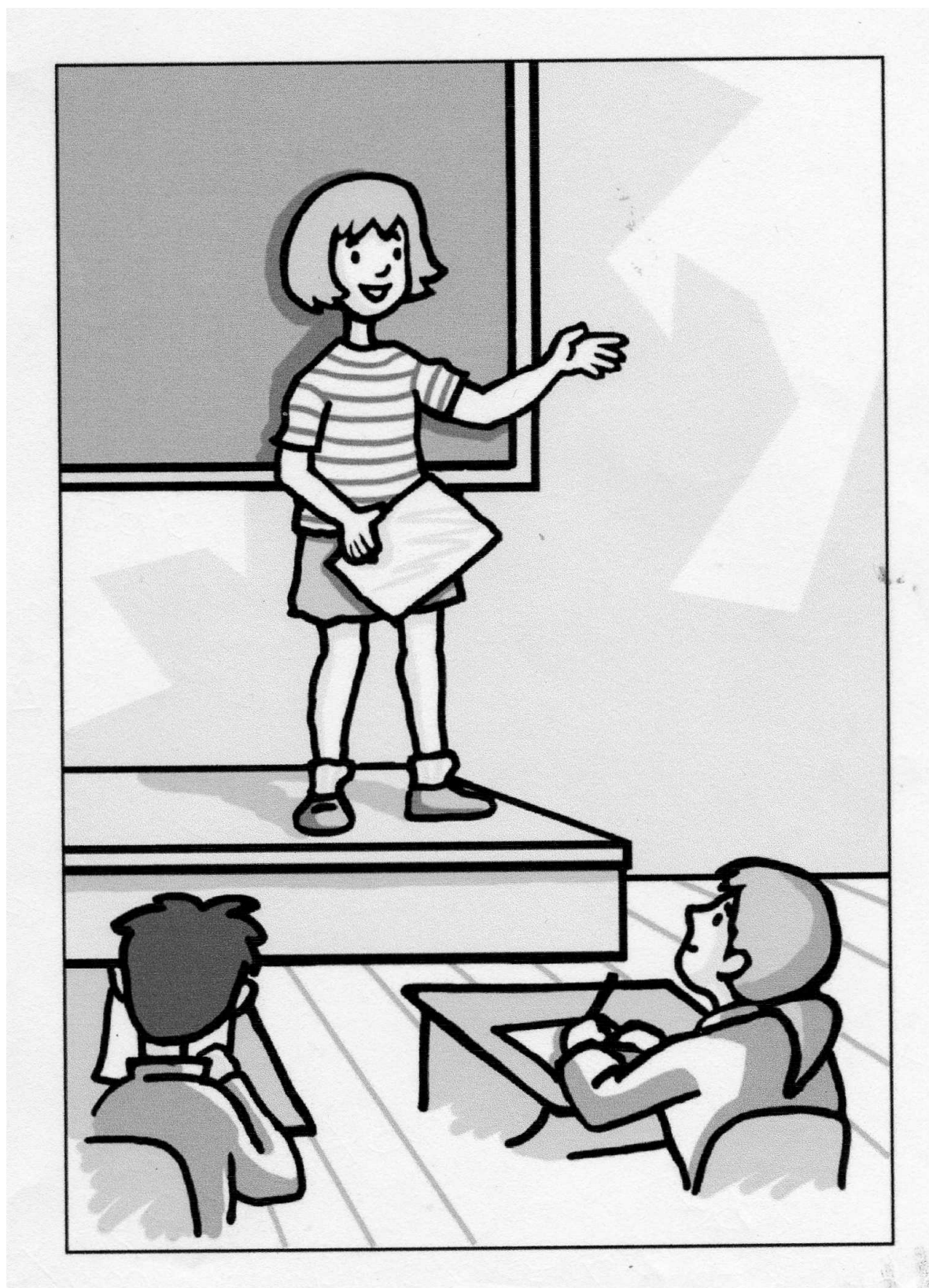
VIÑETA 2



VIÑETA 3



VIÑETA 4



ACTIVIDAD 10: MODELANDO LA CIUDAD

OBJETIVO:

- 📌 Favorecer la originalidad y la elaboración en el área plástico constructiva a través de la modelación de una ciudad con plastilina, barro y palillos.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- 📌 Comunicación verbal, creatividad plástico constructiva (originalidad), y funciones psicomotrices (coordinación visomotora, percepción visual y destreza digital).

TIEMPO:

- 📌 50 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- 📌 Se solicita que formen equipos de tres integrantes.
- 📌 A cada equipo se le proporcionan cinco barras de plastilina de diferente color, barro y una caja de palillos.
- 📌 Se les indica que cada equipo debe de comentar las ideas que tengan para realizar una ciudad con los materiales que se les proporcionaron.
- 📌 Se les indica que pueden pensar en edificios, casas, animales, objetos, figuras humanas, etc.
- 📌 Se proporcionan colores y marcadores para iluminar el dibujo.

MATERIALES:

- 📌 Papel ilustración.
- 📌 Plastilina de colores.
- 📌 Barro.
- 📌 Caja de palillos.
- 📌 Palitos para modelar.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- 📌 Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - 📌 Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

ACTIVIDAD 11: NUEVOS NOMBRES PARA OBJETOS FAMILIARES

OBJETIVO:

- Estimular la capacidad creativa verbal a través de inventar nombres para objetos familiares.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- Comunicación verbal (escucha activa y toma de decisiones), expresión, comprensión del lenguaje y creatividad.

PROCEDIMIENTO:

- Se forman equipos de dos integrantes.
- Cada uno toma dos papeletas en la cual se encuentre escrito el nombre de un elemento u objeto familiar.
- Se les proporciona una hoja en blanco, lápices, colores y plumas.
- Se les explica que el objetivo de esta actividad es que cada pareja proporcione la mayor cantidad de nombres nuevos para los objetos.
- Se pueden basar en las funciones de cada objeto para inventar los nombres.
- Posteriormente se reúnen los equipos y se dicen los nombres anotados y los integrantes tratan de adivinar el objeto.

TIEMPO:

- 40 Minutos.

MATERIALES:

- Papeletas con nombres de objetos (lápiz, cuchara, martillo, sol, pantalón, periódico, sal, azúcar, papel, silla, cama y peine).
- Lápiz, pluma, goma, sacapuntas.
- Bolsa.
- Hojas blancas.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- Fluidez: Número de ideas.
 - Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

ACTIVIDAD 12: MODELADO COOPERATIVO

OBJETIVO:

- 📌 Favorecer la originalidad y elaboración en el área plástico constructiva a través de modelar una figura u objeto con plastilina, barro, palillos y cartulina.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- 📌 Comunicación verbal, creatividad plástico constructiva (originalidad), y funciones psicomotrices (coordinación visomotora, percepción visual y destreza digital).

TIEMPO:

- 📌 50 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- 📌 Se solicita que formen equipos de tres participantes.
- 📌 A cada alumno se le proporciona un trozo de barro y una barra de plastilina de diferente color a cada uno.
- 📌 Se les indica que cada equipo debe de comentar las ideas que tengan para modelar sobre un tema o algún objeto con los materiales que se les proporcionaron.
- 📌 Se tienen que poner de acuerdo y modelar una figura.
- 📌 Se les indica que uno anote las ideas que surjan y que sobre esa lista decidan sobre lo que se va a modelar.
- 📌 Posteriormente los jugadores integran su material y se organizan sobre como realizar la actividad.
- 📌 Los objetos modelados se colocan sobre una cartulina.

MATERIALES:

- 📌 Papel ilustración.
- 📌 Plastilina de colores.
- 📌 Barro.
- 📌 Caja de palillos.
- 📌 Palitos para modelar.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- 📌 Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - 📌 Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

ACTIVIDAD 13: PERSONA, ANIMAL, CIUDAD Y OBJETO

OBJETIVO:

- Estimular la capacidad creativa verbal a través de escribir la mayor cantidad de nombres de personas, animales, ciudades y cosas a partir de una letra proporcionada.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- Comunicación verbal (escucha activa y toma de decisiones), expresión, comprensión del lenguaje y creatividad.

PROCEDIMIENTO:

- Se forman equipos de dos integrantes.
- A cada equipo se le proporciona una hoja con las categorías de nombre, animal, ciudad y cosa con una letra del abecedario diferente en cada categoría.
- Se le indica que tienen que escribir la mayor cantidad de palabras de acuerdo a la categoría y letras proporcionadas durante diez minutos.
- Se realizan tres rondas de 10 minutos con diferentes hojas.
- Posteriormente se reúnen los equipos y se comentan los nombres anotados.

TIEMPO:

- 40 Minutos.

MATERIALES:

- Tres hojas con distintas letras en las categorías
- Lápiz, pluma, goma, sacapuntas.
- Hojas blancas.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- Fluidez: Número de ideas.
 - Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-


Hoja 1 para la actividad Persona, Animal, Ciudad, y Objetos			
PERSONA M	ANIMAL O	CIUDAD R	OBJETO T

Hoja 2 para la actividad Persona, Animal, Ciudad, y Objetos			
PERSONA S	ANIMAL A	CIUDAD P	OBJETO B


Hoja 3 para la actividad Persona, Animal, Ciudad, y Objetos			
PERSONA E	ANIMAL G	CIUDAD N	OBJETO C

ACTIVIDAD 14: CABEZUDOS

OBJETIVO:

-  Favorecer la creatividad en el área plástico constructiva a través de la creación de cabezas de animales y personajes.





ÁREAS DE DESARROLLO:

-  Comunicación verbal, creatividad plástico constructiva (fluidez y originalidad), funciones psicomotrices (coordinación visomotora, percepción visual y destreza digital).









TIEMPO:

-  50 Minutos.

PROCEDIMIENTO:



-  Se indica que cada alumno tiene que crear una cabeza de un personaje, para lo cual se les proporciona una bolsa de papel.
-  Se pueden elegir diferentes materiales para realizar su creación (pegamento, colores, estambre, marcadores, hojas de colores, plastilina, tijeras, etc.).
-  Se les indica que para realizar los ojos se tienen hace dos agujeros.
-  Para finalizar cada alumno le pondrá un nombre a su personaje.

MATERIALES:

-  Bolsas de papel.
-  Plastilina de colores.
-  Pegamento.
-  Colores.
-  Estambre.
-  Marcadores.
-  Hojas de colores.
-  Tijeras.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

-  Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 -  Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

ACTIVIDAD 15: CUENTO CON CABEZUDOS

OBJETIVO:

- ☐ Fomentar la fluidez, elaboración y la originalidad en el área verbal, a través de la creación de una historia.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- ☐ Creatividad y comunicación verbal, cooperación, atención, expresión de emociones, fantasías y deseos.

PROCEDIMIENTO:

- ☐ A cada alumno se le proporciona la cabeza del personaje que creó en la actividad 14 cabezudos.
- ☐ Se hacen grupos de tres alumnos y se les indica que considerando los personajes que crearon, elaboraran una historia o cuento en donde todos los integrantes del equipo aporten sus ideas, tienen un tiempo aproximado de 20 a 25 minutos para inventarla.
- ☐ Se sugiere que las historias lleven un principio, desarrollo y fin.
- ☐ Posteriormente se colocan en un círculo todos los alumnos y comentan sobre sus historias.

TIEMPO:

- ☐ 50 Minutos.

MATERIALES:

- ☐ Cabezudos.
- ☐ Lápices, plumas, colores.
- ☐ Hojas.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- ☐ Fluidez: Número de ideas.
 - ☐ Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - ☐ Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

ACTIVIDAD 16: DISEÑADORES DE SOMBREROS

OBJETIVO:

- 📌 Favorecer la elaboración y la originalidad en el área plástico constructiva a través de la construcción de un sombrero de diseño original.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- 📌 Comunicación verbal, creatividad plástico constructiva (fluidez, flexibilidad, originalidad) y funciones psicomotrices.

TIEMPO:

- 📌 50 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- 📌 Se realizan equipos de tres integrantes.
- 📌 La actividad consiste en construir un sombrero con un diseño original con distintos y variados materiales.
- 📌 Primero tienen que comentar sus ideas en el equipo.
- 📌 Después tienen que dibujar en una cartulina su idea.
- 📌 Posteriormente se solicita que se organicen para realizar el sombrero.
- 📌 Al finalizar se presentaran los sombreros que se crearon.

MATERIALES:















- 📌 Pegamento.
- 📌 Cartulinas.
- 📌 Cajas.
- 📌 Pintura.
- 📌 Semillas.
- 📌 Pedazos de tela.
- 📌 Lentejuelas.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- 📌 Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - 📌 Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

Las sesiones de enriquecimiento I de la creatividad están constituidas por 16 actividades de juego educativo, 8 para el área verbal en donde se desarrollan cuentos e historias, búsqueda de palabras y adivinanzas y 8 del área gráfica que permiten elaborar dibujos con distintos materiales. Estas actividades tienen como objetivo el desarrollar la creatividad a través de fomentar la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración de los alumnos.

SESIÓN	NOMBRE LA ACTIVIDAD	OBJETIVO	ÁREA QUE SE DESARROLLAN
1	El cuento inacabado.	 Generar flexibilidad, fluidez y originalidad en el área verbal, a través del placer inventar finales para cuentos.	Comunicación y creatividad verbal, expresión, comprensión del lenguaje, razonamiento lógico verbal, inventar y descubrir, creatividad.
2	Dibujen el cuento.	 Desarrollar la elaboración y la originalidad en el área gráfico figurativa, a través de crear los dibujos del final del cuento del zapatero.	Estética, creatividad gráfico-figurativa, capacidad de síntesis, comunicación oral, desarrollo psicomotriz.
3	Pesca de palabras.	 Desarrollar flexibilidad, fluidez y originalidad en el área verbal, a través de inventar frases con base en una palabra.	Comunicación y creatividad verbal, expresión y comprensión del lenguaje, razonamiento lógico verbal, inventar y descubrir.
4	Mundos dibujados.	 Desarrollar la elaboración y la originalidad en el área gráfico figurativa, a través de crear el dibujo de un lugar.	Creatividad gráfico-figurativa, comunicación oral, desarrollo psicomotriz.
5	La letra clave.	 Desarrollar flexibilidad, fluidez y originalidad en el área verbal, a través de inventar frases con base en una letra.	Comunicación y creatividad verbal, expresión y comprensión del lenguaje.
6	Dibujando sobre bases.	 Estimular la elaboración y originalidad en el área gráfico figurativa por medio de la creación de dibujos a partir de figuras incompletas impresas en una hoja.	Creatividad gráfico-figurativa, comunicación oral, desarrollo psicomotriz.
7	¿Quién soy? Objeto, animal o planta	 Desarrollar flexibilidad, fluidez y originalidad en el área verbal, a través de adivinar objetos, animales y planta de acuerdo a sus características.	Comunicación y creatividad verbal, expresión, comprensión del lenguaje y atención.
8	¿Qué es y donde está?	 Desarrollar la creatividad gráfica a través de producir ideas y plasmarlas en un dibujo tomando como base un estímulo (hoja con una figura geométrica).	Creatividad gráfico-figurativa, comunicación oral y desarrollo psicomotriz.
9	Pirámide con letras.	 Desarrollar flexibilidad, fluidez y originalidad en el área verbal creando una pirámide con diferentes palabras.	Comunicación y creatividad verbal, expresión, comprensión del lenguaje.
10	Divina mi dibujo.	 Favorecer la elaboración y la originalidad de la creatividad gráfico figurativa por medio de la creación de dibujos de personajes de cuentos, animales y profesiones u oficios.	Creatividad gráfico-figurativa, comunicación oral, desarrollo psicomotriz.
11	Disparate.	 Desarrollar flexibilidad, fluidez y originalidad en el área verbal a través de la creación de una noticia con palabras recortadas del periódico.	Comunicación verbal, expresión y comprensión del lenguaje, razonamiento lógico verbal, inventar y descubrir, creatividad.
12	Y la historia se formo así.	 Estimular la creatividad gráfico figurativa a través de la elaboración de un mural, utilizando diversos objetos de diferentes formar.	Creatividad gráfico-figurativa, comunicación oral, desarrollo psicomotriz.
13	Crear la historia del mural (creado en la sesión y la historia se formo así).	 Desarrollar flexibilidad, fluidez y originalidad en el área verbal creando una historia del mural elaborado.	Comunicación verbal, expresión y comprensión del lenguaje, razonamiento lógico verbal, inventar y descubrir, creatividad.
14	Dibujo sobre rectángulo, punto y línea.	 Estimular la creatividad gráfico figurativa por medio de la creación de dibujos a tomando como base un rectángulo, círculo y línea.	Comunicación verbal, creatividad gráfica, funciones psicomotrices.
15	Idea palabra.	 Desarrollar flexibilidad, fluidez y originalidad en el área verbal a través de la composición y reorganización de palabras.	Comunicación verbal, expresión y comprensión del lenguaje.
16	Dibujos de la idea palabra	 Favorecer la creatividad grafica a través de dibujos elaborados a partir de las palabras que inventaron.	Comunicación verbal, creatividad gráfica, funciones psicomotrices.

ACTIVIDADES DE JUEGO DE ENRIQUECIMIENTO I

ACTIVIDAD 1: EL CUENTO INACABADO

OBJETIVO:

- ☐ Generar flexibilidad, fluidez y originalidad en el área verbal, a través del placer inventar finales para cuentos.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- ☐ Comunicación verbal (escucha activa y toma de decisiones), expresión y comprensión del lenguaje, razonamiento lógico verbal, inventar y descubrir, creatividad.

TIEMPO:

- ☐ 40 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- ☐ Se les indica que se a los alumnos que se va a leer un cuento muy especial y que tienen que estar muy atentos.
- ☐ Después de leer el cuento del zapatero, se les indica que el cuento no es acabado pero que ellos le tienen que inventar un final en donde todos los integrantes tienen que participar, el final tiene que ser muy divertido y que a nadie se le haya ocurrido antes.

MATERIALES:

- ☐ Cuento del zapatero*
- ☐ Lápices, plumas, colores.
- ☐ Hojas blancas.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- ☐ Fluidez: Número de ideas.
 - ☐ Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - ☐ Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
 - *El cuento empleado fue extraído del libro Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años de Garaigordobil (2005)*
-
-

CUENTO DEL ZAPATERO

"Érase una vez un zapatero que se llamaba Remendón y hacía muy buen calzado: botas con hebillas, zapatos con cordones, zapatos con tacón alto, de tacón bajo, sin tacón, cualquier modelo.

No había pie que se le resistiera, el único problema era que no entraba mucha gente a la tienda del señor Remendón, y su esposa y él eran muy pobres.

Un día al señor Remendón solo le quedaba piel para hacer un par de zapatos. Aquella noche, cortó la piel y empezó a clavar los tacones con el martillo, pero de repente el martillo se resbaló y... ¡Zás!

¿En que acabará el cuento?

ACTIVIDAD 2: DIBUJEN EL CUENTO

OBJETIVO:

- 📌 Desarrollar la elaboración y la originalidad en el área gráfico figurativa, a través de crear los dibujos del final del cuento del zapatero.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- 📌 Estética, creatividad gráfico-figurativa, capacidad de síntesis (la configuración del todo mediante la integración de las partes), comunicación oral (expresión, atención), desarrollo psicomotriz (coordinación visomotora, percepción y destreza digital).

TIEMPO:

- 📌 40 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- 📌 Se les indica que en equipo tienen que dibujar el final del cuento y que cada miembro aporte sus ideas sobre cómo realizar el dibujo.
- 📌 Se les comenta que lo pueden decorar empleando colores, plumones o con lo que más les agrade.
- 📌 Posteriormente se muestra el dibujo realizado y se lee el final que inventaron para la historia.

MATERIALES:

- 📌 Pliego de cartulina.
- 📌 Colores, plumones.
- 📌 Hojas de colores.
- 📌 Tijeras.
- 📌 Resistol.
- 📌 Lápiz y pluma.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- 📌 Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - 📌 Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

ACTIVIDAD 3: PESCA DE PALABRAS

OBJETIVO:

- Desarrollar flexibilidad, fluidez y originalidad en el área verbal, a través de inventar frases con base en una palabra.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- Comunicación verbal (escucha activa y toma de decisiones), expresión y comprensión del lenguaje, razonamiento lógico verbal, inventar y descubrir, creatividad.

TIEMPO:

- 30 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- Se agrupan en equipos de tres integrantes y se les indica que cada equipo realice un círculo, posteriormente se les explica que en la bolsa hay cinco papeletas que tienen escrita una palabra.
- Se comenta que el juego consiste en seleccionar a un alumno que tomará una palabra de la bolsa y a partir de esta, se escribirán la mayor cantidad de frases chistosas y divertidas que se les ocurra, se les darán 6 minutos y posteriormente se elegirá a otro alumno para que saque otra palabra, así hasta terminar con las cinco palabras.
- Para finalizar cada equipo leerá las frases escritas.

MATERIALES:

- Bolsa.
- Palabra escritas en cartulina (manzana, pantalón, chango, bebé, bicicleta).
- Lápices, plumas, colores.
- Hojas blancas.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- Fluidez: Número de ideas.
 - Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

ACTIVIDAD 4: MUNDOS DIBUJADOS

OBJETIVO:

- 📌 Desarrollar la elaboración y la originalidad en el área gráfico figurativa, a través de crear el dibujo de un lugar.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- 📌 Creatividad gráfico-figurativa, comunicación oral (expresión, atención), desarrollo psicomotriz (coordinación visomotora, percepción y destreza digital).

TIEMPO:

- 📌 50 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- 📌 Se les indica que en equipos de tres personas tendrán que realizar un dibujo.
- 📌 Se solicita que elijan a una persona del equipo para que tome una palabra de la bolsa y que la muestre solo a los integrantes del equipo.
- 📌 Se les indica que las palabras son sobre diferentes lugares y que tienen que dibujar la mayor cantidad de elementos que se encuentran en ese lugar.
- 📌 Posteriormente se les indica que cada uno de los equipos pase al frente, que muestren su dibujo para que el otro equipo adivinen cual fue el lugar que les tocó.

MATERIALES:

- 📌 Pliego de cartulina.
- 📌 Colores, plumones.
- 📌 Bolsa de plástico.
- 📌 Palabras con lugares (ciudad, playa, montaña, escuela, campo, parque de diversiones).

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- 📌 Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - 📌 Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

ACTIVIDAD 5: LA LETRA CLAVE

OBJETIVO:

- Desarrollar flexibilidad, fluidez y originalidad en el área verbal, a través de inventar frases con base en una letra.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- Comunicación verbal (escucha activa y toma de decisiones), expresión y comprensión del lenguaje, razonamiento lógico verbal, inventar y descubrir, creatividad.

TIEMPO:

- 45 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- Se agrupan en parejas.
- Se les proporciona una hoja con una letra arriba.
- Posteriormente se les explica que tendrán que escribir la mayor cantidad de palabras que encuentre cuya segunda letra sea la que se encuentra impresa en la hoja.
- Después se les da otra hoja con otra letra, se les indica que se les darán 15 minutos para escribirlas palabras.
- Se les dice que cuenten cuantas palabras encontraron que las lean y que mencionen que fue lo que hicieron para encontrar las palabras.

MATERIALES:

- Lápices, plumas, colores.
- 2 Hojas blancas una con la letra A y la otra con la letra R.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- Fluidez: Número de ideas.
 - Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

ACTIVIDAD 6: DIBUJANDO SOBRE BASES

OBJETIVO:

- Estimular la elaboración y originalidad en el área gráfico figurativa por medio de la creación de dibujos a partir de figuras incompletas impresas en una hoja.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- Creatividad gráfico-figurativa, comunicación oral (expresión, atención), desarrollo psicomotriz (coordinación visomotora, percepción y destreza digital).

PROCEDIMIENTO:

- Se indica que el ejercicio se realizará de forma individual y que tomen cuatro colores.
- Posteriormente se les proporciona una hoja con seis figuras incompletas y se comenta que con base ellas se tienen que realizar diferentes dibujos.
- Se indica que se tienen que ser dibujos diferentes, originales y que les pueden agregar todos los elementos y líneas que consideren necesarios.
- También se señala que sus creaciones pueden ser chistosas y que traten de hacer ideas que crean que a nadie se les haya ocurrido.
- Para finalizar cada alumno presenta sus dibujos a sus compañeros

TIEMPO

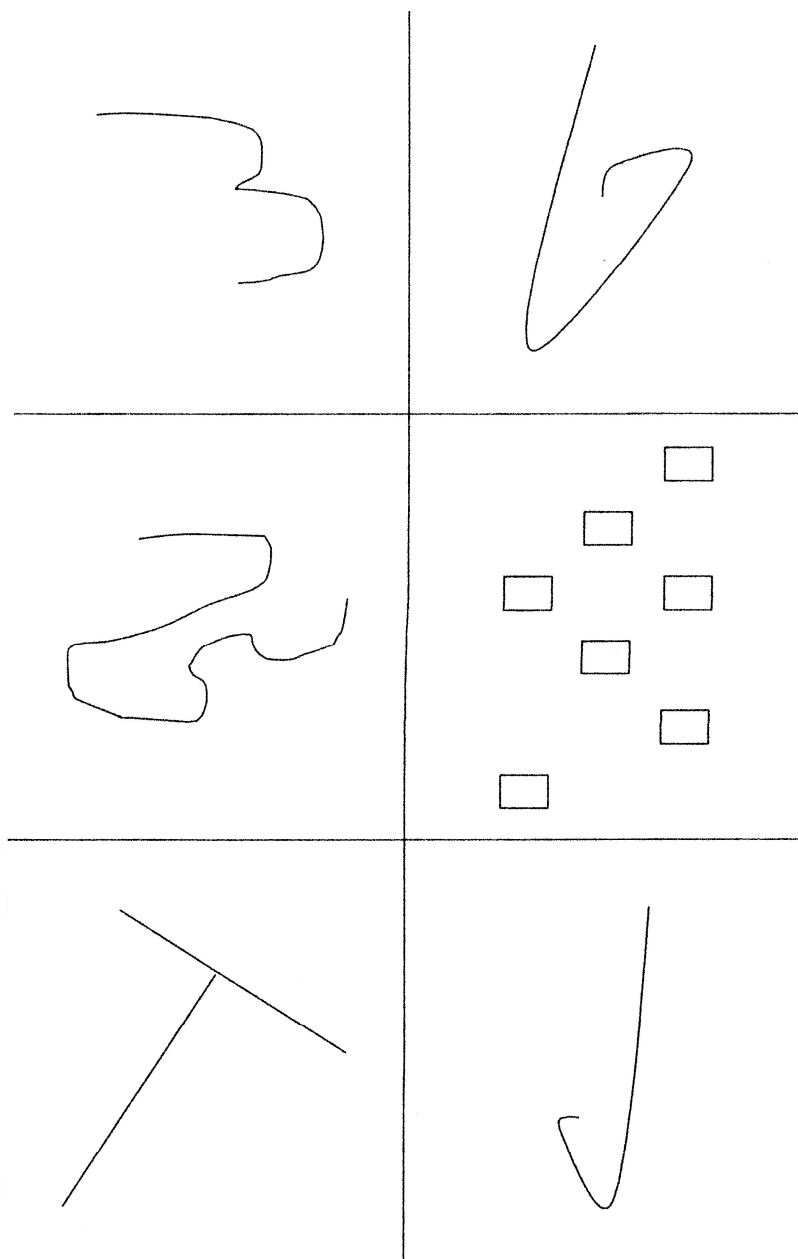
- 50 minutos.

MATERIALES

- Hojas con figuras incompletas.*
- Colores.
- Lápices.
- Goma.
- Sacapuntas.

EVALUACIÓN

- Elaboración: De acuerdo a la cantidad de elementos colocados en la figura.
 - Originalidad: Se considera lo poco frecuente de la idea.
 - La hoja con las figuras incompletas fue extraído del libro Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años de Garaigordobil (2004)*
-



ACTIVIDAD 7: ¿QUIÉN SOY? OBJETO, ANIMAL O PLANTA

OBJETIVO:

- ▣ Desarrollar flexibilidad, fluidez y originalidad en el área verbal, a través de adivinar objetos, animales y plantas de acuerdo a sus características.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- ▣ Comunicación verbal (escucha activa y toma de decisiones), expresión y comprensión del lenguaje, razonamiento lógico verbal, inventar y descubrir, creatividad.

TIEMPO:

- ▣ 40 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- ▣ Se agrupan en parejas y se les proporciona una hoja que en la parte superior tiene escritas tres categorías: objeto, animal o planta.
- ▣ Posteriormente se les explica que tendrán que seleccionar algún objeto, animal o planta.
- ▣ Se indica que en la hoja escribirán las características de los elementos que eligieron, se les comenta que tienen que anotar en secuencia las características, tal manera que las más difíciles sean las primeras y las más fáciles las últimas.
- ▣ Después tendrán que leer cada una de las características que escribieron a los otros equipos para que traten de adivinar lo que seleccionaron, intentando adivinar con el menor número de características posible.

MATERIALES:

- ▣ Lápices, plumas, colores, goma.
- ▣ Hojas blancas que tienen en la parte superior tres categorías: objeto, animal y planta.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- ▣ Fluidez: Número de ideas.
 - ▣ Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - ▣ Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

ACTIVIDAD 8: ¿ QUÉ ES Y DÓNDE ESTÁ ?

OBJETIVO:

- 📌 Desarrollar la creatividad gráfica a través de producir ideas y plasmarlas en un dibujo tomando como base un estímulo (hoja con una figura geométrica)*.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- 📌 Creatividad gráfico-figurativa, comunicación oral (expresión, atención), desarrollo psicomotriz (coordinación visomotora, percepción y destreza digital).

PROCEDIMIENTO:

- 📌 Se comenta que la actividad se realizará de manera individual.
- 📌 Después se les colocará en la banca una hoja que tiene una figura geométrica, (el adulto que reparta las hojas deberá colocarlas de tal manera que la figura geométrica este en diferentes posiciones –arriba, abajo, a la derecha o a la izquierda-).
- 📌 Se indica que no pueden mover la hoja y se solicita que los alumnos respondan a la pregunta ¿qué es y dónde está? a través del dibujo.
- 📌 Posteriormente se les menciona pueden emplear lápiz, colores, crayolas para que realicen el dibujo de lo que creen que se trata.
- 📌 Cuando terminen cada alumno pasará al frente y mostrará su dibujo para que los otros compañeros adivinen lo que se dibujó.

TIEMPO

- 📌 50 minutos.

MATERIALES

- 📌 Hoja con círculo de 4 cm. de diámetro en la parte superior.
- 📌 Lápices.
- 📌 Colores.
- 📌 Crayolas.

EVALUACIÓN

- 📌 Elaboración: De acuerdo a la cantidad de elementos colocados en la figura.
- 📌 Originalidad: Se considera lo poco frecuente de la idea.

- *La hoja estímulo fue retomada de Modelo para la Estimulación del Pensamiento Creativo (MEPC) de Duarte (2003).*
-

ACTIVIDAD 9: PIRÁMIDE CON PALABRAS

OBJETIVO:

- Desarrollar flexibilidad, fluidez y originalidad en el área verbal creando una pirámide con diferentes palabras.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- Comunicación verbal (escucha activa y toma de decisiones), expresión y comprensión del lenguaje, razonamiento lógico verbal, inventar y descubrir, creatividad.

TIEMPO:

- 40 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- Se solicita que se formen parejas.
- Se les proporciona una hoja en la cual tendrá que realizar una pirámide con palabras.
- La pirámide se inicia solicitando que escriban una palabra que tenga dos letras en la parte superior, en el siguiente renglón se escribirá una palabra con tres letras, en el siguiente una palabra con cuatro letras y así sucesivamente hasta que la base de la base de la pirámide tenga una palabra de 15 letras.
- Después se les proporciona otra hoja y se les indica que con las palabras que escribieron realicen todas las oraciones que puedan.
- Para finalizar se leen las palabras y oraciones escritas.

MATERIALES:

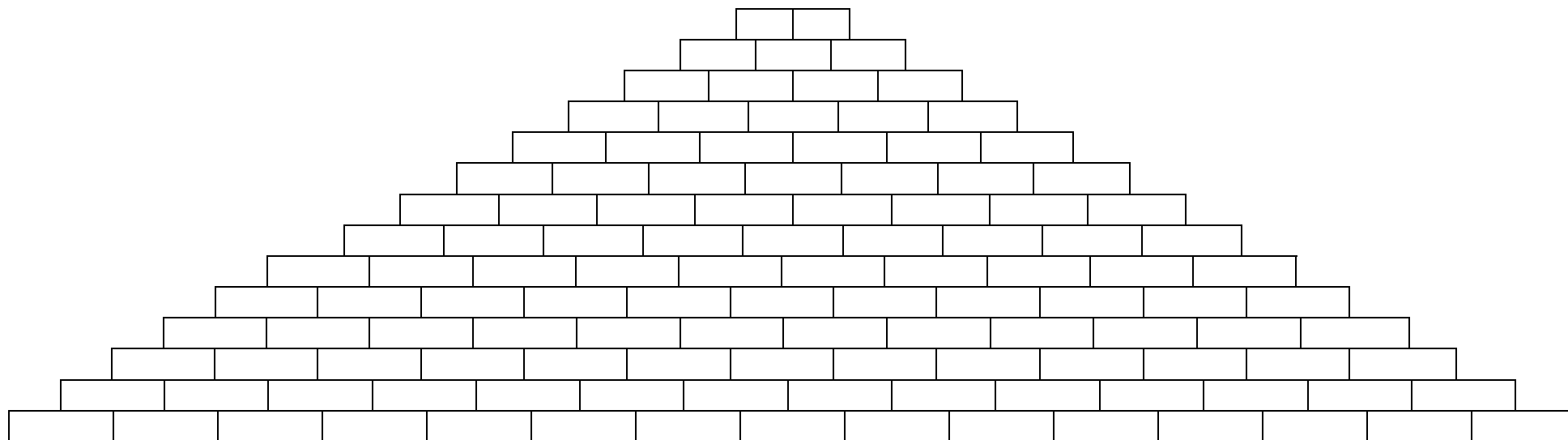
- Lápices, plumas, colores, goma.
- Hojas.
- Hoja con pirámide.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:


- Fluidez: Número de ideas.
 - Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

PIRÁMIDE DE PALABRAS




ACTIVIDAD 10: ADIVINA MI DIBUJO







OBJETIVO:

-  Favorecer la elaboración y la originalidad de la creatividad gráfico figurativa por medio de la creación de dibujos de personajes de cuentos, animales y profesiones u oficios.

ÁREAS DE DESARROLLO:

-  Creatividad gráfico-figurativa, comunicación oral (expresión, atención), desarrollo psicomotriz (coordinación visomotora, percepción y destreza digital).






PROCEDIMIENTO:

-  Se hacen equipos de tres integrantes.
-  Después se les proporciona una cartulina, acuarelas y lápices por equipo.
-  Se emplearan tres bolsas: una con nombres de personajes de cuentos, en otra habrá papeletas con nombres de animales y en la tercera habrá papeletas con profesiones u oficios.
-  Se indica que pase una persona de cada equipo y que tome un papelito de cada una de las bolsas, los cuales se leerán dentro de los equipos.
-  Posteriormente se menciona que con las tres papeletas (personaje, animal y profesión) que les tocaron elaboren una historia de dibujos y que la iluminen con las acuarelas.
-  Cuando terminen, cada equipo pasara al frente y mostrara su dibujos para que los otros compañeros adivinen de los se trata la historia.



TIEMPO

-  50 minutos.

MATERIALES

-  Cartulina.
-  Lápices.
-  Acuarelas.
-  Papeletas con nombres de personajes (pinocho, sirenita, princesa, mago, espantapájaros, hada, rey, bruja y títere), animales (león, jirafa, elefante, tigre, caracol, delfín, tiburón lobo, oso y mariposa) y profesiones (dentista, maestro, doctor, arquitecto, aviador, abogado, secretaría y policía).
-  3 bolsas.

EVALUACIÓN

-  Elaboración: De acuerdo a la cantidad de elementos colocados en la figura.
 -  Originalidad: Se considera lo poco frecuente de la idea.
-

ACTIVIDAD 11: DISPARATE

OBJETIVO:

- ☐ Desarrollar flexibilidad, fluidez y originalidad en el área verbal a través de la creación de una noticia con palabras recortadas del periódico.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- ☐ Comunicación verbal (escucha activa y toma de decisiones), expresión y comprensión del lenguaje, razonamiento lógico verbal, inventar y descubrir, creatividad.

TIEMPO:

- ☐ 40 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- ☐ Se solicita que se agrupen en equipo de tres personas.
- ☐ Se les proporcionara una hoja, tijeras, pegamento y un periódico.
- ☐ Posteriormente se les indica que tendrán que elabora una noticia disparatada (se pueden hacer con frases chistosas o diferentes) con palabras recortadas del periódico.
- ☐ Cuando hayan terminado de realizar la actividad se lee la noticia elaborada y se comenta sobre el ejercicio.

MATERIALES:

- ☐ Hojas.
- ☐ Periódico.
- ☐ Pegamento.
- ☐ Tijeras.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- ☐ Fluidez: Número de ideas.
 - ☐ Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - ☐ Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

ACTIVIDAD 12: Y LA HISTORIA SE FORMÓ ASÍ

OBJETIVO:

- Estimular la creatividad gráfico figurativa a través de la elaboración de un mural, utilizando objetos de diferentes formas.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- Creatividad gráfico-figurativa, comunicación oral (expresión, atención), desarrollo psicomotriz (coordinación visomotora, percepción y destreza digital).

PROCEDIMIENTO:

- Se forman equipos de dos integrantes.
- Proporcione una cartulina y diversos objetos (figuras geométricas, lápices, alumnos y crayolas).
- Se indica que utilicen los objetos que se les proporcionaron y dibujen un mural.
- Cuando se termina la actividad se realiza una exposición y reflexión de los dibujos.

TIEMPO

- 50 minutos.

MATERIALES

- Cartulina.
- Lápices.
- Plumines.
- Crayolas.

EVALUACIÓN

- Elaboración: De acuerdo a la cantidad de elementos colocados en la figura.
 - Originalidad: Se considera lo poco frecuente de la idea.
-

ACTIVIDAD 13: CREAR LA HISTORIA DEL MURAL

OBJETIVO:

- ☐ Desarrollar flexibilidad, fluidez y originalidad en el área verbal creando una historia del mural elaborado.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- ☐ Comunicación verbal (escucha activa y toma de decisiones), expresión y comprensión del lenguaje, razonamiento lógico verbal, inventar y descubrir, creatividad.

TIEMPO:

- ☐ 40 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- ☐ Se solicita que se agrupen en parejas.
- ☐ Se les proporcionara una hoja y el mural diseñado en la sesión 12.
- ☐ Posteriormente se les indica que se pongan de acuerdo y que escriban una historia del mural elaborado.
- ☐ Para finalizar se lee la historia y se comenta sobre la actividad.

MATERIALES:

- ☐ Lápices, plumas, colores, goma.
- ☐ Hojas.
- ☐ Hoja con pirámide.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- ☐ Fluidez: Número de ideas.
 - ☐ Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - ☐ Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

ACTIVIDAD 14: DIBUJO SOBRE RECTÁNGULO, PUNTO Y LINEA

OBJETIVO:

- 📖 Estimular la creatividad gráfico figurativa por medio de la creación de dibujos a tomando como base un rectángulo, círculo y línea.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- 📖 Creatividad gráfico-figurativa, comunicación oral (expresión, atención), desarrollo psicomotriz (coordinación visomotora, percepción y destreza digital).

PROCEDIMIENTO:

- 📖 Se trabaja en manera individual.
- 📖 Se les proporciona una hoja con los dibujos de un rectángulo, una línea y un punto, y se les indica que tomando como base estas figuras deben hacer un dibujo, pueden emplear colores, crayolas, lápiz y goma.
- 📖 Al terminar los dibujos pasaran al frente y los mostraran para que sus compañeros adivine lo que dibujaron.

TIEMPO

- 📖 50 minutos.

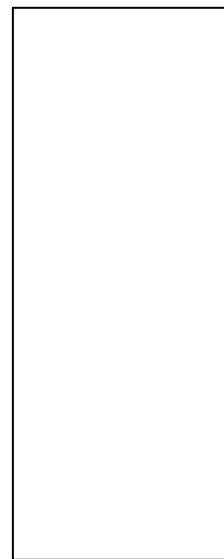
MATERIALES

- 📖 Hoja con dibujos.
- 📖 Lápices.
- 📖 Crayolas.
- 📖 Colores.

EVALUACIÓN

- 📖 Elaboración: De acuerdo a la cantidad de elementos colocados en la figura.
- 📖 Originalidad: Se considera lo poco frecuente de la idea.

**La hoja con figuras incompletas empleado fue extraído del libro Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años de Garaigordobil (2005).*



ACTIVIDAD 15: IDEA PALABRA

OBJETIVO:

- ☐ Desarrollar flexibilidad, fluidez y originalidad en el área verbal a través de la composición y reorganización de palabras.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- ☐ Comunicación verbal (escucha activa y toma de decisiones), expresión y comprensión del lenguaje, razonamiento lógico verbal, inventar y descubrir, creatividad.

TIEMPO:

- ☐ 30 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- ☐ Se indica que se trabaja de manera individual.
- ☐ Se proporciona una hoja blanca y se les comenta que en nuestro lenguaje tenemos palabras que están compuestas por otras palabras, por ejemplo, videojuego y que sirven para nombrar cosas nuevas.
- ☐ Lo que se tiene que hacer es crear o inventar cinco nuevas palabras compuestas y decir para que pueden ser utilizadas.
- ☐ Cada uno lee sus palabras y explique su utilidad.

MATERIALES:

- ☐ Lápices.
- ☐ Hojas.


EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:


- ☐ Fluidez: Número de ideas.
 - ☐ Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - ☐ Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-
-

ACTIVIDAD 16: DIBUJOS DE LA IDEA PALABRA




OBJETIVO:

-  Favorecer la creatividad gráfica a través de dibujos elaborados a partir de las palabras que inventaron.


ÁREAS DE DESARROLLO:

-  Creatividad gráfico-figurativa, comunicación oral (expresión, atención), desarrollo psicomotriz (coordinación visomotora, percepción y destreza digital).




PROCEDIMIENTO:

-  Se trabaja de manera individual y a cada alumno se le proporcionan hojas blancas, lápiz y colores.
-  Se indica que tendrán que realizar los dibujos, de los inventos que escribieron en la actividad 15 idea palabra.
-  Al terminar los dibujos pasaran al frente y los mostraran para que los compañeros adivinen sus inventos.



TIEMPO

-  30 minutos.


















MATERIALES

-  Hojas blancas.
-  Lápices.
-  Colores.

EVALUACIÓN

-  Elaboración: De acuerdo a la cantidad de elementos colocados en la figura.
 -  Originalidad: Se considera lo poco frecuente de la idea.
-
-

Las sesiones de enriquecimiento II, se conformaron por 10 actividades de juegos con acertijos verbales, en las dos primeras sesiones se retomaron acertijos elaborados por Satrías (2004), en las siguientes dos sesiones se solicitó a los alumnos que desarrollaron cinco acertijos, para lo cual se les proporcionaron libros sobre diversos temas, a partir de los acertijos desarrollados se eligió uno por alumna para ser resueltos en las siguientes 6 sesiones, en las 8 actividades gráficas se desarrollaron los dibujos de los acertijos a través de diferentes materiales, el objetivo de estas sesiones fue favorecer la creatividad .

SESIÓN	NOMBRE LA ACTIVIDAD	OBJETIVO	ÁREA QUE SE DESARROLLAN
1	Acertijo de la tortuga	 Fomentar la fluidez, elaboración y la originalidad en el área verbal, a través de encontrar la solución de un acertijo.	Creatividad, comunicación verbal, atención y fantasías
2	Dibujo de la tortuga	 Estimular la fluidez, flexibilidad y la originalidad en el área grafica a través de crear el dibujo del acertijo de la tortuga marina con pinceles, cotonetes y pintura vinílica.	Creatividad gráfica, verbal, colaboración y psicomotricidad.
3	Acertijo de los arrecifes de coral	 Fomentar la fluidez, elaboración y la originalidad en el área verbal, a través de encontrar la solución de un acertijo.	Creatividad, comunicación verbal, atención y fantasías.
4	Dibujos de los arrecifes de coral	 Estimular la fluidez, flexibilidad y la originalidad en el área grafica a través de crear el dibujo del acertijo del coral con lija y gises.	Creatividad gráfica, verbal, colaboración y psicomotricidad.
5-6	Creación de acertijos	 Estimular la fluidez, flexibilidad y originalidad, al elaborar diferentes acertijos.	Creatividad, comunicación verbal, atención y fantasías.
7	Acertijo de los hongos	 Fomentar la fluidez, elaboración y la originalidad en el área verbal, a través de encontrar la solución de un acertijo.	Creatividad, comunicación verbal, atención y fantasías.
8	Dibujos de los hongos	 Estimular la fluidez, flexibilidad y la originalidad en el área grafica a través de crear el dibujo con sal pintada de colores.	Creatividad gráfica, verbal, colaboración y psicomotricidad.
9	Acertijo de los delfines	 Fomentar la fluidez, elaboración y la originalidad en el área verbal, a través de encontrar la solución de un acertijo.	Creatividad, comunicación verbal, atención y fantasías.
10	Dibujo de los delfines	 Estimular la fluidez, flexibilidad y la originalidad en el área grafica a través de crear el dibujo colores, estambre y cera de campeche.	Creatividad gráfica, verbal, colaboración y psicomotricidad.
11	Acertijo de la torre Ifel	 Fomentar la fluidez, elaboración y la originalidad en el área verbal, a través de encontrar la solución de un acertijo.	Creatividad, comunicación verbal, atención y fantasías.
12	Dibujo de la torre Ifel	 Estimular la fluidez, flexibilidad y la originalidad en el área grafica a través de crear el dibujo de la torre fiel con colores y plastilina.	Creatividad gráfica, verbal, colaboración y psicomotricidad.
13	Acertijo del tulipán	 Fomentar la fluidez, elaboración y la originalidad en el área verbal, a través de encontrar la solución de un acertijo.	Creatividad y comunicación verbal, atención y fantasías.
14	Dibujo del tulipán	 Fomentar la fluidez, elaboración y la originalidad en el área verbal, a través de encontrar la solución de un acertijo.	Creatividad gráfica, verbal, colaboración y psicomotricidad.
15	Acertijo del lince	 Fomentar la fluidez, elaboración y la originalidad en el área verbal, a través de encontrar la solución de un acertijo.	Creatividad y comunicación verbal, atención y fantasías.
16	Dibujo del lince	 Estimular la fluidez, flexibilidad y la originalidad en el área grafica a través de crear el dibujo con crayolas y velas con la técnica de encáustica.	Creatividad gráfica, verbal, colaboración y psicomotricidad.
17	Acertijo de los asteroides	 Fomentar la fluidez, elaboración y la originalidad en el área verbal, a través de encontrar la solución de un acertijo.	Creatividad y comunicación verbal, atención y fantasías.
18	Dibujo de los asteroides	 Estimular la fluidez, flexibilidad y la originalidad en el área grafica a través de crear el dibujo con colores y diamantina de colores	Creatividad gráfica, verbal, colaboración y psicomotricidad.

ACTIVIDADES DE JUEGOS (ACERTIJOS) ENRIQUECIMIENTO II.

ACTIVIDAD 1: ACERTIJO DE LA TORTUGA MARINA

OBJETIVO:

- ☐ Fomentar la fluidez, elaboración y la originalidad en el área verbal, a través de encontrar la solución de un acertijo.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- ☐ Creatividad, comunicación verbal, atención y fantasías.

PROCEDIMIENTO:

- ☐ Se indica que se trabajará de manera individual y que se tratara de adivinar un acertijo.
- ☐ A cada niño se le proporcionan seis hojas blancas que tienen impresas en la parte superior los números del 1 al 5 y en la sexta hoja esta escrita la palabra respuesta.
- ☐ En una bolsa existen cinco pistas escritas que les ayudaran a identificar un objeto, animal o cosa y en un sobre esta la respuesta correcta al acertijo.
- ☐ Se solicita que cada uno de los niños tome una pista y que no la lean hasta que se les indique.
- ☐ Después se solicita que el alumno que tenga la pista número uno la lea a sus compañeros y que escriban en la hoja con el mismo número las ideas que tengan para resolver el acertijo. De esta forma se continuarán leyendo las cuatro pistas restantes hasta que se adivine el acertijo.
- ☐ Al terminar cada alumno menciona la respuesta que encontró al acertijo y se leerá la respuesta que se encuentra en el sobre.

TIEMPO:

- ☐ 50 Minutos.

MATERIALES:

- ☐ Lápices.
- ☐ Hojas blancas.
- ☐ Bolsa de plástico.
- ☐ Papeletas con las pistas del acertijo de la tortuga marina*:
 - Pista 1:** Desde antes de la época de los dinosaurios nadamos en los océanos.
 - Pista 2:** Al nacer sufrimos muchos peligros, pues tenemos que viajar por nuestros propios medios hacia nuestra casa.
 - Pista 3:** Somos parientes de los reptiles.
 - Pista 4:** En la tierra somos torpes para caminar, pero en el mar nadamos hasta 30 kilómetros por hora.
 - Pista 5:** Nuestra principal característica es la dura concha que protege nuestros órganos.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- ☐ Fluidez: Número de ideas.
- ☐ Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
- ☐ Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.

* El acertijo fue retomado del libro *Lecto-Juegos-Acertijos para motivar a los niños a leer el mundo natural de Sastrías (2004)*.

ACTIVIDAD 2: DIBUJO DE LA TORTUGA

OBJETIVO:

- Estimular la fluidez, flexibilidad y la originalidad en el área gráfica a través de crear el dibujo del acertijo de la tortuga marina con pinceles, cotonetes y pintura vinílica.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- Creatividad gráfica, verbal (escucha activa y toma de decisiones), colaboración y psicomotricidad (coordinación visomotora, percepción y destreza digital)

TIEMPO:

- 50 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- Se indica que se trabajará de manera individual
- A cada niño se le proporciona una cartulina, cotonetes, pinceles, lápices y pintura vinílica de colores.
- Se les indica que cada niño tiene que desarrollar un dibujo de la tortuga marina.
- Se indica que pueden mezclar la pintura para obtener otros tonos y emplear el material como a ellos les agrade.

MATERIALES:

- Cartulina.
- Pinceles.
- Cotonetes.
- Pintura vinílica.
- Lápices.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-

ACTIVIDAD 3: ACERTIJO DE LOS ARRECIFES CORAL

OBJETIVO:

- ☐ Fomentar la fluidez, elaboración y la originalidad en el área verbal, a través de encontrar la solución de un acertijo.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- ☐ Creatividad, comunicación verbal, atención y fantasías.

PROCEDIMIENTO:

- ☐ Se indica que se trabajará de manera individual y que se tratara de adivinar un acertijo.
- ☐ A cada niño se le proporcionan seis hojas blancas que tienen impresas en la parte superior los números del 1 al 5 y en la sexta hoja esta escrita la palabra respuesta.
- ☐ En una bolsa existen cinco pistas escritas que les ayudaran a identificar un objeto, animal o cosa y en un sobre esta la respuesta correcta al acertijo.
- ☐ Se solicita que cada uno de los niños tome una pista y que no la lean hasta que se les indique.
- ☐ Después se solicita que el alumno que tenga la pista número uno la lea a sus compañeros y que escriban en la hoja con el mismo número las ideas que tengan para resolver el acertijo. De esta forma se continuarán leyendo las cuatro pistas restantes hasta que se adivine el acertijo.
- ☐ Al terminar cada alumno menciona la respuesta que encontró al acertijo y se leerá la respuesta que se encuentra en el sobre.

TIEMPO:

- ☐ 50 Minutos.

MATERIALES:

- ☐ Lápices.
- ☐ Hojas blancas.
- ☐ Bolsa de plástico.
- ☐ Papeletas con las pistas del acertijo arrecifes de coral *:

Pista 1: Vivo bajo el agua a poca profundidad. Millones de seres trabajan incesantemente dentro y fuera de mí.

Pista 2: Puedo ser rojo intenso, azul, negro, azul verde, amarillo y de otros colores brillantes.

Pista 3: Cubro áreas inmensas bajo el mar.

Pista 4: Cuando muero pierdo mi color.

Pista 5: Soy un lugar en donde habitan peces, les doy casa y alimento.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- ☐ Fluidez: Número de ideas.
- ☐ Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
- ☐ Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.

* El acertijo fue retomado del libro *Lecto-Juegos-Acertijos para motivar a los niños a leer el mundo natural de Sastrías (2004)*.

ACTIVIDAD 4: DIBUJO DE LOS ARRECIFES DE CORAL

OBJETIVO:

- 📌 Estimular la fluidez, flexibilidad y la originalidad en el área gráfica a través de crear el dibujo del acertijo del coral con lija y gises.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- 📌 Creatividad gráfica, verbal (escucha activa y toma de decisiones), colaboración y psicomotricidad (coordinación visomotora, percepción y destreza digital)

TIEMPO:

- 📌 50 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- 📌 Se indica que se trabajará de manera individual
- 📌 A cada niño se le proporciona una lija y diferentes gises de colores.
- 📌 Se les explica que cada niño tiene que desarrollar un dibujo del coral a partir del material que se les proporcionó.
- 📌 Se indica que pueden mezclar los colores de los gises lo importante es crear el dibujo que ellos imaginen del coral.

MATERIALES:

- 📌 Lija.
- 📌 Gises.

EVALUACIÓN:

- 📌 Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - 📌 Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-
-

ACTIVIDAD 5: ACERTIJO DE LOS HONGOS

OBJETIVO:

- ☐ Fomentar la fluidez, elaboración y la originalidad en el área verbal, a través de encontrar la solución de un acertijo.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- ☐ Creatividad, comunicación verbal, atención y fantasías.

PROCEDIMIENTO:

- ☐ Se indica que se trabajará de manera individual y que se tratara de adivinar un acertijo.
- ☐ A cada niño se le proporcionan seis hojas blancas que tienen impresas en la parte superior los números del 1 al 5 y en la sexta hoja esta escrita la palabra respuesta.
- ☐ En una bolsa existen cinco pistas escritas que les ayudaran a identificar un objeto, animal o cosa y en un sobre esta la respuesta correcta al acertijo.
- ☐ Se solicita que cada uno de los niños tome una pista y que no la lean hasta que se les indique.
- ☐ Después se solicita que el alumno que tenga la pista número uno la lea a sus compañeros y que escriban en la hoja con el mismo número las ideas que tengan para resolver el acertijo. De esta forma se continuarán leyendo las cuatro pistas restantes hasta que se adivine el acertijo.
- ☐ Al terminar cada alumno menciona la respuesta que encontró al acertijo y se leerá la respuesta que se encuentra en el sobre.

TIEMPO:

- ☐ 50 Minutos.

MATERIALES:

- ☐ Lápices.
- ☐ Hojas blancas.
- ☐ Bolsa de plástico.
- ☐ Papeletas con las pistas del acertijo de los hongos:
 - Pista 1:** Se encuentra en lugares comunes.
 - Pista 2:** Algunos son venenosos.
 - Pista 3:** No son animales.
 - Pista 4:** Son chiquitos.
 - Pista 5:** Hay de varias formas y colores, algunos son con manchas.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- ☐ Fluidez: Número de ideas.
- ☐ Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
- ☐ Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.

** El acertijo fue elaborado por un alumno que participo en el programa.*

ACTIVIDAD 6: DIBUJO DE LOS HONGOS

OBJETIVO:

- Estimular la fluidez, flexibilidad y la originalidad en el área gráfica a través de crear el dibujo con sal pintada de colores.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- Creatividad gráfica, verbal (escucha activa y toma de decisiones), colaboración y psicomotricidad (coordinación visomotora, percepción y destreza digital).

TIEMPO:

- 50 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- Se indica que se trabajará de manera individual
- A cada niño se le proporciona una hoja de cartulina
- Se les explica que cada niño tiene que desarrollar un dibujo de los hongos a partir del material que se les proporcionó.
- Se indica que pueden mezclar los colores lo importante es crear el dibujo que ellos imaginen.

MATERIALES:

- Colores.
- Sal pintada de colores.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-
-

ACTIVIDAD 7: ACERTIJO DE LOS DELFINES

OBJETIVO:

- ☒ Fomentar la fluidez, elaboración y la originalidad en el área verbal, a través de encontrar la solución de un acertijo.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- ☒ Creatividad, comunicación verbal, atención y fantasías.

PROCEDIMIENTO:

- ☒ Se indica que se trabajará de manera individual y que se tratara de adivinar un acertijo.
- ☒ A cada niño se le proporcionan seis hojas blancas que tienen impresas en la parte superior los números del 1 al 5 y en la sexta hoja esta escrita la palabra respuesta.
- ☒ En una bolsa existen cinco pistas escritas que les ayudaran a identificar un objeto, animal o cosa y en un sobre esta la respuesta correcta al acertijo.
- ☒ Se solicita que cada uno de los niños tome una pista y que no la lean hasta que se les indique.
- ☒ Después se solicita que el alumno que tenga la pista número uno la lea a sus compañeros y que escriban en la hoja con el mismo número las ideas que tengan para resolver el acertijo. De esta forma se continuarán leyendo las cuatro pistas restantes hasta que se adivine el acertijo.
- ☒ Al terminar cada alumno menciona la respuesta que encontró al acertijo y se leerá la respuesta que se encuentra en el sobre.

TIEMPO:

- ☒ 50 Minutos.

MATERIALES:

- ☒ Lápices.
- ☒ Hojas blancas.
- ☒ Bolsa de plástico.
- ☒ Papeletas con las pistas del acertijo de los delfines*:
 - Pista 1:** Tengo un hoyo en la parte superior.
 - Pista 2:** Soy pequeño.
 - Pista 3:** Soy listo y Juguetón.
 - Pista 4:** Salvo la vida de nadadores en peligro.
 - Pista 5:** Se me captura y me enseñan hacer monerías.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- ☒ Fluidez: Número de ideas.
- ☒ Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
- ☒ Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.

* El acertijo fue elaborado por un alumno que participo en el programa.

ACTIVIDAD 8: DIBUJO DEL DELFIN

OBJETIVO:

- Estimular la fluidez, flexibilidad y la originalidad en el área gráfica a través de crear el dibujo con colores, estambre y cera de campeche.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- Creatividad gráfica, verbal (escucha activa y toma de decisiones), colaboración y psicomotricidad (coordinación visomotora, percepción y destreza digital)

TIEMPO:

- 50 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- Se indica que se trabajará de manera individual.
- A cada niño se le proporciona una hoja de cartulina.
- Se les explica que cada niño tiene que desarrollar un dibujo del delfín a partir del material que se les proporcionó.
- Se indica que pueden mezclar los colores y el estambre lo importante es crear el dibujo que ellos imaginen.

MATERIALES:

- Colores
- Estambre
- Cera de campeche
- Hojas de cartulina

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-
-

ACTIVIDAD 9: ACERTIJO DE LA TORRE IFEL

OBJETIVO:

- ☐ Fomentar la fluidez, elaboración y la originalidad en el área verbal, a través de encontrar la solución de un acertijo.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- ☐ Creatividad, comunicación verbal, atención y fantasías.

PROCEDIMIENTO:

- ☐ Se indica que se trabajará de manera individual y que se tratara de adivinar un acertijo.
- ☐ A cada niño se le proporcionan seis hojas blancas que tienen impresas en la parte superior los números del 1 al 5 y en la sexta hoja esta escrita la palabra respuesta.
- ☐ En una bolsa existen cinco pistas escritas que les ayudaran a identificar un objeto, animal o cosa y en un sobre esta la respuesta correcta al acertijo.
- ☐ Se solicita que cada uno de los niños tome una pista y que no la lean hasta que se les indique.
- ☐ Después se solicita que el alumno que tenga la pista número uno la lea a sus compañeros y que escriban en la hoja con el mismo número las ideas que tengan para resolver el acertijo. De esta forma se continuarán leyendo las cuatro pistas restantes hasta que se adivine el acertijo.
- ☐ Al terminar cada alumno menciona la respuesta que encontró al acertijo y se leerá la respuesta que se encuentra en el sobre.

TIEMPO:

- ☐ 50 Minutos.

MATERIALES:

- ☐ Lápices.
- ☐ Hojas blancas.
- ☐ Bolsa de plástico.
- ☐ Papeletas con las pistas del acertijo de la Torre Ifel*:
 - Pista 1:** Peso siete mil toneladas.
 - Pista 2:** Mide 300 metros.
 - Pista 3:** Usaron en ella millones de clavos.
 - Pista 4:** Fue creada en 1989, casi tiene 100 años
 - Pista 5:** Es la torre más famosa del mundo.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- ☐ Fluidez: Número de ideas.
- ☐ Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
- ☐ Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.

* El acertijo fue elaborado por un alumno que participo en el programa.

ACTIVIDAD 10: DIBUJO DE LA TORRE IFEL

OBJETIVO:

- 📌 Estimular la fluidez, flexibilidad y la originalidad en el área gráfica a través de crear el dibujo de la torre fiel con colores y plastilina.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- 📌 Creatividad gráfica, verbal (escucha activa y toma de decisiones), colaboración y psicomotricidad (coordinación visomotora, percepción y destreza digital)

TIEMPO:

- 📌 50 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- 📌 Se indica que se trabajará de manera individual.
- 📌 A cada niño se le proporciona una hoja de cartulina.
- 📌 Se les explica que cada niño tiene que desarrollar un dibujo de la Torre Ifel a partir del material que se les proporcionó.
- 📌 Se indica que pueden mezclar la plastilina y los colores para crear el dibujo que ellos imaginen.

MATERIALES:

- 📌 Plastilina.
- 📌 Colores.
- 📌 Hojas de cartulina.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- 📌 Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - 📌 Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-
-

ACTIVIDAD 11: ACERTIJO DEL TULIPAN

OBJETIVO:

- ☐ Fomentar la fluidez, elaboración y la originalidad en el área verbal, a través de encontrar la solución de un acertijo.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- ☐ Creatividad, comunicación verbal, atención y fantasías.

PROCEDIMIENTO:

- ☐ Se indica que se trabajará de manera individual y que se tratara de adivinar un acertijo.
- ☐ A cada niño se le proporcionan seis hojas blancas que tienen impresas en la parte superior los números del 1 al 5 y en la sexta hoja esta escrita la palabra respuesta.
- ☐ En una bolsa existen cinco pistas escritas que les ayudaran a identificar un objeto, animal o cosa y en un sobre esta la respuesta correcta al acertijo.
- ☐ Se solicita que cada uno de los niños tome una pista y que no la lean hasta que se les indique.
- ☐ Después se solicita que el alumno que tenga la pista número uno la lea a sus compañeros y que escriban en la hoja con el mismo número las ideas que tengan para resolver el acertijo. De esta forma se continuarán leyendo las cuatro pistas restantes hasta que se adivine el acertijo.
- ☐ Al terminar cada alumno menciona la respuesta que encontró al acertijo y se leerá la respuesta que se encuentra en el sobre.

TIEMPO:

- ☐ 50 Minutos.

MATERIALES:

- ☐ Lápices.
- ☐ Hojas blancas.
- ☐ Bolsa de plástico.
- ☐ Papeletas con las pistas del acertijo del Tulipán*:
 - Pista 1:** Es una flor holandesa.
 - Pista 2:** Su nombre significa turbante y surgió por la forma de la flor.
 - Pista 3:** La planta en realidad se llama Nayuat Hydrongea.
 - Pista 4:** Fue importada de Japón.
 - Pista 5:** Es muy colorida y al mismo tiempo pálida.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- ☐ Fluidez: Número de ideas.
- ☐ Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
- ☐ Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.

** El acertijo fue elaborado por un alumno que participo en el programa.*

ACTIVIDAD 12: DIBUJO DEL TULIPAN

OBJETIVO:

- Estimular la fluidez, flexibilidad y la originalidad en el área gráfica a través de crear el dibujo con crayolas y pintura de tempera, para hacer efecto de craquelado.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- Creatividad gráfica, verbal (escucha activa y toma de decisiones), colaboración y psicomotricidad (coordinación visomotora, percepción y destreza digital).

TIEMPO:

- 50 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- Se indica que se trabajará de manera individual.
- A cada niño se le proporciona una hoja de cartulina.
- Se les indica que dibujen el tulipán en una hoja de papel con crayolas.
- Después se arruga la hoja papel.
- Y arriba de esta se coloca la pintura de tempera.
- Posteriormente se coloca la hoja debajo del grifo para retirar la pintura.
- Se deja secar el dibujo y se plancha.

MATERIALES:

- Crayolas.
- Hojas Blancas.
- Pintura de tempera.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-
-

ACTIVIDAD 13: ACERTIJO DEL LINCE

OBJETIVO:

- ☒ Fomentar la fluidez, elaboración y la originalidad en el área verbal, a través de encontrar la solución de un acertijo.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- ☒ Creatividad, comunicación verbal, atención y fantasías.

PROCEDIMIENTO:

- ☒ Se indica que se trabajará de manera individual y que se tratara de adivinar un acertijo.
- ☒ A cada niño se le proporcionan seis hojas blancas que tienen impresas en la parte superior los números del 1 al 5 y en la sexta hoja esta escrita la palabra respuesta.
- ☒ En una bolsa existen cinco pistas escritas que les ayudaran a identificar un objeto, animal o cosa y en un sobre esta la respuesta correcta al acertijo.
- ☒ Se solicita que cada uno de los niños tome una pista y que no la lean hasta que se les indique.
- ☒ Después se solicita que el alumno que tenga la pista número uno la lea a sus compañeros y que escriban en la hoja con el mismo número las ideas que tengan para resolver el acertijo. De esta forma se continuarán leyendo las cuatro pistas restantes hasta que se adivine el acertijo.
- ☒ Al terminar cada alumno menciona la respuesta que encontró al acertijo y se leerá la respuesta que se encuentra en el sobre.

TIEMPO:

- ☒ 50 Minutos.

MATERIALES:

- ☒ Lápices.
- ☒ Hojas blancas.
- ☒ Bolsa de plástico.
- ☒ Papeletas con las pistas del acertijo del lince*:
 - Pista 1:** Es un mamífero.
 - Pista 2:** Tiene orejas y bigotes largos.
 - Pista 3:** Es ágil y salvaje, come carne.
 - Pista 4:** Es un felino.
 - Pista 5:** Es un poco más grande que un gato.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- ☒ Fluidez: Número de ideas.
- ☒ Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
- ☒ Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.

* El acertijo fue elaborado por un alumno que participo en el programa.

ACTIVIDAD 14: DIBUJO DEL LINCE

OBJETIVO:

- Estimular la fluidez, flexibilidad y la originalidad en el área gráfica a través de crear el dibujo con crayolas y velas con la técnica de encáustica.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- Creatividad gráfica, verbal (escucha activa y toma de decisiones), colaboración y psicomotricidad (coordinación visomotora, percepción y destreza digital).

TIEMPO:

- 50 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- Se indica que se trabajará de manera individual.
- A cada niño se le proporciona una hoja de cartulina.
- Se les indica que dibujen el lince en una hoja.
- Se explica que se quemará la crayola con la vela encendida y de esta manera se iluminará su dibujo.

MATERIALES:

- Crayolas.
- Velas.
- Hojas de cartulina.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-
-

ACTIVIDAD 15: ACERTIJO DE LOS ASTEROIDES

OBJETIVO:

- ☐ Fomentar la fluidez, elaboración y la originalidad en el área verbal, a través de encontrar la solución de un acertijo.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- ☐ Creatividad, comunicación verbal, atención y fantasías.

PROCEDIMIENTO:

- ☐ Se indica que se trabajará de manera individual y que se tratara de adivinar un acertijo.
- ☐ A cada niño se le proporcionan seis hojas blancas que tienen impresas en la parte superior los números del 1 al 5 y en la sexta hoja esta escrita la palabra respuesta.
- ☐ En una bolsa existen cinco pistas escritas que les ayudaran a identificar un objeto, animal o cosa y en un sobre esta la respuesta correcta al acertijo.
- ☐ Se solicita que cada uno de los niños tome una pista y que no la lean hasta que se les indique.
- ☐ Después se solicita que el alumno que tenga la pista número uno la lea a sus compañeros y que escriban en la hoja con el mismo número las ideas que tengan para resolver el acertijo. De esta forma se continuarán leyendo las cuatro pistas restantes hasta que se adivine el acertijo.
- ☐ Al terminar cada alumno menciona la respuesta que encontró al acertijo y se leerá la respuesta que se encuentra en el sobre.

TIEMPO:

- ☐ 50 Minutos.

MATERIALES:

- ☐ Lápices.
- ☐ Hojas blancas.
- ☐ Bolsa de plástico.
- ☐ Papeletas con las pistas del acertijo de los asteroides*:

Pista 1: Se han encontrado más de 2500.

Pista 2: Su circunferencia es de aproximadamente 750 km.

Pista 3: Circulan entorno al sol

Pista 4: Pueden representar peligro para la tierra.

Pista 5: Sirven para formular deseos.

EVALUACIÓN:

Valoración de los indicadores de creatividad:

- ☐ Fluidez: Número de ideas.
- ☐ Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
- ☐ Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.

* El acertijo fue elaborado por un alumno que participo en el programa.

ACTIVIDAD 16: DIBUJO DE LOS ASTEROIDES

OBJETIVO:

- Estimular la fluidez, flexibilidad y la originalidad en el área gráfica a través de crear el dibujo con colores y diamantina de colores.

ÁREAS DE DESARROLLO:

- Creatividad gráfica, verbal (escucha activa y toma de decisiones), colaboración y psicomotricidad (coordinación visomotora, percepción y destreza digital).

TIEMPO:

- 50 Minutos.

PROCEDIMIENTO:

- Se indica que se trabajará de manera individual.
- A cada niño se le proporciona una hoja de cartulina.
- Se les indica que dibujen los asteroides con los colores y que decoren con la diamantina.

MATERIALES:

- Colores.
- Diamantina.
- Hojas de cartulina.

EVALUACIÓN:

- Valoración de los indicadores de creatividad: Originalidad: Idea poco frecuente y novedosa.
 - Elaboración: Grado de detalle del producto creativo.
-
-