

# Fomenta la Creatividad en preescolar

Juega, idea,  
explora y dibuja



# Fomenta la creatividad en preescolar:

Juega, idea,  
explora y dibuja

2018

Fomenta la creatividad en preescolar : juega, idea, explora y dibuja / autores, Lucy Andrea Barbosa Alvarado ... [et al.]. – 1a. ed. -- Bogotá : Universidad Javeriana, 2018.  
Recurso en línea. – (Serie: jugar imaginar y crear / Juan Carlos Acero Ávila)

Incluye glosario y referencias bibliográficas.

ISBN 978-958-48-4164-3 (digital)

1. Aptitud creadora en niños 2. Pensamiento creativo (educación)  
3. Educación preescolar I. Barbosa Alvarado, Lucy Andrea II. Serie

CDD: 370.118 ed. 23

CO-BoBN- a1036532

## © Fomenta la creatividad en preescolar: Juega, idea, explora y dibuja

### PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

Facultad de Educación

### LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Cognición y Creatividad

### TUTORES DEL PROCESO DE ELABORACIÓN DE LA GUÍA

Andrea Sánchez Vallejo

José Andrés Pinilla Martínez

### EXPERTOS QUE APORTAN AL DOCUMENTO

Lilian Parada Alfonso

María Caridad García

### EDICIÓN Y DISEÑO

Álvaro Antonio Guizao G.

### EDICIÓN Y CORRECCIÓN DE ESTILO

Centro de Escritura Javeriano  
(Pontificia Universidad Javeriana)  
Stephanie Plazas Bejarano  
Cesar Augusto Acosta Guerra

### ILUSTRACIÓN

#### Guía general

Lucy Andrea Barbosa Alvarado

Álvaro Guizao

#### Serie Jugar imaginar y crear

Juan Carlos Acero Ávila

**Serie Propiciando espacios para el  
surgimiento de ideas creativas desde el aula**  
Julián Camilo Valero Luna

**Serie Explorar, observar y crear**  
Beatriz Vanegas Díaz

**Serie Comprender, pensar y crear  
con una mirada artística**  
Lucy Andrea Barbosa Alvarado  
Santiago Ramírez

### EDICIÓN

Editorial Magisterio

### IMPRESIÓN Y ACABADOS

**Diciembre de 2018  
BOGOTÁ, COLOMBIA**

**ISBN digital: 978-958-48-4164-3**  
**ISBN impreso: 978-958-48-5361-5**

La presente publicación solo se podrá distribuir de forma gratuita y no tiene carácter comercial.

*Los textos y contenidos, así como las imágenes y fotografías que aparecen en la presente publicación, son responsabilidad de los autores.*

El contenido parcial de este documento puede ser usado, citado y divulgado siempre y cuando se mencione la fuente y normas de derechos de los autores. La reproducción total debe ser autorizada. La versión digital de la guía se encuentra disponible en <https://goo.gl/qNmKbj>

Nuestros más sinceros agradecimientos a quienes contribuyeron de una u otra manera en la construcción de nuestra guía de orientaciones, y cada una de sus series. Ratificamos de esta forma el compromiso que tenemos con la educación inicial del país y los invitamos a que apoyen este proceso.

La presente publicación se produce en el marco de las actividades para el apoyo y fomento a redes y colectivos de docentes y directivos docentes del Distrito, según lo establecido en los Convenios Interadministrativos 1452 de 2017 y 488404 de 2018, suscritos entre la Secretaría de Educación del Distrito, a través de Subsecretaría de Calidad y Pertinencia - Dirección de Formación de Docentes e Innovaciones Pedagógicas, y el Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico - IDEP.

**«Esta construcción es para los agentes educativos  
comprometidos con la hermosa labor  
de formar niños creativos»**

**© Autores**

Lucy Andrea Barbosa Alvarado  
Dayra Imelda Castro Agualimpia  
Gina Paola Corrales Moreno  
Ana Marcela Guayacán Castro  
Gina Liliana Luna Lozano  
Juan Gabriel Moreno León  
John Jairo Obando Cifuentes  
Egda Mayerli Rivas Barreto  
María Angélica Rojas Bernal  
Rosa Janeth Saboya Moreno  
Beatriz Vanegas Díaz

# Contenido

<b>Introducción .....</b>	<b>7</b>
<b>Principios orientadores: ¿por qué y para qué? .....</b>	<b>8</b>
Nuestras meta.....	11
Meta general.....	11
Metas específicas .....	11
<b>1. Vamos a aprender y comprender la creatividad .....</b>	<b>13</b>
1.1 El estudio de la creatividad desde diferentes enfoques .....	14
1.2 Modelo Geneptore .....	16
1.3 Modelo Computacional Representacional de la Mente (MCRM)..	22
1.4 El desarrollo de la creatividad en relación con el contexto.....	23
1.5 Proceso creativo en educación inicial. Preparar los primeros años para ser creativos .....	26
<b>2. Principios orientadores generales para agentes educativos .....</b>	<b>29</b>
<b>3. Series de orientaciones para agentes educativos.....</b>	<b>33</b>
3.1 Serie jugar, imaginar y crear .....	37
¡Bienvenidos a explorar el mundo de la creatividad! .....	37
¿Por qué los padres son agentes mediadores?.....	38
¡Ahora formaremos un gran equipo! .....	42
Juega, diviértete y aprende .....	43

Diario de creatividad.....	43
El juego, herramienta para los padres .....	47
Principios orientadores para agentes mediadores .....	52
Recuerda que es importante .....	55
Referencias.....	55
<b>3.2 Serie de orientaciones, propiciando espacios para el surgimiento de ideas creativas en el aula .....</b>	<b>59</b>
Docentes generando cambios para desarrollar la creatividad desde su aula .....	59
Mitos entorno a la creatividad según Gómez (2013).....	65
Principios que orientan su práctica pedagógica hacia el desarrollo de Procesos Cognitivos Creativos .....	67
Referencias.....	71
<b>3.3 Serie de orientaciones explorar, observar y crear .....</b>	<b>73</b>
Invitación al favorecimiento de la exploración científica y la creatividad .....	75
Miremos con lupa .....	76
Principios orientadores que podemos desarrollar.....	82
Referencias.....	87
<b>3.4 Serie de orientaciones.....</b>	<b>89</b>
Comprender, pensar y crear con una mirada artística.....	91
Para desarrollar procesos cognitivos creativos podemos.....	94
Para favorecer la interacción del niño con el entorno podemos....	98
Actividades sugeridas .....	103
Referencias.....	106
<b>4. Glosario .....</b>	<b>107</b>

# Introducción

Es importante concebir la creatividad como la relación entre varios procesos cognitivos comunes que hacen parte del desarrollo de los procesos psicológicos del niño a partir del conocimiento y la experiencia, tanto en los contextos familiares como en el contexto escolar. La presente guía plantea una serie de **principios orientadores** dirigidos a los **agentes educativos**<sup>1</sup> que intervienen en la formación de los niños en edad preescolar.

El éxito de la labor educativa es responsabilidad de todos los actores que hacen parte de ella. El objetivo de esta propuesta se centra en sugerir una guía de principios orientadores para los agentes educativos, quienes desde diferentes ámbitos pueden aportar significativamente en el desarrollo de **Procesos Cognitivos Creativos**<sup>2</sup> (PCC) de los niños, en cualquier actividad que se propongan realizar con ellos dentro y fuera del aula o en su contexto cercano.

1 Se entiende como agente educativo a la persona responsable del cuidado del menor, ya sea el padre, la madre, tíos, abuelos, educador, sea este familiar o no, que cumple con esta función.

2 El enunciado «procesos cognitivos creativos» se aborda a partir de los planteamientos encontrados en los modelos de Finke, Ward y Smith (1992) y Boden (1994). La definición amplia de este concepto se encontrará en el transcurso del texto.

Para tal fin, en un primer momento se abordan los **enfoques** de estudio sobre la **creatividad**, con el propósito de contrastar entre lo que tradicionalmente se entiende por este concepto y las nuevas comprensiones que desde la perspectiva cognitiva se plantean y lo que se ha demostrado científicamente; en segunda instancia, se establece la forma en la que se pueden generar las condiciones que aportan al favorecimiento del desarrollo de los PCC en los primeros años de vida del individuo y en tercer lugar, se plantean los **principios orientadores** que apuntan a favorecer el acompañamiento que hacen los agentes educativos centrados en el desarrollo de los PCC, los cuales establecen aspectos a tener en cuenta por parte del adulto.

Es pertinente aclarar que estos principios orientadores no inciden directamente en los PCC, sino que guían al agente educativo para que estructure su **mediación**, al emplear estrategias aplicadas de acuerdo con su contexto, ya sea casa o colegio, en donde el niño tenga la posibilidad de explorar o experimentar para la construcción de su aprendizaje.

Los referentes teóricos los cuales partimos se orientan desde el estudio de la creatividad que plantea



Sternberg (1999) quien afirma que «muchos trabajos recientes sobre creatividad dan la hipótesis de que múltiples componentes deben converger para que la creatividad ocurra» (p. 9), esto nos permite reconocer que para que un **producto creativo** surja es necesaria la relación de diversos elementos al igual que los enfoques planteados por el autor, el cognitivo y personal social.

Partiendo de estos enfoques, se retoman los planteamientos propuestos por Finke, Ward y Smith «Modelo Geneplore», Margaret Boden «**Modelo Computacional y Representacional de la Mente**», y Csikszentmihalyi, entre otros autores que estudian la

creatividad, los cuales son el punto de referencia teórico que aportan a la construcción de los principios orientadores que se proponen en la guía.

Así mismo, se tiene en cuenta que los términos utilizados en la guía no son de fácil comprensión para todos los lectores agentes educativos, por lo cual se presenta al finalizar el documento un glosario que se ha elaborado para que el lector tenga la oportunidad de acercarse al tema de forma más comprensible.

Este trabajo se logra con éxito, gracias a los aportes de la Maestría en Educación realizada en la Pontificia Universidad Javeriana.

## Principios orientadores ¿Por qué y para qué?

Treffinger y Selby (2008) refiere que la sociedad contemporánea presenta transformaciones constantes y diversas situaciones ante las que el ser humano debe responder y adaptarse de manera eficaz y con calidad, por eso es necesario generar cambios profundos y fundamentales en aspectos como el pensar y el actuar de las personas (p. 9), por tanto la educación toma relevancia frente al desarrollo de los procesos cognitivos creativos en los niños en su etapa inicial, para dar solución a diversas situaciones que enfrentan a diario a través de las experiencias. En ese sentido, Boden (1994) plantea que «la **creatividad** se basa en habilidades ordinarias que todos

compartimos y en la experticia mediante la práctica a la que todos podemos aspirar» (p. 349) es por eso, que la escuela debe fomentar espacios y estrategias para el desarrollo de procesos cognitivos en los niños que les dé la posibilidad de responder de una manera creativa a las diversas situaciones a las que debe enfrentarse, ampliando su experticia; se afirma entonces que la **creatividad** puede ser asumida como «algo que acontece, no dentro de una persona, sino en las relaciones producidas dentro de un sistema». (Csikszentmihalyi, 1998, p. 55).

De acuerdo con lo anterior, es primordial reflexionar sobre la

búsqueda de herramientas que contribuyan a la transformación de la sociedad en la cual los **agentes educativos** a través de su **mediación** aporten al desarrollo de PCC para la solución de problemas, como lo afirma Treffinger y Selby (2008).

La realidad actual de nuestro mundo nos brinda las bases para reconocer la gran importancia de empoderar a nuestros estudiantes para que sean pensadores creativos y solucionadores de problemas. Es decir, formarlos como personas capaces de encontrar, aprender y aplicar nuevos conocimientos en situaciones cambiantes y de enfrentar retos que se abren como complejos y novedosos (p. 10).

Razón por la cual se hace necesario mejorar la calidad de la educación en primera infancia, con un acompañamiento que favorezca el desarrollo de los procesos cognitivos creativos y de esta forma, brindar orientaciones encaminadas a su desarrollo integral con agentes educativos innovadores y reflexivos en torno a la realidad actual.

La primera infancia es una etapa crucial donde empiezan a surgir diversos intereses, producto del proceso del desarrollo y las necesidades de los niños. Por lo tanto, las mediaciones de las familias y docentes son de gran relevancia en esta etapa, ya que acompañan y fortalecen dicho desarrollo, permitiéndole que explore, construya e interactúe con

su entorno. De acuerdo con lo que plantea Gardner (1993).

Todos los niños pasan por un largo periodo de exploración del entorno descubriendo cómo está conformado su mundo físico, social y personal, logrando construir aprendizajes a partir del descubrimiento que a su vez se convierte en modelos de conductas exploratorias que inducen a investigar sobre nuevos fenómenos posteriormente (p. 49).

Por esta razón, se exponen los presentes **principios orientadores** como un recurso dinámico que apoya y aporta al acompañamiento de los mediadores (familiares o docentes) para el desarrollo de PCC en los niños en primera infancia, encaminados a responder a las necesidades de la educación inicial actual desde una nueva perspectiva transformadora que suscite cambios frente a la concepción de la misma, fundamentada en el reconocimiento del proceso de desarrollo en el que se encuentran los niños en esta etapa. Con esta nueva mirada, se invita a los lectores comprometidos con la educación inicial a favorecer el desarrollo de los PCC, dado que el papel de los **mediadores** incide en el fomento de dichos procesos en la primera infancia.

Conforme a lo anterior, se proponen principios orientadores para dar respuesta a la pregunta sobre: ¿qué orientaciones favorecen el desarrollo de los PCC?, también se

pueden establecer estrategias, experiencias, materiales, tiempos, escenarios y adecuaciones necesarias para fomentar dichos procesos y así, articular la creatividad al desarrollo integral.

En este sentido, el documento 20 «Sentido de la educación inicial» del Ministerio de Educación Nacional (2014) propone que:

El juego, el arte, la literatura y la exploración del medio no son medios, fines, ni herramientas de la acción educativa y pedagógica, sino que hacen parte de la naturaleza del ser niña y niño, por lo que responden a su singularidad, a las formas de expresar, representar, vivir, comprender, estar y ser en el mundo. Por lo tanto, los ambientes y las experiencias pedagógicas deben otorgarles un lugar relevante en la cotidianidad de la educación inicial (p. 74).

Por lo tanto, las actividades rectoras de educación inicial antes mencionadas son relevantes en cada una de las actividades planteadas, desde el acompañamiento que se propone realizar al agente educativo, hasta la ejecución de actividades que propicien el fortalecimiento de PCC en los pequeños

A partir de lo anterior, se plantean principios orientadores que guían el rol del agente educativo en los diferentes entornos de interacción con los niños para favorecer el desarrollo de los PCC en cualquier actividad que se proponga realizar dentro del aula, con experiencias desde las artes y la exploración científica, o fuera del aula y de la institución, abarcando diferentes espacios de su entorno con la mediación de agentes educativos.

# Nuestras metas

## Meta general

Generar principios orientadores que le permitan al agente educativo favorecer el desarrollo de los PCC en primera infancia, a través de la implementación de la guía de orientaciones dirigidas a los padres y docentes.

- Brindar a los docentes una serie de principios orientadores que les permitan favorecer en su acompañamiento pedagógico el desarrollo de procesos cognitivos creativos en primera infancia.

- Favorecer el desarrollo de **procesos cognitivos creativos** en actividades dentro del aula con experiencias desde las artes y la exploración científica con la mediación del docente en los diferentes contextos.

## Metas específicas

- Contextualizar al adulto en los diferentes **enfoques** de creatividad y sus aportes para la primera infancia.

- Proponer principios orientadores para el desarrollo de **procesos cognitivos creativos** a partir de la mediación de los padres y del juego como actividad rectora.



# Vamos a aprender y comprender la creatividad



Desde hace muchos años se han desarrollado una serie de investigaciones sobre la concepción de **creatividad** y la importancia de promoverla para generar innovaciones desde cualquier campo del conocimiento. En la antigüedad las personas entendían la creatividad como un don y un lujo que era de pocos, como lo afirma Boden (1994), «la propia creatividad es aparentemente un misterio, porque existe en ella algo paradójico, algo que hace difícil de imaginar cómo es tan siquiera posible. Cómo sucede, es sin duda enigmático<sup>1</sup> pero que ocurra es profundamente misterioso» (p. 16); debido a esto, la poca comprensión del fenómeno de la **creatividad** en educación toma una importancia crucial,

puesto que esta incide en el desarrollo de los niños y su impacto en las posibilidades de respuesta a los diferentes acompañamientos en los que puede mediar el agente educativo.

Diferentes autores han planteado conceptos y formas de desarrollar la creatividad, con el fin de visibilizar su importancia y generar mayor compromiso con su implementación en el aula y en el hogar. Esto nos permite retomar los planteamientos de Sternberg (1999), Finke, Ward y Smith (1992), Boden (1994), y Csikszentmihalyi (1998), para abordar el desarrollo de la creatividad a través de diversos PCC, que promuevan en el niño los actos de imaginación y así comprender cómo desde nuestra labor podemos brindar a los niños un ambiente que fomente el desarrollo de los Procesos Cognitivos Creativos.

<sup>1</sup> Según Boden (1994) el enigma es una pregunta sin respuesta, y el misterio es una pregunta que se realiza con dificultad y que sobrepasa la ciencia, algo difícil de concebir (p. 15).



## 1.1. El estudio de la creatividad desde diferentes enfoques

Retomamos los planteamientos de Sternberg (1999) quien considera que «la creatividad es la habilidad de producir un trabajo **novedoso** (original, inesperado) y apropiado (útil, adaptable a las **restricciones** de las tareas)» (p. 3). Partiendo de esta definición se presentan los **enfoques** descritos por el autor, los cuales han sido usados para entender la creatividad desde diferentes perspectivas: mística, psicodinámica, pragmática, psicométrica, cognitiva y personal social, presentadas a continuación:

### Enfoque místico

En esta perspectiva Sternberg (1999) afirma que la creatividad está sujeta a una intervención divina, en donde la **persona creativa** se relaciona con «una vasija vacía que un 'divino' lo llenaría con inspiración» (p. 5) concibiendo así que el individuo tenía ideas inspiradas de otro mundo.

### Enfoque psicométrico

En esta visión, Sternberg (1999) infiere qué tan creativo es un sujeto común a partir del uso de pruebas, empleando herramientas como el Test de pensamiento creativo de Torrance que consiste en varias tareas simples que involucran el pensamiento divergente y algunas habilidades de resolución de problemas (p. 7).

### Enfoque pragmático

Este enfoque según Sternberg (1999) se centra en desarrollar la creatividad, pero sin interesarse en entenderla. Aunque se sugieren diferentes herramientas para explicarla desde la práctica, no existen soportes teóricos psicológicos para validarlas (p. 5).

### Enfoque psicodinámico

Según Sternberg (1999) se basa en que la creatividad nace de la realidad consciente y los impulsos inconscientes, en donde se da lugar al trabajo creativo como una forma de expresar deseos inconscientes de algo aceptado (p. 6).

### Enfoque cognitivo

Este enfoque busca entender los procesos del pensamiento creativo. Sus mayores representantes son Finke, Ward, y Smith (1992) con el llamado modelo Geneplore, en el cual se desarrollan dos fases de procesamiento en el pensamiento creativo: una fase generativa y una fase exploratoria. Por otra parte, se encuentran los enfoques con la simulación de computadora, que son estudiados por Margaret A. Boden (1994), y tiene como meta la producción del pensamiento creativo por una computadora de manera que simule lo que la gente hace. En la Figura 1 se muestra el proceso que se desarrolla en el enfoque cognitivo planteado.



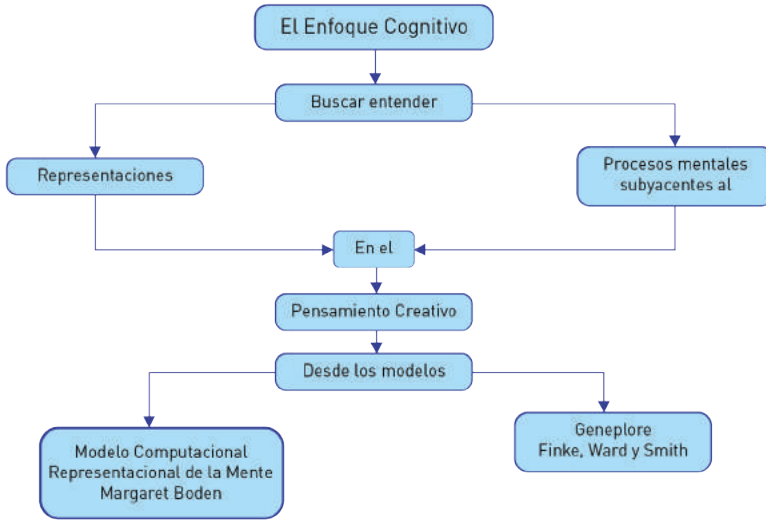


Figura 1. Se representan los planteamientos del enfoque cognitivo.

## Enfoque personal social

El trabajo en el enfoque personal social se desarrolla según Sternberg (1999) en paralelo al enfoque cognitivo. Se centra en variables de personalidad y motivacionales que junto con el entorno sociocultural se

consideran como fuentes de creatividad (p. 9).

En la Figura 2 se presentan los enfoques propuestos por Sternberg (1999) de una forma sintética.

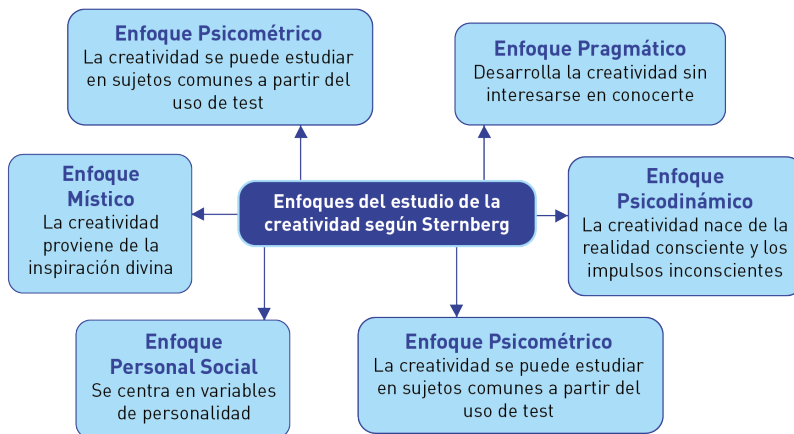


Figura 2. Enfoques del estudio de la creatividad según Sternberg. Adaptada de Sternberg 1999.





## 1.2 Modelo Geneplore

El modelo Geneplore desarrollado por los autores Finke, Ward y Smith (1992), permite el estudio de la **creatividad** por medio de métodos experimentales en los cuales se identifican procesos cognitivos específicos y estructuras que contribuyen al surgimiento de los **actos de creatividad** y sus productos; así mismo, desarrolla novedosas técnicas para estudiar la creatividad a través de experimentos científicos controlados.

La creatividad según el Modelo Geneplore es entendida como la interacción de un conjunto de procesos cognitivos, en el cual existen dos fases de proceso cognitivo; la fase generativa: **gene**, y la fase exploratoria: **plore** (Finke, Ward y Smith, 1992). Es en la fase generativa donde se construyen representaciones mentales llamadas **estructuras preinventivas** y en la exploratoria se examinan estas estructuras. En cada una de las fases se distinguen procesos cognitivos que permiten dar resultados creativos. A continuación, se describe cada fase con sus procesos.

### Procesos de la fase generativa

**Recuperación desde la memoria:** propicia la evocación de distintas situaciones, personas u objetos que permiten el surgimiento de estructuras preinventivas.

**Asociación mental:** este proceso se encuentra presente permanentemente en nuestro pensamiento, ya que el solo hecho de observar algún objeto hace que se relacione con un significado o con otro.

**Síntesis mental:** se define como el proceso en el cual se usan algunos elementos para construir un producto que al tomarlos de forma individual conservan su significado.

**Transformación mental:** propicia la modificación de imágenes mentales para formar otras nuevas con un propósito específico.

**Transferencia analógica:** permite trasladar las características de un objeto a otro en apariencia similar, promoviendo la aparición de **estructuras preinventivas** para el desarrollo de productos novedosos.

**Reducción categorial:** proceso mediante el cual se agrupa la información esencial en categorías representativas, las cuales son conocidas por todas las personas.

### Estructuras preinventivas

Del anterior conjunto de procesos surgen las estructuras preinventivas, que a su vez se encuentran presentes en:

**Patrones Visuales:** se perciben como ideas mentales que poseen las personas y que representan la forma



de los objetos que se observan en la cotidianidad.

**Mezclas mentales:** propician la combinación mental de las imágenes o representaciones que se traen a la mente.

**Categorías hipotéticas:** permiten evidenciar categorías de los objetos diferentes a las ya conocidas. Se generan hipótesis nuevas de acuerdo a categorías que se establecen.

**Modelos mentales:** se definen como las representaciones mentales de imágenes u objetos que se propician en todas las personas.

**Combinaciones verbales:** permiten la generación de sistemas nuevos que aparecen de la relación entre palabras o frases, se acoplan las características de los objetos en forma verbal.

## Fase exploratoria

La siguiente fase es la exploratoria donde se evalúan las características de las **estructuras preinventivas** antes mencionadas y se identifica su potencial creativo, de particular importancia son esas estructuras cognitivas, «pueden ser pensadas como precursores internos al final, productos creativos externalizados y serían generados, regenerados y modificados a través del curso de la exploración creativa» (Finke, Ward y Smith, 1992, p. 17). Como conjunto

de procesos de esta fase los autores refieren:

**Búsqueda de atributos:** se define como la disposición para encontrar las características de las **estructuras preinventivas**.

**Interpretación conceptual:** propicia la comprensión del significado del objeto que se ha producido anteriormente, reconociendo su imagen y concepto.

**Inferencia funcional:** se define como el proceso en el cual se otorga nuevos usos al objeto o imagen dada de acuerdo a sus intereses o necesidades.

**Cambio contextual:** se refiere a la forma en la que se reconoce cómo las estructuras preinventivas se pueden aplicar en un nuevo contexto.

**Prueba de hipótesis:** se generan hipótesis que permitirán develar lo que puede suceder con el objeto, imagen o idea obtenida.

**Búsqueda de limitaciones:** se define como el proceso en el cual se reconocen las limitaciones de la estructura preinventiva, es decir, hasta dónde puede llegar y si es funcional o no.

Es primordial reconocer que las personas pueden ser creativas en una de las dos fases y no necesariamente ser creativos en ambas, por lo cual este modelo es flexible y puede ser aplicable solo en una



de ellas por ende, no funcionan linealmente sino de forma circular. Así pues, «una persona puede ser altamente creativa en la generación de estructuras preinventivas, mientras que otra puede ser altamente creativa en su interpretación o descubrimiento de nuevas aplicaciones» (Finke, Ward y Smith, 1992, p. 19).

Se considera que los productos creativos necesitan demostrar su originalidad, practicidad, sensibilidad, productividad, flexibilidad, inclusión y profundidad para ser considerados realmente creativos; según este

modelo, es importante permitir que los niños descubran su potencial a partir del desarrollo de los **procesos generativos**, que son los mecanismos mediante los cuales es posible llegar a las estructuras preinventivas que nos conducen a los procesos exploratorios. Es así, como se plantea el uso de diversos PCC que permitan el desarrollo de la creatividad, tal como se evidencia en la Tabla 1, en la cual se encuentra el significado de cada proceso, cuándo se puede observar en el niño y cómo se le puede orientar.

**Tabla 1.** Producción tomada de los procesos cognitivos creativos del modelo Geneplore.

Procesos generativos <sup>2</sup>	¿Qué significa?	Se observa cuando el niño	Preguntas orientadoras
<b>Memoria</b>	En este proceso se traen a la mente representaciones que han sido observadas y que simbolizan un esquema en la mente.	Recuerda situaciones, objetos, lugares, etc., para la construcción de producciones creativas como dibujos, pintura, etc.	¿Puedes recordar los colores del arco iris? ¿Qué color te gusta más y qué objetos tienes de ese color?
<b>Asociaciones mentales</b>	Se relacionan dos o más imágenes o elementos de acuerdo a sus características o sucesos que se presentaron.	Relaciona dos imágenes en su mente que le permiten elaborar un producto creativo.	¿Qué pasaría si unimos una flor con un computador? ¿Que resultaría de unir un perro con un balón?
<b>Síntesis mentales</b>	En esta se observan las partes que conforman el todo, simplificando su contenido descubriendo una nueva relación.	Reconoce las partes de un objeto y sabe su función, descomponiéndolas y armándolas de nuevo.	¿Cómo podrías hacer un tren con cajas de cartón?
<b>Transformación mental</b>	Se reordenan mentalmente los elementos para formar otros nuevos con base en estos.	Al observar una imagen y agregarle algunas características se convierte en otra con diferente uso, por ejemplo, un piano volador.	¿Qué resultaría si dibujas una bicicleta con alas de murciélago? ¿Cómo te imaginas un árbol de animales?

2 Adaptación del modelo Geneplore de Finke, Ward y Smith (1992).



<b>Transferencia analógica</b>	En esta se conceden los significados de una imagen u objeto a otro, de acuerdo a unas relaciones ya establecidas.	Es capaz de adjudicar otros significados a las nuevas creaciones que realiza.	¿A qué se parece la pelota con resortes que dibujaste?
<b>Reducción categórica</b>	Se sintetizan los objetos mentalmente y de acuerdo a categorías establecidas en la mente, se agrupan.	Logra discriminar las características dadas para pensar en algo más concreto.	¿Si tuviéramos que crear un superhéroe, cuál sería su característica fundamental?
<b>Procesos exploratorios</b>	<b>¿Qué significa?</b>	<b>Se observa cuando el niño</b>	<b>Preguntas</b>
<b>Búsqueda de atributos</b>	Se basa en la exploración de las características del objeto o imagen, obtenida en las estructuras preinventivas.	Al observar el objeto creado comienza a explorar reconociendo sus características, para qué sirve y cómo lo puede utilizar de acuerdo a sus atributos.	¿Qué características tiene el objeto que creaste? ¿Qué podemos ver en este objeto, de qué se compone?
<b>Interpretación conceptual</b>	Busca definir de forma conceptual, la imagen o elementos que se generan en las estructuras preinventivas.	Reconoce el concepto de un objeto al utilizarlo para sus juegos y actividades diarias.	¿Qué tipo de juegos podrás realizar con el objeto que creaste?
<b>Inferencia funcional</b>	Se evalúan los posibles usos de una imagen u objeto, determinando nuevos usos a los mismos.	Reconoce un objeto y explora los nuevos usos que pueda tener.	El objeto que creaste, ¿puede tener otra función?
<b>Cambio contextual</b>	En este proceso se valora si la hipótesis es verdadera o no, por medio de pruebas realizadas por los niños.	Logra encontrar soluciones a los problemas, luego de realizar algo y verificar si sirve o no.	¿Qué piensas que sucederá con el objeto que creaste?
<b>Prueba de hipótesis</b>	En este proceso se valora si la hipótesis es verdadera o no, por medio de pruebas realizadas por los niños.	Logra encontrar soluciones a los problemas, luego de realizar algo y verificar si sirve o no.	¿Qué piensas que sucederá con el objeto que creaste?
<b>Búsqueda de limitaciones</b>	A partir de los procesos anteriores se inicia la recopilación de los datos que dan cuenta qué limitaciones tiene la estructura preventiva generada.	Reconoce cómo se emplea el objeto que creó y hasta dónde puede llegar a serle útil, empieza a reconocer sus limitaciones.	¿Qué crees que el objeto que creaste no haría?



Para el propósito de la elaboración de la guía de principios orientadores es necesario establecer que dichos principios se enfocan en la fase generativa del modelo Geneplore, teniendo en cuenta que son procesos inconscientes que se pueden desarrollar en los niños y que son importantes para propiciar procesos exploratorios de manera consciente en la medida en que el niño madura.

### **Las cuatro P de la Creatividad: Productos, Personas, Presiones y Procesos**

Por otra parte, Finke, Ward y Smith (1995) realizan un estudio que complementa su modelo, el cual incluye el uso de las cuatro P: Productos, Personas, Presiones y Procesos; las cuales hacen posible que se visibilicen las ideas creativas.

A partir de este enfoque se puede decir que los productos, deben tener dos criterios para que sean creativos: la oportunidad y la novedad. Lo que podría llamarse una idea innovadora, nunca es completamente nueva, siempre se compone de la unión de una idea vieja con una nueva; es importante que el producto creativo solucione una necesidad específica del contexto y permita que el niño explore sus diferentes posibilidades.

A continuación, se evidencia el papel de las personas. Todos somos capaces de llevar a cabo procesos mentales básicos como almacenar,

recuperar, considerar y combinar la información. Como hemos mencionado anteriormente, la creatividad no proviene de un don místico e inobservable, al contrario, se ha demostrado que proviene de la combinación de los conocimientos adquiridos previamente, aquellos que se alcanzan con el paso del tiempo, lo importante es discernir cuáles de ellos se rechazan o se aplican para la producción de una idea novedosa.

Dentro de este contexto, se evidencia también el uso de presiones que son tensiones que propician la aparición del acto creativo, estas pueden llevar a que la persona se motive o se inhiba de generar ideas creativas dependiendo de cómo se presentan, por lo cual es importante abordarlas en pro de la elaboración de productos novedosos.

Por último, se da lugar a los procesos que Finke, Ward y Smith (1995) mencionan: «podemos ganar el control del proceso creativo al inducir deliberadamente ideas que tienen potencial creativo y luego explorarlas» (p. 15). Como vimos anteriormente, el conocimiento experto y los procesos mentales que se llevan a cabo durante la producción de una idea, son los pilares fundamentales de la creatividad.

En este sentido, el modelo Geneplore, permite desarrollar los procesos



mentales que intervienen directamente en la producción de ideas novedosas e inesperadas, lo cual puede darse a partir del uso de las restricciones. Según Finke, Ward y Smith (1992):

Las restricciones de elementos se pueden utilizar en la generación de una idea o una invención que promueve la inventiva creativa. Como regla, los recursos limitados lo obligan a pensar en más creativas y menos convencionales maneras. Imponer tales restricciones por lo tanto ayuda a estimular el pensamiento creativo (p. 31).

Con el uso de restricciones se puede promover el desarrollo de los PCC que se propician en el modelo Geneplore, pues focaliza el pensamiento del niño permitiendo la exploración de sus capacidades y la posibilidad de actuar en determinada situación. Además, también afirman que «estas restricciones pueden ser impuestas durante la fase exploratoria o generativa, dependiendo de la naturaleza de la tarea» (p. 26), lo cual amplía el uso de estas en pro del beneficio del niño.

Teniendo en cuenta lo anterior, los autores plantean seis **restricciones** del producto que favorecen el desarrollo de los procesos cognitivos creativos, estas son de:

- **Tipo:** en las cuales el producto podría ser restricto (p. 26), se

reconoce el patrón que se podría plantear para la creación de un nuevo producto.

- **Categoría:** en estas el producto no puede ser restricto (p. 26) e incluye ciertas características que se establecen con anterioridad, en las cuales se agrupan los nuevos productos.
- **Características:** en las que se restringen los atributos particulares del producto, diferenciándolo de otros.
- **Función:** restringiendo el posible uso o características de presentación del producto (p. 26).
- **Componentes:** en las cuales se limitan ciertos materiales que pueden ser usados en el producto.
- **Recursos:** en las que se reconoce si el producto tiene los requerimientos pertinentes y factibles.

En resumen, el modelo Geneplore realiza un estudio con base en actividades controladas con el fin de comprender cómo surge la creatividad y qué procesos cognitivos se desarrollan en el acto creativo, lo cual permite evidenciar avances en la práctica pedagógica en este aspecto y amplía la visión de cómo incrementar la creatividad en los niños en el contexto escolar como en el familiar.



### 1.3 Modelo Computacional Representacional de la Mente (MCRM)

Desde la perspectiva de Margaret Boden (1994), la **creatividad** puede verse como la solución a lo que se quiere de forma diferente. Así pues, esta autora aborda la creatividad desde dos sentidos. Uno, llamado **P-creatividad** (creatividad psicológica) en la cual la persona desarrolla ideas creativas que son útiles para sí y su entorno cercano, esta es de dominio personal y tiene un reconocimiento propio y para los demás. Otro, llamado **H-creatividad** (creatividad histórica) en el cual la persona desarrolla una idea creativa que impacta históricamente, «Alguien que es P-creativo tiene una capacidad (más o menos sostenida) de producir ideas. Una persona **H-creativa** es alguien que produjo una o más ideas H-creativas» (p. 55) por ejemplo una persona es P-creativa cuando utiliza su creatividad para solucionar un problema en su cotidianidad, cómo colocar una botella como embudo para aplicar gasolina a su auto; mientras que una persona H-creativa fue Albert Einstein quien nos ilustró con la teoría de la relatividad y produjo un cambio a nivel histórico que ha ayudado a los científicos a comprender el universo de forma diferente y a avanzar en la tecnología.

En este sentido, se propicia el desarrollo de la creatividad a partir del

surgimiento de los sistemas generativos, que nos van a permitir generar ideas. Podemos decir que son un conjunto de datos relacionados con un conjunto de reglas que hacen posible la configuración de los pensamientos y acciones. Las reglas básicamente delimitan lo que puedo y no puedo hacer, es decir, las posibilidades de acción y con ello podemos tener indicios sobre las posibles consecuencias de lo que hago. Boden (1994) las categoriza básicamente en dos grupos: reglas constitutivas y reglas generativas. Las primeras son reglas abstractas, y las segundas, que son las que nos conciernen para el entendimiento de los procesos generativos, son las reglas generativas. En este sentido una regla constitutiva puede ser: reconocer el uso de las notas musicales para producir un soneto, mientras que en las **reglas generativas** se organizan las notas de formas diferentes para crear sonetos **novedosos**.

Para hacer una distinción de novedad y originalidad, Boden (1994) afirma que «una idea meramente novedosa es una que puede ser descrita y/o producida por el mismo conjunto de reglas generativas que otras ideas conocidas. Una idea genuinamente original o creativa es una que no puede serlo» (p. 65). La novedad es entonces algo que simplemente surge como resultado del uso de unas reglas generativas. Por ejemplo, cuando una docente le dice a sus estudiante que van a diseñar



pulseras y les propone realizarlas con materiales y colores variados, teniendo como regla generativa que sean todas diferentes, se da una amplia posibilidad de realizar las pulseras haciendo que el estudiante vea la necesidad de crear algo nuevo.

Teniendo en cuenta los dos enfoques mencionados anteriormente, el modelo Geneplore, de Finke, Ward y Smith (1992) y los planteamientos de Margaret Boden (1994), se evidencian grandes similitudes en el manejo de las restricciones, pues con su uso se pretende favorecer el desarrollo de PCC en los niños desde una perspectiva cognitiva, ya que propician diferentes posibilidades que le darán al niño la opción de buscar otras alternativas en el acto creativo. Así mismo, parten de procesos cognitivos comunes y ordinarios que todas las personas poseemos y los cuales se van transformando a medida que se va adquiriendo conocimiento, convirtiéndose en conocimiento experto, el cual conlleva al surgimiento de productos creativos.

## 1.4 El desarrollo de la creatividad en relación con el contexto

Este aspecto se aborda desde dos autores, Csikszentmihalyi (1998) y desde el contexto Vygotskiano para Carrera y Clemen (2001).

Csikszentmihalyi (1998) plantea un modelo de sistemas, en donde la

creatividad es producto de una serie de condiciones sociales que intervienen directamente en el desarrollo del aprendizaje; así pues, considera que la «creatividad es el resultado de la interacción de un sistema compuesto por tres elementos: una cultura que contiene reglas simbólicas, una persona que aporta novedad al campo simbólico y un ámbito de expertos que reconocen y validan la innovación» (p. 21), es decir que la creatividad está determinada no solo por el potencial humano, sino por la relación que la persona tiene con su contexto. Por tanto, a medida que la sociedad se transforma, las personas también. En este sentido, el autor plantea tres aspectos fundamentales que son:

- **El campo** es en el que se determinan las reglas a seguir, el espacio de acción de las personas en general (p. 46); las personas creativas profundizan más en este aspecto e impactan en él; así mismo, este puede favorecer o no la creatividad dependiendo de tres aspectos fundamentales como son: la claridad de su estructura, su centralidad dentro de la cultura y su accesibilidad, en donde cada aspecto es determinante para obtener una idea creativa (p. 58). En este sentido el niño enriquece su capacidad creativa a partir del entorno y de la accesibilidad a los recursos que este le ofrezca, mediante el conocimiento experto del adulto.





- El ámbito es un espacio donde las personas adoptan las reglas que se determinan en el campo, estos también pueden o no favorecer la creatividad dependiendo de tres aspectos: un ámbito puede ser reactivo (no permite fluir la creatividad) o positivamente activo (permite fluir la creatividad), puede seleccionar la entrada de elementos novedosos y estimular la novedad (p. 63). En este aspecto los ámbitos que vamos a tener en cuenta son el pedagógico y el familiar en donde el adulto es el mediador del proceso, teniendo en cuenta que los actos que los niños demuestran como creativos no van a trascender en la historia, pero sí le permitirán desarrollar su creatividad.
- La **persona** individual, es la que produce la nueva idea a través del uso del campo y el ámbito. Depende de ella asociar estos elementos para desarrollar su creatividad (p. 46).

Estas tres condiciones se entrelazan para potenciar la creatividad, ninguna funciona sin la otra; campo, ámbito y persona hacen parte del interjuego para que el proceso creativo surja. De acuerdo con lo anterior, Csikszentmihalyi (1998) también establece que:

La creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente, o que lo transforma en uno nuevo. Y la definición de

persona creativa es: alguien cuyos pensamientos y actos cambian un campo o establecen un nuevo campo (p. 47).

En este sentido, la creatividad puede estar presente en todos los seres humanos, depende del desarrollo de factores como: las condiciones que se desarrollan en la persona y los elementos del contexto que permiten que la creatividad se produzca, puesto que están inmersos en las experiencias de la cotidianidad.

Cabe mencionar que en cuanto a los elementos que favorecen la producción creativa se debe destacar que dichas experiencias sean placenteras, lo cual se puede establecer como lo afirma Csikszentmihalyi (1998) cuando se evidencia: claridad de las metas, se sabe que lo que se hace se hace bien, se equilibran dificultades y destrezas, hay articulación de actividad y conciencia, se evitan distracciones, hay cierto olvido del yo, del tiempo y del entorno y hay presencia de felicidad (pp. 142-152). En el caso de los niños es importante explorar sus intereses, propiciando desde allí una buena disposición para realizar productos creativos, teniendo claro el objetivo que desea lograr, y permitiendo que se exploren las diferentes posibilidades que el entorno le pueda brindar.

Por otro lado, la creación de **ambientes creativos** apropiados para la **primera infancia** debe contar con entornos estimulantes que promuevan



el desarrollo de los PCC; por lo cual es importante propiciar espacios con escenarios conocidos y cómodos especialmente para los niños; es allí donde es importante reconocer la existencia de dos entornos. Como afirma Csikszentmihalyi (1998) «aquí puede ser útil hacer una distinción entre **macroentorno** (el contexto social, cultural e institucional en el que vive una persona) y el **microentorno** (el marco inmediato en el que una persona trabaja)» (p. 170) para enriquecer estos ambientes de forma llamativa.

Desde esta perspectiva los agentes educativos pueden llegar a crear, transformar y controlar entornos inmediatos (microentorno) como el aula de clase o el hogar para ayudar a favorecer creatividad en los pequeños, construyendo un entorno especial y armonioso que permita a los niños sentirse a gusto y guiados para generar PCC desde experiencias como el juego, las artes o la exploración científica. Por otro lado pueden también aprovechar los espacios del macro entorno para generar experiencias que promuevan el desarrollo de dichos procesos que se pueden dar desde el instante en que los niños salen del aula y del colegio, en lugares que pueden ser motivo de exploración como los que encuentra en su entorno cultural, social y familiar.

En segunda instancia, desde el contexto Vygotskiano para Carrera y Clemen (2001, p. 43) el aprendizaje

que alcanzan los niños en la escuela siempre tiene una historia previa, dado que antes de entrar en ese contexto escolar, ya han tenido diversas experiencias en otros contextos más cercanos. Por tal razón mencionan que es fundamental:

- El desarrollo psicológico visto de manera prospectiva, el cual consiste en evaluar las capacidades que el niño domina por completo y que logra realizar de manera independiente, y centrarse en aquellas que aún no ha alcanzado pero que están en maduración, es decir, en la zona de desarrollo próximo. Es aquí donde los docentes o agentes educativos deben estar muy atentos e intervenir de tal manera que ayude a los estudiantes a alcanzar los avances que no lograrían de manera espontánea (p. 43). Los docentes y la familia se convierten en mediadores explícitos ya que conducen su práctica en pro de alcanzar un determinado propósito; es decir que, en un primer momento el estudiante desarrolla un proceso en compañía de una persona más capaz que le guíe.
- Los procesos de aprendizaje ponen en marcha el desarrollo, donde la trayectoria del desarrollo hace un recorrido de afuera hacia dentro mediante la internalización de procesos interpsicológicos; si se considera que el aprendizaje impulsa el desarrollo, entonces la escuela es el agente encargado y



tiene el papel fundamental en la promoción del desarrollo psicológico del niño (p. 44). Es así como, el aprendizaje solo puede lograrse cuando se ejecuta en concreto; es decir, se desarrolla en un contexto social. El aprendizaje exige mediaciones explícitas, deliberadas e intencionadas, así como interacciones con mediadores asimétricos, dado que hay un sujeto que tiene un dominio sobre instrumentos, que lleven a alcanzar un conocimiento.

- Otro de los elementos que Carretera y Clemen (2001), han destacado de Vygotski, es la intervención de otros miembros del grupo social como mediadores entre cultura e individuo, dado que estas interacciones promueven los procesos interpsicológicos que posteriormente serán **internalizados**, «De esta manera, la intervención de otros miembros de la cultura en el aprendizaje de los niños es esencial para el proceso de desarrollo infantil» (p. 44). Para ello Vygotski, fundamenta su teoría histórico cultural en la que el niño desde su nacimiento trae consigo una historia que parte de la interacción con su medio social y cultural, el cual le permite desarrollar procesos mentales donde el principal mediador entre el contexto y el aprendizaje es el lenguaje.

Por lo tanto, surgen los mediadores explícitos que son los padres y los docentes, quienes tienen propósitos

determinados y hacen uso de herramientas mediante las cuales guían al niño a alcanzar ciertas funciones mentales que los lleven a diversos aprendizajes.

## 1.5 Proceso creativo en educación inicial. Preparar los primeros años para ser creativos

Para la elaboración de desarrollo de la guía de orientaciones se tuvo en cuenta el documento No. 20 «Sentido de la educación inicial» del MEN (2014) el cual define:

En la educación inicial, las niñas y los niños aprenden a convivir con otros seres humanos, a establecer vínculos afectivos con pares y adultos significativos, diferentes a los de su familia [...] a descifrar las lógicas en las que se mueve la vida, a solucionar problemas cotidianos (p. 12).

Es decir, que se enriquece día a día la formación en el desarrollo de los niños a partir de diferentes experiencias, esto nos permite proponer principios orientadores fundamentadas en los propósitos de la educación inicial en nuestro país. Así podemos destacar la definición del MEN sobre «la concepción de Educación Inicial desde una perspectiva de derechos que tiene como fundamento la atención integral, que implica el cuidado calificado y el potenciamiento del



desarrollo del niño y la niña» (2010, p. 22), en donde es necesario que los niños estén rodeados de su familia, docentes y cuidadores que les brinden ambientes agradables y enriquecedores para su proceso de formación.

### Labor educativa en la primera infancia

A partir del año 2000 la Secretaría de Educación del Distrito, publicó algunos documentos que orientan la educación inicial especialmente en el grado de transición. El primero de ellos son las orientaciones para promover el desarrollo de Competencias Básicas en la Educación Inicial, como se expone en el lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial 2010 «en él se asume la idea de reconocer la Educación Inicial como una etapa decisiva para lograr el desarrollo integral de los niños y las niñas» (p. 21), por tal motivo la **primera infancia** es vital en el proceso de desarrollo de los seres humanos, y es importante proporcionar las herramientas necesarias para facilitar la adquisición y construcción del aprendizaje.

Por otra parte, retomamos lo planteado en el documento de la Comisión Intersectorial de Primera Infancia (2012) que aborda el significado de niño de la siguiente manera:

Frente a la concepción de la niña y el niño, la estrategia parte de reconocerles integrales en su ciclo vital, en

sus dimensiones humanas y como sujetos de derechos. Esto significa, por una parte, asumir que las niñas y los niños son diversos, tienen intereses y necesidades particulares, cuentan con capacidades y potencialidades propias y que cumplen un papel activo en su desarrollo y en el de su comunidad. Por otra parte, reconocer que sus derechos son universales, indivisibles, interdependientes, irreversibles, progresivos, exigibles e irrenunciables (p. 14).

Lo planteado anteriormente, nos proporciona una mirada a la luz de las diferentes posibilidades de los niños en el reconocimiento de la importancia de propiciar los medios necesarios para el desarrollo de los PCC.

### Componente pedagógico y curricular de primera infancia

Este apartado se formula a partir de los componentes estructurales que organizan la educación inicial, teniendo en cuenta las dimensiones del desarrollo de los niños y los pilares de la educación inicial que a partir del año 2016 reconocen como actividades rectoras el juego, el arte, la exploración del medio y la literatura, actividades que se tienen en cuenta en esta guía.

Por tal razón, se reconoce que las primeras expresiones curiosas de los niños surgen en el entorno próximo que es esencialmente social y de lo que allí los pequeños perciben,



haciendo que se muestren interesados por saber del mundo que los rodea y vivirlo a partir de las interacciones que el adulto le provea. Y es aquí donde el papel del adulto es vital, pues junto con las oportunidades que le pueden ofrecer a los niños generan las primeras experiencias que favorecen el desarrollo de la creatividad, convirtiéndose en apoyo y guía.

Siendo la educación inicial un derecho de la primera infancia que pretende potenciar el desarrollo integral, es importante propiciar relaciones interpersonales donde el niño pueda «hacer y hacerse preguntas, a indagar y formular explicaciones propias sobre el mundo en el que viven, a descubrir diferentes formas de expresión, a descifrar las lógicas en las que se mueve la vida, a solucionar problemas cotidianos» (MEN, 2014).

Por otro lado, en lo relacionado con educación inicial, en el Conpes 109 de 2007, plantean la educación inicial en términos de:

La educación para la primera infancia es un proceso continuo y permanente de interacciones y relaciones sociales de calidad, oportunas y pertinentes que posibilitan a los niños

y a las niñas potenciar sus capacidades y adquirir competencias para la vida, en función de un desarrollo pleno que propicie su constitución como sujetos de derechos (p. 36).

Por último, cabe mencionar que con la Estrategia De Cero a Siempre se materializa la política pública de atención integral a la primera infancia actual, que para nuestro caso se centra en el desarrollo de PCC que, de manera indirecta, menciona las condiciones que se deben tener en cuenta para lograr que este propósito se realice. Siendo los niños el centro del quehacer educativo en la educación inicial, se pueden establecer las actuaciones de quienes hacen parte de este acompañamiento, enfocado en las condiciones del contexto que promuevan y orienten nuevas prácticas más significativas y calificadas para que favorezcan el desarrollo de los PCC.

Luego de analizar diferentes autores y políticas públicas del Ministerio de Educación se proponen los principios orientadores generales que guían al agente educativo en la forma como pueden proponer experiencias que favorezcan el desarrollo de los PCC en primera infancia.



## 2. Principios orientadores generales para agentes educativos

### Primer principio orientador

***Incrementar y fortalecer lo afectivos entre el adulto y el niño*** para favorecer su desarrollo cognitivo, a través de actitudes y conductas significativas con actividades que promuevan la interrelación entre ellos y estimulen el desarrollo de procesos mentales; tal como lo afirma Vargas (2013) «los estímulos afectivos recibidos tempranamente en el entorno familiar y social tendrían un rol activo en la configuración cerebral y su funcionamiento» (p. 173), por lo que se hace necesario incluir en el aula y en el contexto familiar la afectividad en la realización de actividades y experiencias generadas para el niño.

### Segundo principio orientador

***Brindar al niño un entorno adecuado en donde se generen experiencias*** enriquecedoras que favorezcan el desarrollo de su creatividad, a partir

de sus intereses y necesidades para enriquecer su actuar en el aula. Dicho ambiente permite generar las condiciones necesarias para que el niño desarrolle sus procesos cognitivos creativos y se motive para disfrutar los conocimientos adquiridos en nuevas experiencias, en este sentido Augustowsky (2012) afirma que:

La enseñanza es una tarea compleja en la que participan componentes simbólicos, intangibles; pero también intervienen elementos físicos, materiales, corpóreos. Esta tarea se desarrolla en ámbitos concretos, en espacios físicos que no son solo el telón de fondo, el escenario de la actividad educativa, sino que también forman parte de esta. Se trata de entornos dotados de tradiciones, sentidos e intenciones y por lo tanto no son neutrales (p. 31).

Es entonces, tarea del agente educativo propiciar experiencias que generen en el niño un impacto positivo y que propendan por su desarrollo integral.



## Tercer principio orientador

**Identificar y retomar los conocimientos previos que el niño posee**, pues a partir de estos se construirán nuevos conocimientos que permitirán el desarrollo de sus procesos cognitivos creativos; es entonces, primordial proveer experiencias que aporten al desarrollo de estos procesos, teniendo en cuenta que en esta edad el niño está dispuesto a aprender todo lo que su medio le ofrece y tiene la capacidad de reproducir lo que asimila; así como lo plantea Boden (1994) «todo infante humano es creativo, porque la mente de los niños se desarrolla no solo mediante el aprendizaje de nuevos hechos sino también mediante la producción de ideas que simplemente podrían haber tenido con anterioridad» (p. 61). Cuarto principio orientador

**Propiciar experiencias significativas y variadas** que le permitan al niño comprender el mundo a través de estas, y que favorezcan el desarrollo de **procesos generativos** que propicien el surgimiento de ideas novedosas que incrementen el potencial creativo y aporten en la resolución de problemas cotidianos. Dentro de este contexto, «todos somos capaces de desarrollar ideas verdaderamente interesantes y novedosas. Simplemente tenemos que explorar de manera diferente, algunos de los

**procesos cognitivos** básicos que usamos todo el tiempo» (Finke, Ward y Smith, 1995, p. 15).

## Quinto principio orientador

**Fomentar la manifestación del producto creativo** a partir de diversas actividades, como: el juego, el dibujo, la exploración científica, así como el potencial creativo que el niño puede desarrollar para lograr una idea innovadora, en efecto como afirma Finke, Ward y Smith (1992).

Los procesos mentales ordinarios que forman parte de la **creatividad** surgen del repertorio cognitivo diario de los seres humanos normales [ ] depende del valor relativo que las sociedades asignan a la innovación, no de las diferencias en los procesos mentales básicos de los que son capaces (p. 7).

## Sexto principio orientador

**Posibilitar el desarrollo de la producción creativa** a partir de las restricciones, las cuales son consideradas como la oportunidad que se le brinda al niño de realizar una actividad con algunas limitaciones, que lo lleven



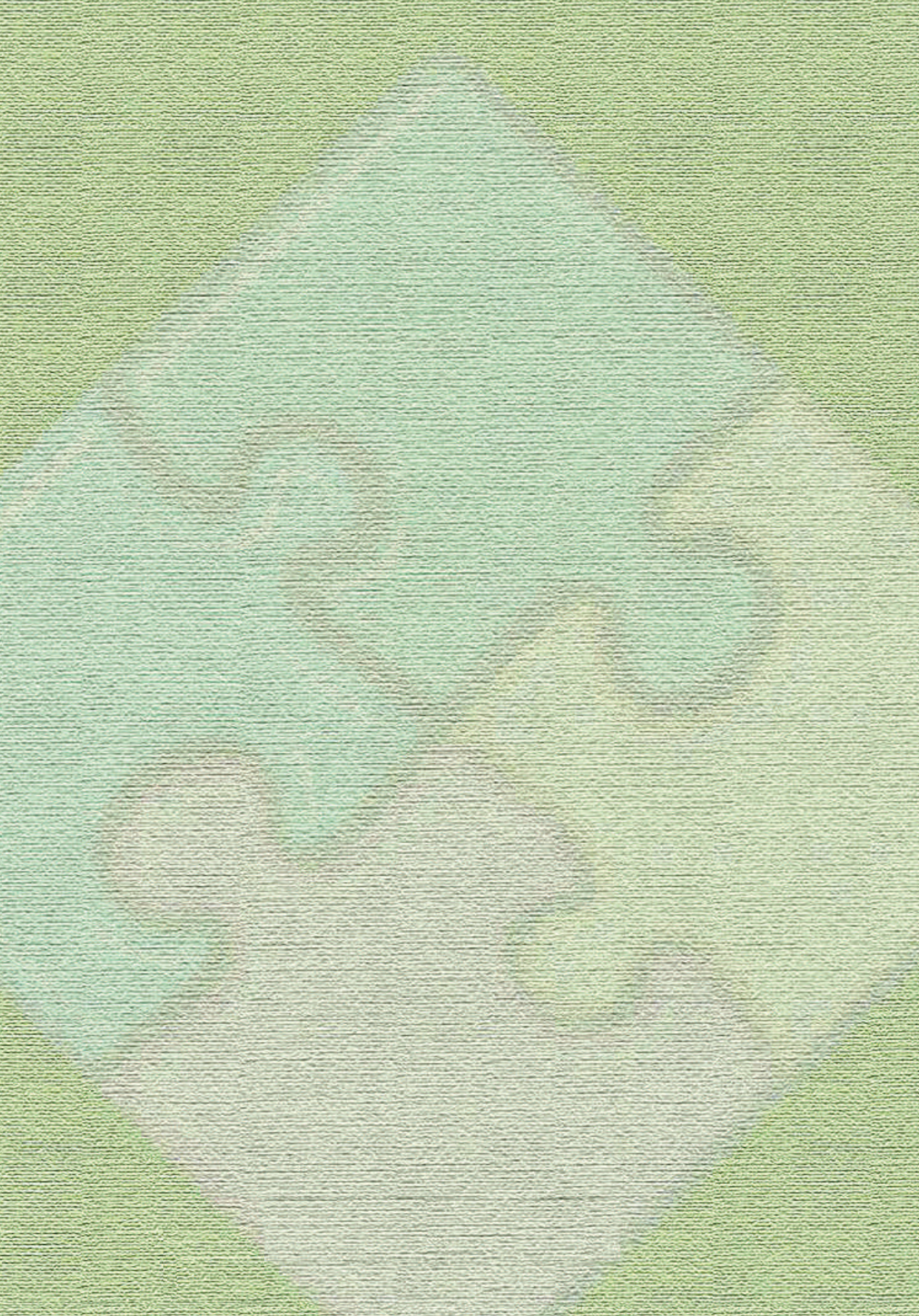
a desarrollar sus PCC, dando cabida al surgimiento de ideas creativas. En este sentido Finke, Ward y Smith, (1992) dicen que:

La **restricción** motiva a la generación de **estructuras preinventivas** nuevas. Una persona es limitada en las opciones particulares de los componentes, pero permitido libremente dentro de esas opciones de cómo los componentes tienen que ser ensamblados. Esta técnica tiende a maximizar el potencial novedoso y creativo (p. 12).

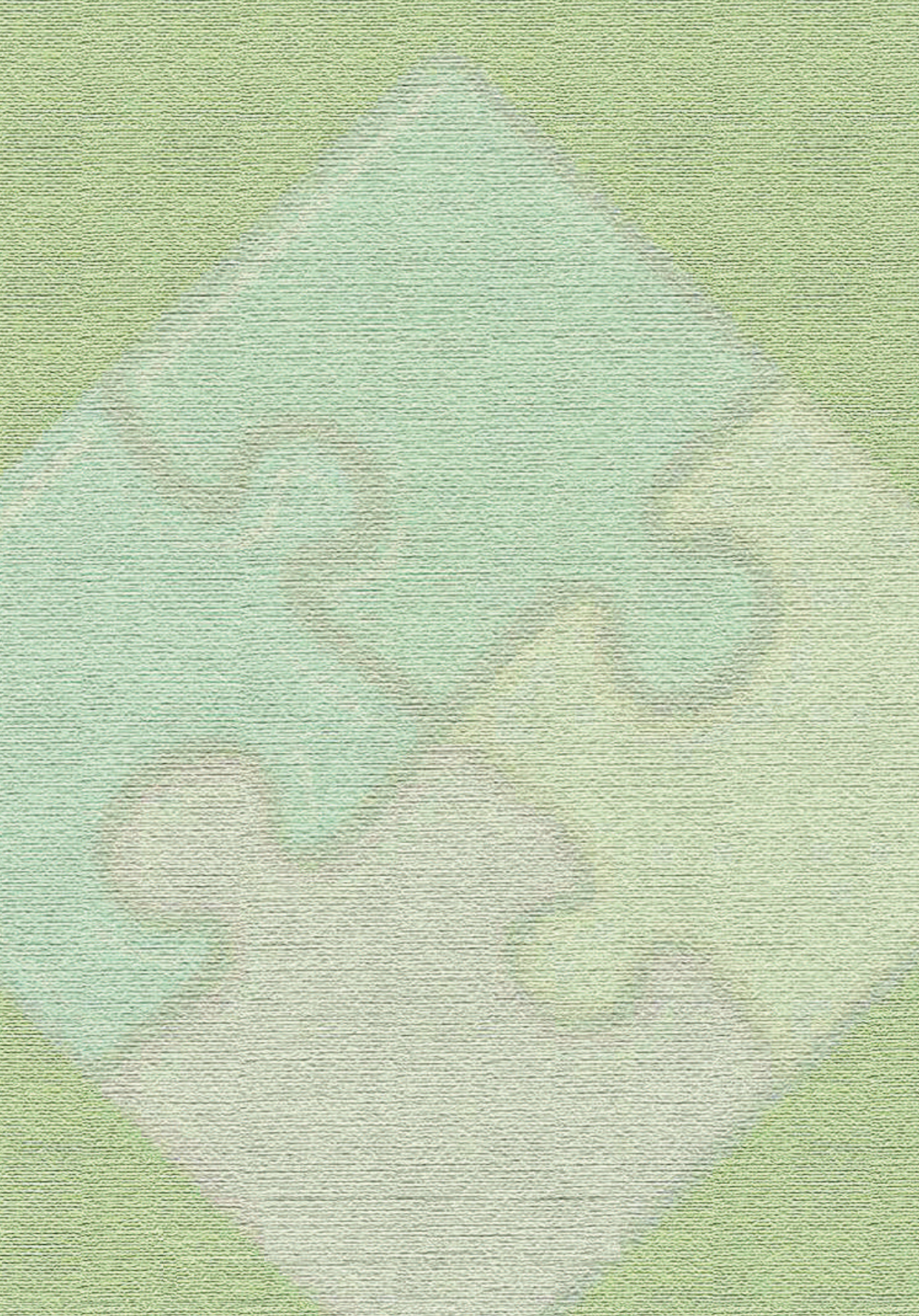
Es así como las restricciones aumentan la creatividad, cuando las opciones son reducidas, una persona puede desarrollar alternativas y caminos que le permitan encontrar soluciones o la generación de un producto creativo y con lo anterior, confirmar que no toda **idea es creativa** o negar el razonamiento semejante donde ¡Todo vale!







### 3. Serie de orientaciones para agentes educativos

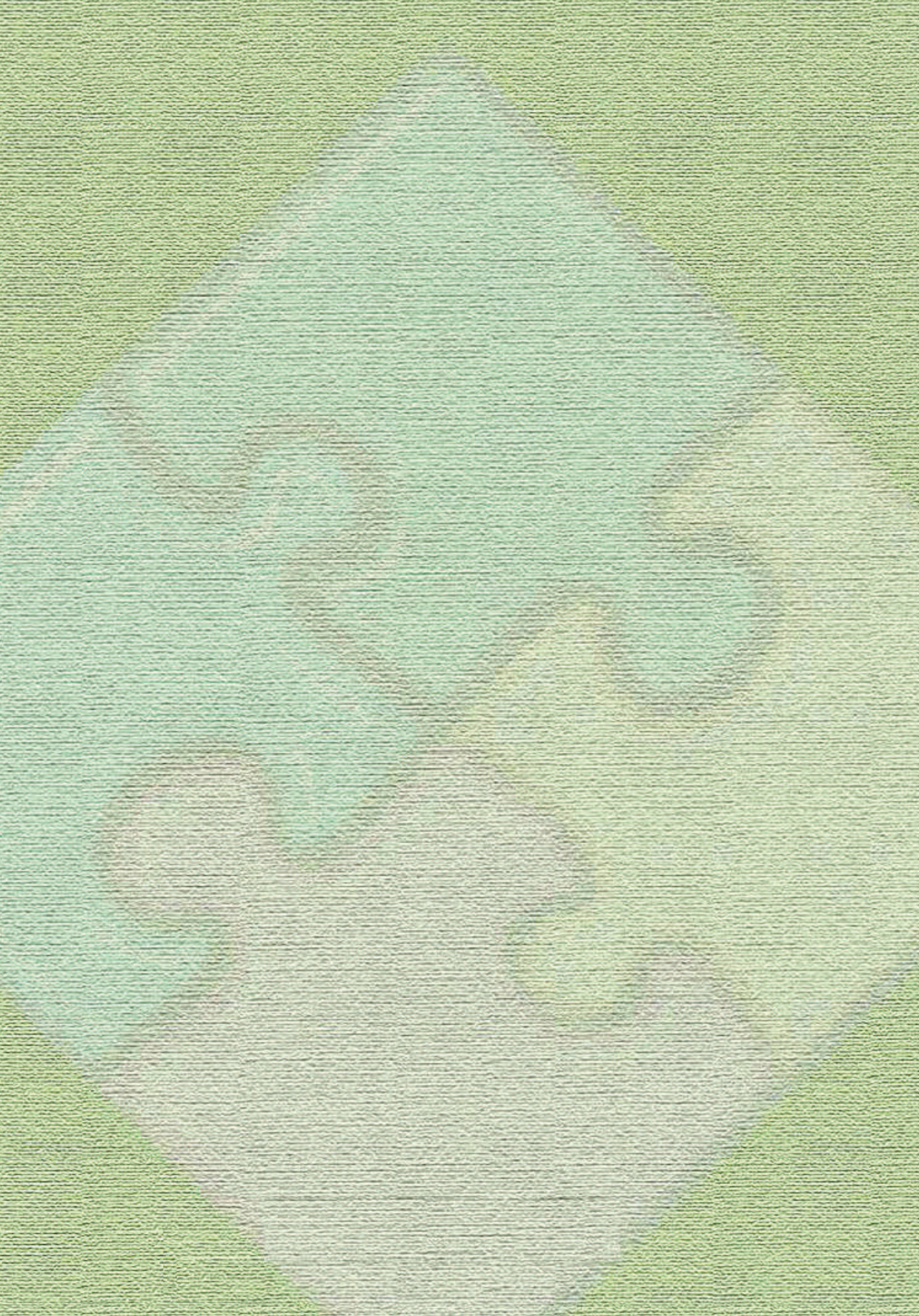


3.1

Jugar

Imaginar





# Jugar, Imaginar, Crear



«El jugar es como el crear. Aquellos elementos que caracterizan el crear presentan mucha similitud con aquellos elementos que caracterizan el jugar. Cualquier parecido con el jugar y el crear puede ser mera coincidencia, pero estoy seguro de que la mente del creador es lúdica» [Parra, 1997, p. 114].

**Recuerda: Si encuentras palabras desconocidas, al final de la guía puedes descubrir su significado en el glosario.**

**¡Bienvenidos a explorar el mundo de la creatividad!**

Tú como padre de familia o como adulto a cargo del menor eres responsable de su cuidado, y como **agente mediador** eres su ejemplo a seguir, pues ejercen una influencia valiosa en cada uno de sus procesos de desarrollo. Para los pequeños, su familia es muy importante; recuerda que tú aportas a sus primeras experiencias y ofreces cada día nuevas oportunidades para descubrir el mundo que los rodea.



*¿Sabías que un agente mediador estimula y apoya el desarrollo de Procesos Cognitivos Creativos en los niños? En esta serie comprenderás cómo hacerlo.*



Por esta razón, se tiene en cuenta la labor significativa que hacen los miembros de la familia, pues como se cita en Rogoff (1993) «los adultos pueden desempeñar papeles **meta-cognitivos** o meta-mnemónicos que van más allá de lo que los niños son capaces de hacer, mientras les demuestran a la vez cómo se puede realizar este proceso» (p. 205), además, es importante mencionar que los padres son agentes mediadores cuando son conscientes de los logros que quieren alcanzar a partir de las mediaciones que realizan con sus hijos. Lo anterior se refiere a compartir momentos de juego, prestar atención a sus intereses, y reconocer sus productos creativos para favorecer el desarrollo de sus procesos cognitivos creativos.



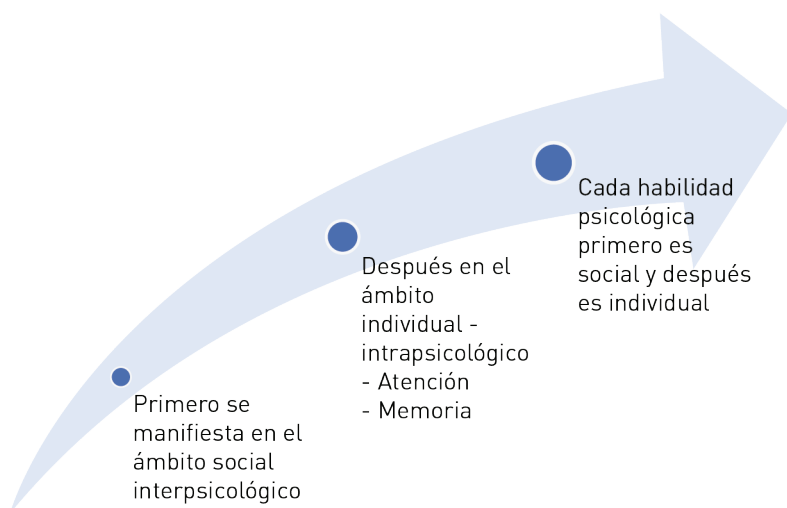
*¿Sabías que «lo que un niño puede hacer hoy con ayuda, será capaz de hacerlo por sí mismo mañana?» (Vygotski, 2009, p. 84).*

## ¿Por qué los padres son agentes mediadores?

Múnera, Pérez y Sánchez (2005), al referir las ideas de Vygotski sobre la mediación, establecen que los agentes mediadores humanos son relevantes porque favorecen el desarrollo de procesos en el espacio **interpsicológico** que consiste en evaluar las capacidades que el niño domina de manera independiente y requiere «la presencia de otra persona que ya haya desarrollado el proceso en cuestión» (p. 33) y después en el espacio **intrapicológico** donde la evolución del aprendizaje se manifiesta de afuera hacia dentro, por medio de la **internalización** del proceso, además por «ser un **mediador de significados**, [ ] contribuye a la construcción y apropiación de los significados del entorno» (p. 33), por tal razón, llamamos a los adultos, **agentes mediadores**.

Cabe destacar que todo aprendizaje es primero interpsíquico, es decir, construido con otro, y luego es intrapsíquico, o construido en uno mismo. Por lo tanto, el instrumento o herramienta psicológica elegida para dar cabida a la mediación explícita o premeditada del adulto en esta serie es el juego, el cual tiene la intencionalidad educativa de favorecer el desarrollo de los PCC en los niños, en la siguiente gráfica podrás observar este proceso.





**Figura 1.** Se representa el desarrollo de las habilidades psicológicas.

Ahora bien, para ampliar y facilitar la comprensión de lo mencionado en las anteriores líneas, nos centraremos en la teoría de Vygotski (2009), referidas a los procesos **psicológicos superiores** que influyen en el desarrollo y el aprendizaje de los niños, así como en el concepto de mediación y de la actividad instrumental en donde el juego como herramienta favorece dichos procesos. Estos últimos están ligados a la vida social y a la interacción del niño con otros, dado que el ser humano está siempre acompañado por otros, lo que lo hace un ser social, que está regulado por actividades mediadoras que favorecen su desarrollo individual o en palabras del autor a su progresiva individuación.

Por tal razón, la experiencia social es importante en este proceso dado que contribuye al desarrollo

de la imitación. Como lo señala Vygotski (2009), la imitación se constituye en la réplica de interacciones sociales por el dominio de instrumentos como los juguetes, los cuales median la acción entre el sujeto y el objeto. Es decir, los juguetes se convierten en objetos con un significado que contribuye a resolver un problema. En dicha reorganización de acciones que pasan de lo intersíquico (actividad social con otros para apropiarse y dominar el entorno) a lo intrapsíquico, se produce la internalización, donde la mediación del adulto y la acción instrumental planificada adecuadamente involucra pautas, **reglas** y orientaciones claras en donde la motivación que provea el adulto surge desde la familiaridad y el vínculo social afectivo que se genera en el ámbito del hogar.





Adicional a lo anterior, Vygotski (2009) plantea que uno de los planos genéticos del desarrollo es la **microgénesis**, entendido como el desarrollo individual en periodos breves de tiempo, en el que se generan cambios cualitativos en el desarrollo social y psicológico del individuo. El mismo autor afirma que en este plano se presenta la zona de desarrollo próximo, comprendida como la acción mediada que ejerce el mediador de un punto de aprendizaje a otro más avanzado:

La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinada por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo, potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz (Vygotski, 2009, p. 113).

A continuación se muestra la gráfica que representa la zona de desarrollo próximo.

### Zona de desarrollo próximo (ZDP)

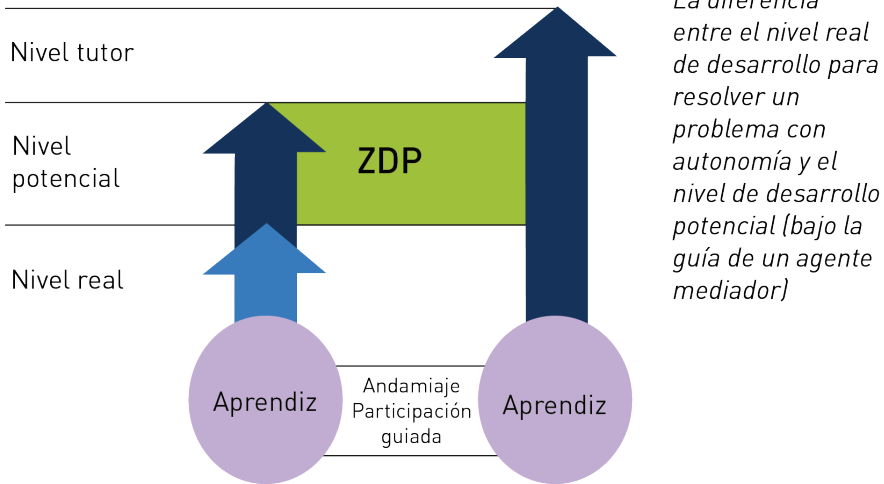


Figura 2. Se representa la zona de desarrollo próximo.

Hasta el momento, se evidencia la influencia que tiene sobre el desarrollo cognitivo del niño la interacción con el adulto en la cotidianidad, y por lo tanto se puede afirmar que

«el desarrollo se construye con el aprendizaje y, al mismo tiempo, el aprendizaje está basado en el desarrollo» (Rogoff, 1993, p. 196). En este sentido, el desarrollo ocurre en el marco del contexto sociocultural, y al respecto Vygotski (2009) afirma que:



El desarrollo del niño es un **proceso dialéctico** complejo caracterizado por la periodicidad, la irregularidad en el desarrollo de las distintas funciones, la metamorfosis o transformación cualitativa de una forma en otra, la interrelación de factores internos y externos, y los procesos adaptativos que superan y vencen los obstáculos con los que se cruza el pequeño (p. 116).

En otras palabras, es un proceso de dos personas donde hay interacción social. Es complejo porque desarrolla funciones mentales pasando de un estado a otro de acuerdo a la edad, a los cambios diferentes y sucesivos que conducen a la apropiación de factores innatos y socioculturales que transforma para madurar y generar cambios que le permitan llegar más allá y hacer más cosas de las que se cree puede hacer.

Por otro lado, el aprendizaje se da por la apropiación de instrumentos materiales y psicológicos de diversa complejidad. Consiste en la adquisición de procesos de internalización a través de la interacción social, la cual es una condición necesaria e indispensable para el aprendizaje humano.

Ahora bien, para contribuir en tu compromiso como agente mediador, te damos a conocer esta serie que hemos elaborado para ti y tu familia. Su realización está

apoyada en los planteamientos de la primera parte de la guía de orientaciones, que junto con las directrices del MEN (2014) y el concepto de mediación y del juego como herramienta que favorece el desarrollo de los PCC, se constituyen en los elementos necesarios para apoyar tu valiosa misión.

Es entonces el juego, la herramienta fundamental para lograr el tránsito entre la zona de desarrollo real y la zona de desarrollo potencial. El juego es fundamental en la infancia, por tal razón se debe enseñar jugando. Además, el juego debe tener una intencionalidad concreta, una estructura, recursos, reglas, condiciones, tiempo y espacio que le permitan al agente mediador establecer hasta dónde puede llevar al niño, al tiempo que, permita al niño saber lo que se espera que puede llegar a hacer.



*¿Sabías que la clave del desarrollo de la creatividad está en explotar algunos de los procesos cognitivos básicos que se realizan a diario?*



## ¡Ahora formaremos un gran equipo!

Para alcanzar nuestro objetivo, es necesario que trabajemos juntos y unamos nuestros conocimientos, experiencias y esfuerzos para lograr

que los niños realicen lo que se propongan de manera creativa.

Nosotras somos: **Angélica, Dayra y Marcela**. Trabajamos en educación preescolar. A partir de ahora seremos tus guías.

### Queremos conocer de ti y de tu hijo:

¿Cuál es tu nombre? \_\_\_\_\_

¿Cómo se llama tu hijo? \_\_\_\_\_

¿Cuál es el juego que más disfrutas con tu hijo?  
\_\_\_\_\_

¿Qué actividad has descubierto que le llama más la atención?  
\_\_\_\_\_

¡Nos alegra mucho conocerlos y contar con ustedes en esta nueva experiencia!

### *Está todo listo para que empecemos a trabajar juntos.*

Como agente mediador, vas a brindar a tu hijo todas las posibilidades que favorecen el desarrollo de sus PCC. Nosotras como tus guías, te mostraremos la importancia y el camino que, a través del juego y otra serie de actividades que hacen parte de las experiencias diarias, apoya estos procesos.

Hemos diseñado esta serie para ti: **jugar, imaginar y crear**. En ella,

encontrarás un variado contenido con el que te orientaremos para que puedas comprender, desarrollar e interiorizar los diferentes conceptos que ayudarán a tu hijo en el desarrollo de sus PCC.

- Para iniciar realizaremos una actividad llamada **juega, diviértete y aprende: diario de creatividad**, en la que pondrás en práctica los procesos cognitivos necesarios para desarrollar la creatividad de tu hijo, los cuales se definieron y



explicaron en el capítulo que se refiere al modelo Geneplore y en especial a la fase generativa.

- En un segundo momento, aprenderás sobre **el juego, herramienta para padres** y su relación con el desarrollo de los PCC. Te mostraremos los elementos más importantes que te ayudarán a emplearlo como herramienta que, junto con la imaginación se convierte en actividad rectora principal para favorecer el desarrollo de la creatividad.
- Por último, te presentamos los **principios orientadores para agentes mediadores** construidos a partir de los principios generales de la guía, propuestos en esta serie para ayudarte a desarrollar estrategias y experiencias con las que puedes fortalecer el desarrollo de los PCC en tu hijo.



*¿Sabías que Muchas personas no aprovechan su potencial creativo?  
¿Tú lo haces?*

**Jugando favoreces el desarrollo de los PCC de tu hijo.**

## Juega, diviértete y aprende

La creatividad se refiere tanto a lo común, como a lo extraordinario, por tanto, se alimenta de nuestros saberes y experiencias diarias. Los procesos fundamentales que necesitamos para ser creativos existen dentro de todos nosotros.

## Diario de creatividad

Te invitamos a que juegues con tu hijo y realices un registro de las experiencias y de los momentos donde juntos pueden desarrollar la creatividad. Así, puedes evidenciar cómo a través de tu participación es posible favorecer el desarrollo de PCC en tu hijo. Ahora bien, como ya lo mencionamos, el juego es la herramienta y te vamos a guiar en su uso. Sigue cada paso y veamos lo que puedes lograr.

1. Si observas a tu hijo puedes percibir que en cualquier actividad que realice el niño siempre está presente un juguete, este puede ser de los que le han comprado u obsequiado (industrializado), o simplemente puede ser un objeto cualquiera que está representando algo en su juego (es decir que es simbolizado por él). Puedes entonces aprovechar esta situación especial para que lo invites a **crear un juguete nuevo de acuerdo a sus intereses.**



Puedes empezar preguntándole:

¿A qué te gusta jugar? \_\_\_\_\_

¿Con qué te gusta jugar? \_\_\_\_\_

¿Qué clase de juguete te gusta más? \_\_\_\_\_

¿Qué hace especial este juguete? \_\_\_\_\_

¿Qué es lo que más te gusta de tus juguetes? \_\_\_\_\_

2. Ahora, de acuerdo con su juego e interés lo puedes invitar a construir su propio juguete, le puedes preguntar:

¿Qué clase de juguete podríamos crear? \_\_\_\_\_



Una vez establezcan qué clase de juguete quiere, puedes preguntarle cómo imagina su juguete. Para lo cual te sugerimos que **evoquen**, **hagan memoria** o recuerden sobre objetos, lugares o momentos relacionados con la descripción que hace el niño del juguete que quiere. Con el fin de reconocer el interés y facilitar las evocaciones del niño preguntále:

¿Cómo sabes de eso? \_\_\_\_\_

¿En dónde lo escuchaste? \_\_\_\_\_

¿Qué más recuerdas? \_\_\_\_\_

¡Qué interesante, cuéntame más! \_\_\_\_\_



3. Ahora pueden hacer una lista de los materiales que van a usar; **ten presente el uso de restricciones y reglas** que configuran los pensamientos y las acciones, entendidas como las condiciones, normas o criterios para dar solución a situaciones problemáticas, sería interesante que establecieran dos o tres elementos con los cuales puede construir el juguete nuevo, permitiendo que el niño los manipule y juegue con ellos. Aquí puedes poner condiciones, establecer lo que puede o no hacer, limitar el uso de los materiales, etc. Escríbelos:

---

---

4. Manos a la obra, una vez se defina cómo quiere su juguete, partiendo de la evocación de recuerdos, pueden empezar a elaborarlo. Recuerda que pueden **combinar elementos (asociación mental y síntesis mental)**, los encuentras en el glosario). El papel de la **imaginación es fundamental**; recuerda que están jugando, debes tenerlo presente. Interviene cuando el niño lo requiera, procura seguir sus instrucciones, y ayúdale cuando necesite recortar, pegar, o cuando te lo pida. Mientras construyen el juguete, puedes hacerle preguntas como:

¿De qué tamaño lo hacemos? \_\_\_\_\_

¿Cuáles son sus partes? \_\_\_\_\_

¿Le podemos agregar otras partes? \_\_\_\_\_

¿Qué pasaría si lo armamos de otra manera? \_\_\_\_\_

¿Y si le quitamos esta parte, cómo nos quedaría? \_\_\_\_\_

---

**¡Qué divertido sería tomarse una foto mientras trabajan!**

5. Aprovecha las respuestas del niño para invitarlo a crear algo diferente y nuevo. Un nuevo juguete con partes especiales y con funciones que solo su juguete puede tener. Pon una condición al juguete que puedes relacionar con una habilidad o un poder especial. **Recuerda jugar e imaginar para crear (transferencia mental)**, lo encuentras en el glosario).







*¿Sabías que «imaginar el mundo de la infancia sin el juego es casi imposible?» (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 13).*

## El juego, herramienta para los padres

Al retomar esta actividad rectora y el interés por favorecer los PCC en los niños se tienen en cuenta los planteamientos de Vygotski (1986), quien afirma que:

Entre los estudios más importantes de la psicología infantil y la pedagogía, figura la capacidad creadora en los niños, el fomento de esta capacidad y su importancia para el desarrollo general y de la madurez del niño. Desde la temprana infancia encontramos procesos creadores que se aprecian, sobre todo, en sus juegos (p. 4).

Por ésta razón, para este autor, el juego es una actividad rectora, pues es un factor básico del desarrollo. Es decir, el niño no avanza cognitiva ni socio-emocionalmente si no tiene la posibilidad del juego. El juego

es un elemento imprescindible del desarrollo, es un recurso sociocultural a través del cual se logra la adquisición y la creación de instrumentos culturales que contribuyen al acto creativo.

Como se expresa en el documento número 22 del Ministerio de Educación Nacional (2014, p.14):

Los niños en primera infancia juegan, [ ] simplemente toman con seriedad enfrentarse a retos y desafíos para encontrar soluciones acertando y equivocándose para lograr la obtención de un producto.

También nos recuerda que el juego junto con el arte, la exploración del medio y la literatura son los pilares o actividades rectoras en primera infancia en donde debe estar presente la participación de la familia, representada directamente en la acción del adulto como agente mediador que aporta en la formación de los hijos.

Por otro lado, en la edad preescolar e inicio de la edad escolar, es decir, entre los 5 y 7 años de edad, surgen numerosas ideas irrealizables y deseos propuestos. Vygotski (2009) plantea que si las ideas que no pudieron realizarse en su momento no surgieran en la edad escolar, no existiría el juego: «cuando hacen aparición deseos que no pueden ser





inmediatamente gratificados u olvidados y se retiene todavía la tendencia a la inmediata insatisfacción de los mismos, característica del estadio precedente, la conducta del pequeño sufre un cambio» (p.142).

Ahora bien, el juego es una categoría importante para Vygotski (2009) porque es una actividad rectora básica en el desarrollo que, junto con el estudio, el trabajo y la escritura son recursos socio-culturales. El juego satisface la adquisición y creación de instrumentos culturales, en donde la imaginación es un recurso humano que opera y transforma representaciones mentales que permiten la creación de mundos posibles u otras realidades diferentes a la realidad presente, que se desprende de la vida real y se aleja de ella para generar mundos ilusorios en donde el juego permite crear mundos con diferentes significados. El juego es un instrumento potente para el desarrollo, que tiene como condición la emergencia de reglas que desde el principio se van complejizando, el niño lo usa para generar nuevos significados y para transmitir emociones que no siempre tienen que ser placenteras.

El juego se basa en situaciones imaginarias que enseña al niño a guiar su conducta no solo por la percepción del objeto, sino por el significado que le da a este, en el juego el

niño opera con este significado unido a una situación real en donde hace lo que le apetece. Los significados que configuran el mundo real, el niño los transforma generando nuevos significados que le permiten generar nuevos mundos creados, mundos posibles con no humanos, los objetos no tienen que ser como en el mundo real, es decir que genera acciones **novedosas** en donde los significados de los mundos posibles no tienen que ver con el mundo real.



Para Vygotski (2009), el juego es el fruto de diversas experiencias y actividades lúdicas que facilitan la adquisición de aprendizajes en diferentes contextos. El juego se concibe a través de la actividad imaginativa, convirtiéndose en un proceso holístico que tiene un enfoque social y cultural permanente. Cabe mencionar que el juego se desarrolla por etapas de acuerdo a la madurez del niño, así:

- **Juego de manipulación:** en donde hace uso de los objetos sin un objetivo, como el bebé que toma en sus manos un llamadientes.



- **Juego objetoal:** en donde se hace uso de objetos con un propósito social, como el niño que toma una escoba y juega al caballito.
- **Juego simbólico:** donde representa acciones de otras personas o sustituye un objeto por otro como símbolo, como cuando los niños juegan a los carritos o a los aviones con movimientos corporales.
- **Juego temático de roles sociales:** es la representación de roles sociales y permite el desarrollo de funciones cognitivas, psicológicas y sociales. Cuando los niños juegan a la profesora, a la mamá o al bombero.

con significados. En este sentido, es la actividad que impulsa el desarrollo mental, social y afectivo de los niños, la cual se da en dos fases: en la primera, el niño juega con los objetos según el significado transmitido por su entorno cultural o social, para luego darle un significado a esos objetos; en la segunda fase, se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y que representa imitativamente. Del mismo modo, el autor afirma que en el juego, las emociones y el deseo son la base a partir de la cual se decide a qué se va a jugar, pues en el juego el niño puede satisfacer deseos que probablemente no puede alcanzar en la vida real.



*¿Sabías que «el juego siempre está asociado a la activación de la imaginación?» (Jové, 2002, p. 108).*

*¿Sabías que «el juego es un reino en el que impera la imaginación y otras funciones mentales se le subordinan?» (Jové, 2002, p. 109).*

De acuerdo con Jové (2002), quien retoma a Vygotski, el juego es considerado como «un particular sistema de actividad que potencia el desarrollo y que evoluciona mientras este avanza» (p.108); en otras palabras, el juego tiene que ver con la habilidad de la mente para operar





Según Vygotski (1986) la imaginación se concibe como la situación de partida en el juego. La función imaginativa depende de la experiencia, las necesidades e intereses del niño, pues se compone de elementos tomados de la realidad o extraídos de experiencias anteriores. A continuación algunas características de la imaginación:

- El niño expresa su estado de ánimo a través de imágenes.
- La combinación de imágenes se basa en sentimientos comunes.
- La necesidad de crear está directamente relacionada con su medio ambiente (el creador es producto de su época y ambiente).

- La imaginación depende de la experiencia y permite la exploración de otros mundos con la fantasía.

La imaginación tiene un papel fundamental en el juego, no podemos inferir que entonces haya una libertad mental, donde todo se concibe como un acto creativo. El juego libre y la expresividad espontánea pudieran tener una considerable importancia para el desarrollo de funciones mentales, pero no para favorecer el desarrollo de la creatividad. De igual forma, no todos los objetos pueden ser transformados por la imaginación.

Para cerrar este apartado, Parra (1997) plantea que en «el alma del juego podemos encontrar cinco componentes que le dan forma: las reglas del juego, el juego en sí, el juego como sí, el azar del juego y la estética del juego» (p. 96). Retomando a este autor, en la siguiente tabla se aprecia cómo los elementos del jugar se relacionan con el crear.

**Tabla 2.** Relación entre jugar y crear.

JUGAR	CREAR
Jugar es una acción en sí, en la que prima la imaginación.	Crear implica sumergirse en el mundo de la ficción, es decir en otros mundos posibles.
El acto de jugar es regulado por reglas.	Crear es una acción regida por reglas que dan espacio al riesgo y al azar.
Jugar es la acción de hacer algo como si fuera otra cosa.	Crear es el camino para dar oportunidad a muchas posibilidades.



JUGAR	CREAR
Jugar contempla riesgo y azar.	Crear es permitir qué casualidad, azar, caos y riesgo hagan parte en el juego.
Jugar tiene una acción estética.	Crear es dejarse guiar por el juicio emocional a partir de la percepción que se tiene del entorno.

**Adaptado de inspiración:** Asuntos íntimos sobre creación y creadores.  
Parra, J. (1997, pp. 114-115).

Con lo anterior, podemos decir que el agente mediador debe favorecer en el niño la mente lúdica de modo que aquellas situaciones del mundo real se vinculen con el mundo de la imaginación y la fantasía.

Para ampliar la idea de Parra (1997), a continuación, se describen los componentes del juego:

- El juego en sí, existe por el hecho de ser inventado, se escapa de la realidad para crear un mundo de ficción y así darle otro sentido a la realidad que simbólicamente quiere transformar (p. 96).
- En el juego aparecen reglas para limitar la acción y las posibles relaciones sociales que surjan, con las reglas del juego se definen relaciones en una irrealidad abierta a múltiples posibilidades (p. 99).
- A pesar de tener una estructura guiada por reglas, el juego se representa como si fuera una realidad que no es, en su ficción puede transformar toda la realidad que representa (p. 98).

- El azar interviene en el proceso de creación como casualidad, coincidencia o encuentro, es la incertidumbre, el riesgo donde no se sabe o no se conoce; es muy importante porque al ser una actividad incierta, el jugador necesita crear espacios, situaciones y relatos constantemente (pp. 43-108).

- En el juego, la estética se relaciona con la belleza que en la ficción tienen las formas, es decir, que en la actividad lúdica los colores y las formas hacen parte de ella, y la mente recurre a ellas para crear (p. 104).

En conclusión, existe una analogía entre el crear y el juego que se caracteriza por tener los elementos anteriormente mencionados y abre la posibilidad humana de viajar por emociones, pensamientos y sentimientos sin las restricciones del mundo real.



## Principios orientadores para agentes mediadores



*¿Sabías que Finke, R. Ward, T. y Smith, S. (1992) afirman que, «la creatividad es una de nuestras habilidades más impresionantes, y evoca emociones fuertes?» (p. 9).*

Se plantean los principios orientadores para agentes mediadores dirigidos a los adultos interesados en favorecer el desarrollo de procesos cognitivos creativos en niños de edad preescolar, teniendo en cuenta que el juego es la actividad principal con la cual pueden jugar, imaginar y crear.

### Principio 1

Explorar los intereses del niño a partir de la incidencia de la parentalidad y del juego como actividad central para favorecer la exploración del entorno. El adulto puede tener la habilidad de generar o posibilitar

espacios significativos del entorno, en donde pueda detectar las formas como el niño manifiesta sus gustos e intereses, y en donde también se le permita pensar y reflexionar.

El juego favorece las relaciones afectivas significativas mientras desarrolla procesos sociales y de pensamiento que se evidencian en la generación de ideas y **productos creativos**, en donde «el niño satisface ciertas necesidades a través del juego» (Vygotski, 2009 , p. 142).

### Principio 2

Facilitar la **exploración de experiencias para favorecer el desarrollo del proceso generativo de la recuperación desde la memoria** a partir del juego. La generalización no tiene lugar, pues en el mundo imaginario que construye el niño, los «deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego» (Vygotski, 2009, p.142).

Es importante que el niño pueda expresar de formas diferentes lo que sabe, y el adulto debe estar atento a ofrecerle los materiales que faciliten esta experiencia. Desde los recuerdos y la ficción se pueden proponer juegos en donde juntos se diviertan, a la vez que se le permita al menor evocar para crear.

### Principio 3

**Propiciar ambientes estimulantes para favorecer el desarrollo del**



proceso generativo de la asociación mental. Al ser un proceso que se encuentra presente permanentemente en nuestro pensamiento, se puede favorecer con el uso de reglas en situaciones de juego, lo cual facilita que al usar la fantasía para observar algún objeto, se relacione rápidamente con un significado o un propósito que fomente la producción creativa: «el juego que comporta una situación imaginaria es, de hecho, el juego provisto de reglas» (Vygotski, 2009, p. 144).

En muchas ocasiones, lo que el niño encuentra en el entorno en el que vive, ya sea en espacios cerrados o abiertos, influye de forma inadvertida en cómo se manifiesta un acto creativo, el cual se incrementa con el uso de restricciones. También se puede decir que el espacio físico influye tanto en los pensamientos como en sus sentimientos y en sus procesos mentales (Jové, 2002).

#### Principio 4

Estimular el desarrollo del proceso generativo de la síntesis mental con la acción del juego manifestado en la fantasía. Al explorar experiencias que de manera práctica y divertida representan acciones que parecieran ser algo que no es, genera posibilidades que conducen al desarrollo de procesos creativos donde «para el pequeño, la seriedad en el juego significa que juega sin separar

la situación imaginaria de la real» (Vygotski, 2009, p. 158).

La creatividad está presente en todas las personas y en muchas ocasiones generamos ideas creativas desprevenidamente, y a través del juego se puede pues al combinar lo que sabemos con lo que el entorno nos ofrece y lo que la propia experiencia nos da, se articula un conjunto de procesos mentales como la imaginación que deben desarrollarse para aportar en el nuevo producto creativo.

#### Principio 5

Contribuir al desarrollo del proceso generativo de la transformación mental por medio del juego como una actividad que denota incertidumbre, «cuyo desarrollo no puede determinarse y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejando al jugador cierto espacio en la necesidad de inventar» (Parra, 1997, p.108).

Además, al generar la posibilidad de realizar transformaciones mentales en donde el juego sea una acción que incluya el riesgo y el azar, se abre camino al desarrollo de una nueva forma de pensamiento: «el hecho de crear una situación imaginaria puede considerarse como un medio para desarrollar el pensamiento abstracto» (Vygotski, 2009, p. 157).



## Principio 6

**Desarrollar el proceso generativo de la transferencia analógica** empleando el juego para relacionar dos o más elementos y llevarlos a otro contexto, y así darles otro significado, y un juicio emocional sobre su estructura. Es decir, darle un valor estético que parte de la madurez que el niño demuestra en la actuación lúdica, pues «solo en este sentido puede considerarse al juego como una actividad conductora que determina la evolución del niño» (Vygotski, 2009, p. 156).

En el juego, la imaginación depende de la experiencia, las necesidades e intereses del niño, por lo que se debe tener en cuenta que esta se compone de elementos que hacen parte de la realidad, o que son el resultado de experiencias vividas. Con la imaginación, el niño expresa su estado de ánimo a través de imágenes, la combinación de ellas de acuerdo a los sentimientos y a la necesidad de crear. De lo anterior se puede concluir que un individuo creativo es producto de su época y de su ambiente, y la imaginación depende de su experiencia.

Es muy importante que reconozcas los productos creativos valorando lo que tu hijo hace. Una forma divertida de registrarlo es tomando una foto que luego puedes poner en su

habitación, o haciéndole un video que pueda compartir con su familia. Para ello, sugerimos elaborar un álbum o anecdotario donde puedas plasmar todas sus producciones creativas para evidenciar la evolución de las mismas.

Para resumir, es importante señalar que los niños de edad preescolar se encuentran en una etapa de desarrollo en donde es necesario favorecer y potenciar el conjunto de procesos que permiten la manifestación de su creatividad, por lo cual se puede afirmar que los niños no son creativos, y le corresponde al agente mediador intervenir en dichos procesos a través de los principios propuestos, para que permitan la manifestación de productos creativos que probablemente en la adultez les permita ser creativos.



*¿Sabías que «Los niños no pueden ser creativos, pero todos los adultos creativos fueron una vez niños? Así pues, tiene sentido preguntar cómo eran de niños los adultos creativos, o qué tipos de acontecimientos modelaron de las personas que más tarde llevaron a cabo algo creativo»*

(Csikszentmihalyi, 1998, p. 18).



## Recuerda que es importante...

- Aprovechar la exploración que haces de los intereses para crear juguetes acordes a sus juegos y lo que el mismo niño proponga, pues todo parte de la imaginación.
- Evocar situaciones y aprovechar diferentes materiales del entorno que se pueden reutilizar y que el niño puede manipular: papel, pinturas, cartones, cajas, envases, etc. Estos elementos toman vida en sus manos y se convierten en objetos significativos que muchas veces quieren conservar.
- Las reglas son muy importantes tanto en el juego como a la hora de crear, por eso es importante que se incluyan reglas o restricciones que le ayuden a desarrollar la creatividad.
- El juego en sí o el juego como sí, permiten al niño realizar representaciones fantásticas de la realidad, lo cual es un elemento constante en el juego dado que la imaginación favorece la creatividad.
- Al actuar al azar se rompe el esquema que la razón da, y permite dejar a la suerte cuál es la próxima acción a ejecutar.

- Del mismo modo, con el juego, el producto creativo puede ser validado por su estética, entendida como la belleza percibida en función de la ficción de sus formas y las características de los objetos que el niño percibe de su realidad.



## Referencias

- Csikszentmihalyi, M. [1998]. *Creatividad: el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós.
- Finke, R. Ward, T. and Smith, S. [1992]. *The Creative Cognition Approach*. Massachusetts: Institute of Technology.
- Jové, J. [2002]. *Arte, psicología y educación: fundamentación Vygotskiana de la educación artística*.





Ministerio de Educación Nacional. (2014). Sentido de la educación inicial. En *Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*. Documento No. 20. Bogotá: Rey Naranjo Editores.

Ministerio de Educación Nacional. (2014). El juego en la educación inicial. En *Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*. Documento No. 22. Bogotá: Rey Naranjo Editores

Múnera, G., Pérez, L., y Sánchez, A. (2005). *Inferencia abductiva y juego: entre la posibilidad y la certeza*. (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.

Parra, J. (1997). *Inspiración: Asuntos íntimos sobre creación y creadores*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Rogoff, B. (1993). *Aprendices del pensamiento el desarrollo cognitivo social*. Bogotá:

Vygotski, L. (1986). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal.

Vygotski, L. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

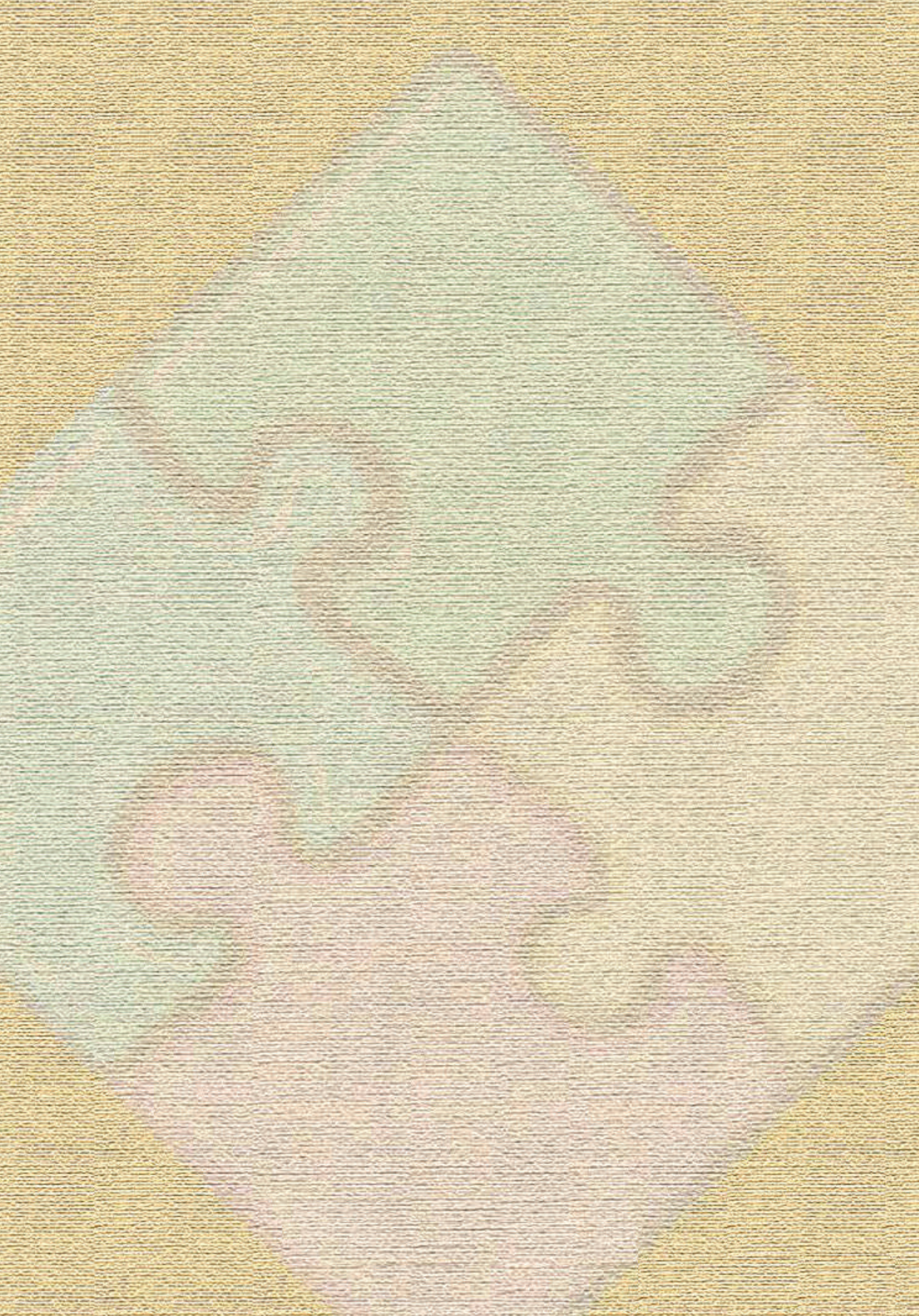


3.2

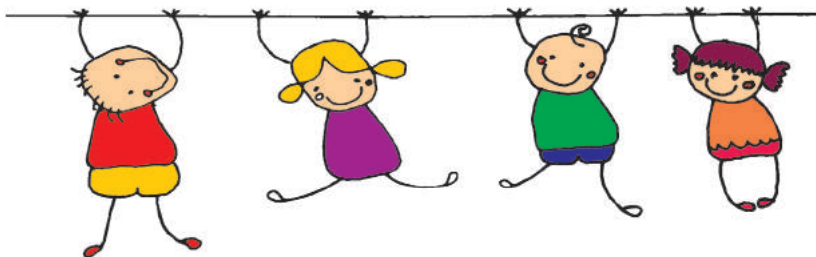
Docentes



aula



## Propiciando espacios para el surgimiento de ideas creativas desde el aula



*«La creación no existe únicamente donde se crean grandes obras históricas, sino también donde quiera que el hombre imagine, combine, transforme y cree algo nuevo, por pequeño que sea en comparación con la obra de los genios»* (Vygotski, 1999. p. 8).

### Docentes generando cambios para desarrollar la creatividad desde su aula

A ustedes docentes y colegas, queremos decirles que al igual que a muchos y en diversas oportunidades, hemos sentido la gran necesidad de flexibilizar la práctica pedagógica y concebir la educación infantil desde otra mirada; sin embargo, sabemos y entendemos también lo difícil que es dejar atrás unas prácticas con las que se ha crecido y

educado por mucho tiempo. Sumado a esto encontramos muchas instituciones de educación inicial con currículos y planes de estudio rígidos y lineales que obligan al docente a desempeñarse bajo los parámetros establecidos.

Así mismo comprendemos la incertidumbre que les embarga al momento de ejecutar una práctica pedagógica diferente a la acostumbrada. Lo nuevo puede producir desconfianza y mayor esfuerzo. Sin embargo, consideramos que, a pesar de todos los obstáculos existentes, hoy los docentes tenemos la intencionalidad de hacer una educación inicial diferente, así como lo proponen las políticas públicas de primera infancia, desde los lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial, donde se establecen



las actividades rectoras de la primera infancia: la exploración del medio, la literatura, el juego y el arte establecidas en el documento (MEN. 2014, p. 74).

Estas actividades se presentan como formas primordiales desde las cuales, los niños logran relacionarse entre ellos, con los adultos y con su entorno para darle sentido. El adulto, cuando se relaciona con el niño, fomenta el desarrollo de sus dimensiones y su interacción en el ámbito sociocultural.

De esta manera, el tema de la educación inicial ha cobrado gran importancia en los últimos años, tanto para los docentes como para los

investigadores, ya que en esta edad los niños están en pleno desarrollo. Es desde ahí, que toma relevancia la ejecución de estrategias que permitan orientar a los docentes frente a cómo desarrollar los PCC en los niños, durante el desarrollo de diferentes actividades que conllevan al incremento de la **creatividad**, y en ese mismo sentido, a la construcción del conocimiento.

De ahí que los **procesos cognitivos** son fundamentales en la primera infancia, por ello antes de continuar con la explicación, queremos que usted, colega, se tome unos minutos para pensar y responder las siguientes preguntas:

- 1. ¿Cómo puede definir la creatividad?
- 2. ¿En qué acciones se observa la presencia de la creatividad en el aula de clase?



1. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Recuerde que con esto pretendemos proporcionarle un espacio de reflexión con usted mismo. Como sus compañeros, en muchas ocasiones también nos hemos visto enfrentados a estas preguntas y hemos sentido algo de desconcierto al contestar, por ello siéntase tranquilo, tómese un espacio para dar un aporte a conciencia, con serenidad.

A partir de sus reflexiones respecto al desarrollo de procesos cognitivos en primera infancia, queremos contribuir para que juntos amplíemos

nuestro conocimiento respecto a los procesos cognitivos, ya que es fundamental tener un concepto claro al alcance de nuestra mano frente al mismo. De ahí que enfatizamos en los procesos cognitivos como la transformación mental que los niños realizan para llegar a la solución de una situación, que además les permite conocer y comprender el mundo en el que se encuentran. Por consiguiente queremos proporcionar un espacio de análisis respecto a cómo concibe desde su práctica la creatividad.

¿Quién considera que es más creativo, el adulto o el niño?, ¿por qué?

---

---

---

---

---

---

---

---

¿Qué son los procesos cognitivos creativos?

---

---

---

---

---

---

---

---



Al respecto, les proponemos dar una mirada a las preguntas, y contrastar sus respuestas con los diferentes postulados de autores como Finke, Ward y Smith (1992), Margaret Boden (1994) y Vygotski, quienes han hecho grandes contribuciones frente al tema.

Retomamos el modelo Geneptore propuesto por Finke, Ward y Smith (1992), donde los autores presentan un método para el estudio de la creatividad, denominado cognición creativa, mediante el cual se proponen identificar **procesos cognitivos** específicos y estructuras que contribuyan a los **actos y productos creativos**. Para ello, describen dos fases en que se agrupan los procesos cognitivos creativos: generativa, aquella que da lugar a la construcción de **estructuras preinventivas**, y exploratoria aquella en la cual se evalúan o exploran las características de las estructuras preinventivas identificando su potencial creativo. Con relación a lo mencionado, y pensando en darle una mayor claridad, querido amigo docente, le proporcionamos la siguiente contextualización respecto al modelo Geneptore para que ustedes alcancen una mayor comprensión del mismo.

En este sentido desde el enfoque cognitivo, los autores Finke, Ward y Smith (1992) proponen el modelo

Geneptore que permite comprender los procesos cognitivos que intervienen en la creatividad, este modelo expone un conjunto de procesos cognitivos fundamentales, (generativos y exploratorios), que permiten entender cómo se dan los procesos mentales en torno al desarrollo de la creatividad en los niños. Cabe señalar que en esta serie haremos énfasis solamente, en la fase generativa ya que en esta se construyen representaciones mentales que surgen de los conocimientos previos que tienen los niños, dichos conocimientos, posteriormente pueden ser transformados en nuevas **ideas creativas** en el momento en que el niño logre crear algo nuevo.

En segundo lugar, consideramos importante mencionarles otros aportes como los del **modelo computacional representacional de la mente** propuesto por Boden (1994). Mediante el cual se busca definir la creatividad como una capacidad mental en la que intervienen diferentes tipos de pensamientos y estructuras mentales que dan paso a la misma (p. 18).

De esta manera, Boden (1994) sostiene que la inteligencia artificial entendida como el estudio de la construcción y programación de ordenadores para hacer cosas que la mente humana puede hacer, provee ideas acerca de los posibles procesos psicológicos, y ha dado origen a un nuevo enfoque frente al estudio de la mente llamado la psicología computacional que da claridad



sobre cómo funciona la mente humana, qué es la creatividad y cómo surge (p. 21).

Tales ideas computacionales surgen de la organización mental de la información que tiene cada persona, según Boden (1994), se denominan mapas de la mente, y se encuentran en la misma mente como sistemas generativos que guían el pensamiento por algunos caminos, pero no por otros, a su vez están conformados por reglas y datos establecidos por el mismo sistema, es decir que describen y orientan lo que debe hacer cada persona en el mismo sistema generativo (p. 75).

Continuando con las ideas de la autora, la creatividad implica un cambio en la geografía mental para generar varios podría y no podría al recorrer los diferentes espacios mentales en donde el uso de restricciones sirven para complejizar la secuencia del acto creativo en un **sistema generativo**. Cuando alguien es capaz de cambiar o romper las reglas establecidas por un sistema generativo reglas parte de la, está generando nuevas reglas dentro de un espacio de acción y por ende, se puede decir que es una persona que ha desarrollado procesos cognitivos que contribuyen a alcanzar la **creatividad**.

De otro lado se encuentran las restricciones referidas por Finke, Ward y Smith (1992) como límites e indicaciones específicas que se imponen

en una tarea y que permiten que los niños busquen otras opciones para ejecutarla de una manera novedosa, estas **restricciones** pueden ser impuestas durante la fase generativa o exploratoria, dependiendo de lo que se busque alcanzar con una determinada tarea. Algo semejante ocurre con los planteamientos de Vygotski (1999) quien mencionamos en tercer lugar, al concebir el desarrollo del niño y la creatividad como procesos socioculturales, para Vygotski, el aprendizaje supone una naturaleza social que se construye durante la interacción la cual es una condición necesaria e indispensable para el aprendizaje humano.

Así mismo, Vygotski asume la creatividad como una actividad creadora, donde todo tipo de actividad del hombre crea algo nuevo, ya sea desde un objeto del mundo exterior producto de la actividad creadora o de cierta organización del pensamiento o de los sentimientos que actúan y están presentes sólo en él mismo (Vygotski, 1999 p. 8).

En este sentido, es fundamental prestar atención a las diferentes manifestaciones creativas de los niños dado que ellos cuentan con gran capacidad para recrear diferentes situaciones de juego mediante el uso de su imaginación, por ello se podría decir que constantemente están dando lugar a la creación de réplicas





sociales a las que le dan un sentido particular y que imitan teniendo en cuenta las reglas de conducta del patrón al que está imitando.

De ahí que para Daniels (2003), el concepto central de la teoría de Vygotski es la mediación, entendida como formas de cooperación esenciales para el aprendizaje. La mediación se relaciona con el aprendizaje y con la adquisición de habilidades intelectuales, ya que cuando las personas interactúan con otros, adquieren de una u otra forma conocimiento. Es decir, la adquisición depende del modo en el que se efectúa el compartir entre los sujetos.

Así mismo, Daniels (2003), siguiendo a Vygotski afirma que singulariza y estudia los entornos sociales dinámicos que conectan al enseñante y al niño con otros adultos y niños con los que él vive e interactúa.

Como lo señala Davidov (Daniels, 2003), la labor de quien enseña es muy compleja ya que en primer lugar debe observar de buena forma la actividad individual del niño, es decir conocer la psicología del niño; en segundo lugar, deberá conocer la realidad social del contexto del niño y, en tercer lugar, debe desarrollar su actividad pedagógica acorde a las características individuales y emocionales del niño que tiene a cargo.

Es por ello que el trabajo del enseñante nunca puede caer en la rutina y en el estereotipo, por lo tanto, el trabajo del enseñante siempre tendrá un espíritu creativo (1995, p. 17).

De esta manera, se destaca la escuela como institución con un papel fundamental en el desarrollo de la creatividad; por ende, el maestro es el principal mediador para que sus estudiantes adquieran varias destrezas, y logren desarrollar los procesos creativos cognitivos en los niños.

Es recomendable entonces, flexibilizar el pensamiento y apartarse de los imaginarios que siempre se han manejado con respecto al tema de la creatividad. Para ello, abordamos algunos aspectos tratados por Gómez (2013) respecto a:

Las falsas creencias que se tienen sobre la creatividad, especialmente en el ámbito educativo, las cuales contribuyen a entorpecer el proceso que se debe adelantar para lograr que la creatividad se convierta en interés primordial de la escuela colombiana. Ellas dan la falsa apariencia de que se sabe algo en torno al tema, de que existen ya verdades develadas y de que los límites ya han sido establecidos, y por tal motivo ya no hay mucho por hacer (p. 34).

Así que, es importante que se reflexione sobre los imaginarios que conllevan a desarrollar la práctica en determinada manera, lo cual, podría incentivar o inhibir el desarrollo



de procesos creativos en los niños. En esta medida, le invitamos a darse la oportunidad de flexibilizar más el pensamiento en pro de visibilizar la importancia de la creatividad en la escuela colombiana.

## Mitos entorno a la creatividad según Gómez (2013)

La educación tiene un papel fundamental en el desarrollo de la creatividad en niños de primera infancia, es por eso que los docentes debemos ampliar nuestro conocimiento sobre el tema y así darle la importancia que merece, alejándonos de ideas erradas que como docentes tenemos entorno a ella, para esto analizaremos varios mitos respecto al tema, mencionados por Gómez (2013).

### Los niños son más creativos que los adultos (Gómez, 2013)

La convicción de que por alguna razón los niños son más creativos que el adulto está muy arraigada en la sociedad contemporánea, pero no es de ninguna manera nueva, pues ya Lev Vygotski, en las primeras décadas del siglo XX, la había descrito y desmentido en sus trabajos sobre imaginación y la actividad creadora (2013, p. 30).

Es cierto, constantemente tenemos la idea de que los niños son mucho más creativos que los adultos, pero este mito se desmiente al tener

presente que la experticia y el conocimiento adquirido por los adultos a lo largo de su vida, proporcionan herramientas que los convierte en personas más creativas. Es en este punto es donde nosotros jugamos un papel importante como docentes de primera infancia, propiciando espacios dentro del aula para que los niños desarrollen cada vez más su capacidad creadora.

### La creatividad únicamente se desarrolla en la dimensión artística (Gómez, 2013)

Este es otro de los mitos que los docentes tenemos respecto a la creatividad. Siempre tenemos la idea de que solo cuando los niños cantan, dibujan, bailan o tienen un espacio adecuado para ser creativos.

Esta creencia parece alimentarse de la idea, que todavía pervive en muchos padres de familia, estudiantes y aún educadores, según la cual el plan de estudios se compone de dos grandes grupos de asignaturas: las que desarrollan la inteligencia, las así llamadas materias maduras (matemáticas, lenguaje, ciencias sociales y ciencias naturales) y las otras, las de relleno. Estas últimas parecen considerarse, en el mejor de los casos, complementarias de las primeras, y en las peor, accesorias sin mayor valor formativo (p. 32).



En educación inicial podemos desmentir este mito, articulando nuestra práctica docente con cada una de las actividades rectoras para la primera infancia propuestas por el MEN (2014), para que nuestros estudiantes tengan la posibilidad de desarrollar procesos cognitivos creativos en el juego, el arte y la literatura desde diferentes espacios (Gómez, 2013).

### La escuela mata la creatividad (Gómez, 2013)

Este mito es totalmente falso, ya que la escuela es uno de los espacios donde los niños tienen la posibilidad de generar constantemente procesos creativos cognitivos, a partir de prácticas pedagógicas adecuadas mediante las cuales, permitamos a nuestros estudiantes aprender con agrado, partiendo de sus intereses, no imponiendo temáticas rígidas con las cuales se limite la creatividad en ellos.

La escuela tiene una función primordial que cumplir frente a la promoción de la creatividad, pero no puede entregarle toda la responsabilidad. Hay que tener en cuenta que la familia, los grupos de amigos, el ambiente de trabajo, entre otros muchos escenarios en los cuales se desenvuelve la vida del individuo, generan oportunidades u obstáculos para el

desarrollo de las capacidades creadoras (p. 33).

Esto nos permite visibilizar y tener presente que nuestros niños pueden desarrollar la creatividad en cualquier espacio social en el que se encuentren, pero de la mano de la escuela, querido docente, tiene mucho que aportar al desarrollo de la **creatividad**.

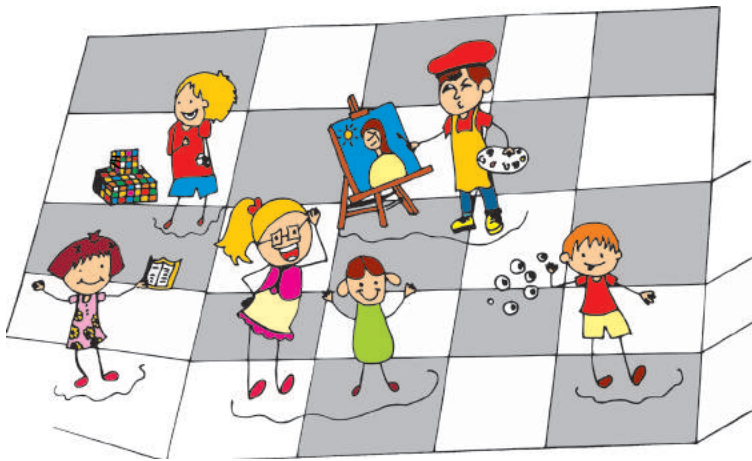
A partir de lo anterior y anticipándonos a las posibles expectativas que les pueda generar esta temática, tal vez un poco distinta a la acostumbrada en su quehacer diario, queremos compartir con ustedes algunos principios para orientar su práctica pedagógica hacia el desarrollo de la creatividad en **primera infancia**.

Consideramos lo anterior, ya que partiendo de nuestra propia experiencia podemos darnos cuenta que es primordial estudiar a fondo el tema de los procesos cognitivos creativos para comprender a los niños, para buscar estrategias que tengan en cuenta la subjetividad de cada quien, para no homogeneizarlos y, por el contrario, permitirles un aprendizaje más libre desde la individualidad, porque los docentes son sujetos primordiales en esta etapa inicial para los niños, dado que pasan la mayor parte del día con ellos, y por lo tanto, se deben propiciar actividades adecuadas para realizar un papel determinante en el fortalecimiento de los procesos cognitivos creativos.



Se preguntarán entonces: ¿por qué la creatividad?, acaso, ¿ese no es un tema que le corresponde a los docentes que se desempeñan en las áreas de artes, o a aquellas personas que tienen grandes habilidades para innovar y crear cosas extraordinarias? Lo planteamos de esta manera porque comprendemos que el tema de la creatividad genera en cierta medida algo de desconfianza,

tal vez temor, o expectativas diversas. Por ende, en muchas oportunidades se opta por decir que no se es tan habilidoso en ese sentido, y se delega la tarea a otros docentes de áreas artísticas. Es por eso que, queremos decirles que cuentan con este material que supone un cambio en la forma de entender y desarrollar los procesos cognitivos creativos en su aula.



## Principios que orientan su práctica pedagógica hacia el desarrollo de Procesos Cognitivos Creativos

Amigo docente, a continuación, encontrará una serie de principios que puede poner en práctica, ya sea al dar inicio a su clase, en torno al desarrollo o durante la evaluación tanto de los procesos de los niños como de la efectividad de las actividades que usted plantea en pro del desarrollo de procesos cognitivos creativos.

### 1. Planeación de la clase

Piense en generar situaciones de aprendizaje que ofrezcan experiencias significativas, partiendo de los intereses que usted detecta en sus niños, teniendo en cuenta contextos familiares, sociales o culturales.



Esto permitirá a los estudiantes, movilizar sus saberes previos y querer profundizar en ellos o adquirir otros. Recuerde amigo docente que, a partir de los intereses, usted está motivándolos a ser más creativos.

De igual manera tenga en cuenta que antes de desarrollar cualquier actividad, es importante que cree un espacio agradable y acogedor a partir de la ambientación. Dé un giro a su aula de clases, permita que los niños se ubiquen de tal manera que se sientan cómodos; puede ponerles algo de música, varíe el mobiliario del aula de acuerdo a la actividad que vaya a realizar, esto estimula y motiva al niño generando curiosidad, sensibilidad e imaginación y apertura frente a la tarea propuesta.

## 2. Propiciar el recuerdo

Usted puede decirle a los niños que van a hablar de lugares para conocer en la ciudad, o escoger cualquier otra situación de interés para ellos. Permitirles que hablen sobre lo que conocen y recuerdan a partir de las diferentes experiencias que han tenido en espacios diferentes al escolar. Al escuchar y observar lo que los niños hacen y dicen, usted podrá darse cuenta de que ellos traen a su memoria inmediatamente recuerdos de diferentes momentos vividos. Ante ello, puede establecer diálogos que

les permita enriquecer el desarrollo de la imaginación del niño a través de lo que recuerdan.

## 3. Restricciones

Propicie espacios de diálogo e indicaciones mediante las cuales brinde a los niños claridad sobre las restricciones, las cuales son pautas que el docente indica para la realización de la tarea y que los niños deben tener en cuenta durante el desarrollo de sus creaciones. En este sentido, recuerde que es importante el uso de estas en dichas actividades, lo cual exige al niño salir de su confort y buscar respuestas o soluciones diferentes a las acostumbradas cotidianamente.

A manera de ejemplo, usted le puede indicar a los niños de su aula construir un tren usando solamente las fichas que tengan forma de figuras rectángulo, círculo y cuadrado cuyos colores son verde, azul, rojo y amarillo, intercaladas respectivamente; en este no puede haber dos fichas del mismo color unidas, ni tampoco con la misma figura, además el tren se debe construir colectivamente con todos los integrantes de la clase.

## 4. Procesos cognitivos creativos desde los intereses de los niños

Propicie situaciones problemáticas donde los niños puedan ejecutar acciones concretas y se les permita evocar experiencias próximas a la



temática de interés a trabajar. Aquí la interacción con los compañeros y los materiales es fundamental, ya que el niño puede explorar, intercambiar experiencias y proponer diferentes alternativas. Para ello, le sugerimos dar paso a la espontaneidad y libre opinión, pero con la claridad de que las propuestas o soluciones a la situación problema deben estar dentro del marco o temática de interés que se está abordando en el momento. Así, usted está generando en el niño la restricción de que lo que cree debe estar enmarcado en la temática abordada.

## 5. Memoria y asociación

Durante el desarrollo de la clase cree espacios en los cuales se puedan realizar comentarios referentes a la temática de interés de los niños, incluso puede generar algunas preguntas como: ¿qué sabes sobre el tema?, ¿a qué se te parece?, ¿de qué te acuerdas cuando ves determinado objeto o escuchas tal canción, cuando leemos un cuento cuyo título es? De esta manera incentiva el desarrollo de procesos cognitivos creativos (memoria y asociación); según Finke, Ward y Smith, la asociación es un proceso de la fase generativa donde se traen imágenes a la mente y estas se asocian con otra.

En este sentido, usted puede proponer una actividad en la cual se invite a los niños a salir a un campo

abierto, y tengan la posibilidad de observar el cielo, seguidamente indague sobre lo que ven en las nubes; a partir de esta actividad usted podrá darse cuenta de cómo los niños traen de su memoria determinadas representaciones mentales que tienen almacenadas en su mente y que les permite generar nuevas creaciones.

## 6. Asociación mental

Durante el desarrollo de su clase, proponga actividades que permitan a sus estudiantes realizar asociaciones mentales, es decir agrupar características que pertenecen a un elemento, y unirlos con las de otro objeto para que, a partir de esa unificación, puedan crear otro nuevo. Con relación a este principio le proponemos a modo de ejemplo la utilización de fichas de arma todo, material con el cual los niños construyen aviones, carros, torres, robots etc. A partir de una construcción que realicen, pregúnteles: ¿qué más podría agregar?, ¿qué podrías hacer con él?, ¿que podría pasar si le quitamos una pieza? Pídales que realicen una nueva construcción partiendo de la que ya han realizado.

Por ejemplo, si el niño crea un castillo, usted como su guía le puede indicar seguidamente que le agregue otra función o parte, para que ese



castillo sea andante o que construya objetos relacionados con otros ya existentes en su memoria. En esta actividad la eliminación de piezas también puede ser una alternativa y actuar como restricción.

## 7. Síntesis mental

Usted brinda la posibilidad de realizar síntesis mental a sus estudiantes, permitiendo ensamblar las partes que componen un todo para que de esta forma tengan la posibilidad de crear estructuras nuevas y diferentes, simplificando su contenido al igual que descubriendo una nueva relación, de esta forma favorece el desarrollo de su creatividad; para este principio usted compañero docente, puede preguntar: ¿qué podría crear con determinados objetos que usted le deje a su alcance?, ¿con qué otros materiales podría hacerlo también? Observe a sus niños y escuche lo que dicen, dado que en la mayoría de las ocasiones los niños realizan este proceso y simplemente no nos damos cuenta porque no los escuchamos y no nos detenemos a observar detalladamente los diálogos que establecen con sus pares y con usted mismo mientras juegan, así los niños logran combinar varios conceptos y alterar el significado inicial de alguno de estos. Ejemplificamos esta situación de la siguiente manera. Puede proporcionar a sus

estudiantes cajas de cartón de diferentes tamaños, y solicitar que con ellas construyan un medio de transporte que les ayude a llegar a determinado lugar del colegio, de esta forma usted podrá observar cómo los niños integran elementos o partes de representaciones mentales previas para formar una nueva estructura. También puede proponerles la creación de un nuevo objeto o artefactos partiendo de ciertos materiales dados por usted (cajas, sillas, mesas, etc.).

## 8. Reducción categorial

En este proceso el niño logra reducir la información que caracteriza un objeto o imagen mental a lo más importante de la misma, para fortalecer este proceso usted podría plantear a sus estudiantes una actividad, en la cual nombrará diferentes personajes u objetos y ellos determinarán la función más relevante, para agruparlos como superhéroes, herramientas, utensilios, medios de transporte, entre otros.

## 9. Para la evaluación

Aunque nuestra tendencia es casi siempre evaluar, es importante ver este aspecto desde la perspectiva del desarrollo. En este sentido, recuerde que los procesos cognitivos creativos se dan a nivel individual de manera diferente en cada niño, y según Margaret Boden (1994) existe



una P creatividad que da lugar a ideas creativas a nivel individual y da la posibilidad a cada sujeto de resolver sus determinadas situaciones, por tanto, es una novedad para la persona quien la está generando en ese momento y no para nadie más.

A manera de ejemplo, en una actividad de lectura en un cuento sobre príncipes y princesas, usted puede proponer a los niños crear el final de este, puede incluir algunas restricciones para que no se convierta en el típico final de este tipo de cuentos y para llevar a los niños a producir ideas más creativas. En ese sentido le proponemos estar muy atento a la manera como sus niños resuelven determinadas situaciones; al respecto usted debe observar qué procesos cognitivos creativos está utilizando el niño en la ejecución de la actividad que se le ha propuesto.

**Restricciones:** los personajes no viven en un castillo, ni se casan al final, además cada final debe ser diferente al de sus compañeros.

Ahora que usted querido colega, se ha familiarizado con los anteriores principios, lo animamos a que ponga en práctica esta guía de orientaciones que, seguramente lo va a motivar a hacer explícitas las acciones que, apoyadas a través de un conjunto de elementos y estrategias en cognición, van a tener relevancia en su quehacer pedagógico, además de favorecer la motivación en los niños

frente a situaciones que se presenten a diario siendo ellos aprendices permanentemente, creadores y solucionadores de problemas.

## Referencias

Boden, M. (1994). *La Mente creativa. Mitos y Mecanismos*. Barcelona: Gedisa

Daniels, H. (2003). *Vygotski y la pedagogía*. Paidós.

Finke, R. Ward, T. and Smith, S. (1992). *The Creative Cognition Approach*. Massachusetts: Institute of Technology.

Gómez, F. (2013). Creatividad, mentiras y educación. *Revista Javeriana*. Bogotá.

Ministerio [AS5] de Educación Nacional (2014). *Sentido de la educación inicial*. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá. Colombia: 2014. Recuperado de [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-341810\\_archivo\\_pdf\\_sentido\\_de\\_la\\_educacion.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-341810_archivo_pdf_sentido_de_la_educacion.pdf)

Pontificia Universidad Javeriana. 791 (8149) Enero-febrero de 2013.

Vygotsky, L. (1999). *Imaginación y creatividad en la infancia*. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y educación.







3.3





# Explorar, observar y crear



*Sólo alguien que está dispuesto a intentarlo una y otra vez tiene posibilidades de alcanzar logros que sean verdaderamente creativos.*

(Gardner, 1982, p. 121)

## Invitación al favorecimiento de la exploración científica y la creatividad

Apreciados docentes de educación inicial, en **primera instancia** hacemos un reconocimiento a la labor que diariamente realizan y los invitamos a conocer los principios orientadores, los cuales consideramos propician estrategias para favorecer la exploración científica y los **procesos cognitivos creativos** en los niños de educación preescolar.

En la actualidad, la educación inicial está en proceso de reestructuración, a través de las políticas educativas

en el Plan Decenal de Educación (2006-2016) y mediante las orientaciones del MEN, donde se hace un reconocimiento de la educación inicial, definida como un derecho impostergable de la primera infancia y como una oportunidad clave para el desarrollo integral de las niñas y los niños, para el desarrollo sostenible del país y como primer eslabón que fortalece la calidad del sistema educativo colombiano (MEN, 2014, p.1).

Por ello, ustedes docentes, al tener la oportunidad de realizar el acompañamiento pedagógico con los niños tienen en cuenta, sus características, sus intereses, sus motivaciones, sus juegos, sus inquietudes, sus formas de conocer y apropiarse de su entorno, donde se exploran nuevos mundos para lograr el desarrollo integral de los niños y



favorecer los PCC, donde se viven las actividades rectoras planteadas por el MEN:

Se trata de un momento en la primera infancia en la que aprenden a encontrar múltiples y diversas maneras de ser niñas y niños mientras disfrutan de experiencias de juego, arte, literatura y exploración del medio, que se constituyen en las actividades rectoras de la primera infancia (MEN, 2014, p. 4).

Por consiguiente, al realizar un acercamiento al conocimiento del niño y de su entorno, nos permite apreciar la manera como se comunica con otros niños, las preguntas que plantea dentro y fuera del aula y su curiosidad por explorar su entorno, lo cual a su vez nos lleva a plantearnos las siguientes inquietudes sobre los **procesos cognitivos** que se desarrollan en la **primera infancia**: ¿Qué procesos cognitivos favorecen la creatividad? ¿Qué principios orientan la práctica pedagógica para favorecer la exploración científica en los niños?

## Miremos con lupa

### Exploración Científica

Retomando los planteamientos de Lipman, la exploración científica en los niños de edad preescolar se manifiesta de la siguiente manera «quieren saber cómo suceden las

cosas, así que lo preguntan. No debemos asumir que andan en busca de explicaciones, científicas o no. Pueden no tener idea de la diferencia, simplemente buscan una explicación satisfactoria» (2002. p. 93), lo cual puede ser aprovechado para fortalecer esa curiosidad espontánea en los niños.

De acuerdo a los planteamientos de Vygotski (2001), el desarrollo de los conceptos científicos en la edad escolar es de gran importancia; sin embargo, se debe tener en cuenta la forma como se les indica y explica a los niños en el aula, dicho autor argumenta:

Este intento de estudiar el desarrollo real del pensamiento infantil durante el proceso de la enseñanza escolar se basaba en las siguientes premisas: los conceptos, los significados de las palabras se desarrollan; los conceptos también se desarrollan y no se asimilan ya acabados (p. 181).

De esta forma, los contenidos que a partir de los intereses y necesidades de los niños se propician en el aula, deben partir e involucrar las vivencias de los niños para favorecer una actitud científica hacia el conocimiento de su entorno y darle sentido a su mundo, en donde ellos tengan la posibilidad de expresar sus inquietudes y sus posibles respuestas para contrastarlas y verificar sus hipótesis.



Por tal motivo, el acompañamiento de los docentes debe ser el adecuado a la edad, desarrollo y contexto del grupo, para favorecer el desarrollo de la exploración científica en edad preescolar donde el niño tenga la posibilidad de explorar, curiosar, crear nuevas cosas, preguntar, probar, resolver los problemas cotidianos y manifestar con sus propias palabras sus descubrimientos.

### Exploración del medio

Al buscar un mayor desarrollo de la exploración científica se ve la importancia de buscar estrategias, por tal razón se retoman los planteamientos de las actividades rectoras para la primera infancia y en particular la orientada en la exploración del medio, la cual es definida por el MEN, de la siguiente manera:

Explorar el medio es una de las actividades más características de los niños y las niñas. Al observarlos, se puede ver que permanentemente están tocando, probando, experimentando y explorando todo cuanto les rodea; ellos y ellas están en una constante búsqueda por comprender y conocer el mundo. Un mundo configurado por aspectos físicos, biológicos, sociales y culturales, en los cuales actúan, interactúan y se interrelacionan con el entorno del cual hacen parte (MEN, 2014, p.15.)

De allí la importancia de vivenciar estos aspectos en el preescolar porque fundamentalmente lo que se le permite al niño es contrastar lo que cree con la evidencia de la observación, experimentación y exploración porque amplía su mundo y su conocimiento.

Otro aspecto que se resalta en el documento de la exploración del medio en la educación inicial, según los planeamientos, es que a través de «la pedagogía se valore, se respalde, se acompañe y se promueva la actitud de asombro, de búsqueda, de indagación; el planteamiento de preguntas, la formulación de hipótesis y de explicaciones por parte de las niñas y los niños» (MEN, 2014, p.17). Esto nos invita a desarrollar prácticas pedagógicas en donde los docentes seamos orientadores en el acompañamiento educativo y en donde se permita que los niños expresen sus ideas, inquietudes y posibles soluciones frente a las situaciones que se les presenten.

En el documento número 24, titulado «La exploración del medio en la educación inicial», están presentes varios procesos que deben ser considerados, tales como: la manipulación, la observación, la experimentación, la expresión verbal y la expresión de lenguajes artísticos, definidos de la siguiente manera:



- **La manipulación:** es la actividad que permite a los niños conocer los objetos a través de la utilización de los sentidos al tocarlos, mirarlos, escucharlos.
- **La observación:** es mirar detalladamente los objetos o el entorno, para identificar sus características, realizar y establecer diferencias o semejanzas de tamaño, forma, color y textura, con referencia a otros objetos.
- **La experimentación:** en esta actividad los niños relacionan la observación, la manipulación y tienen la posibilidad de participar en el proceso de indagación para que manifiestan e imaginen las posibles causas y efectos.
- **La expresión verbal:** en la medida que los niños realizan la manipulación, la observación y la experimentación dan a conocer sus ideas e inquietudes. Que los lleva a encontrar otros sentidos u otras preguntas que les permiten incrementar su curiosidad y la motivación para resolverlas.
- **Expresión de lenguajes artísticos:** los niños tienen la posibilidad de representar lo que han explorado.

Al tener en cuenta estos procesos podemos retomarlos para permitir que los niños tengan la posibilidad de explorar el entorno escolar, experimentar y expresar sus intereses, conocimientos e inquietudes.

### Mediación

La mediación del docente debe ser la de un orientador que permite a los niños tener la posibilidad de participar en la ejecución de las diferentes actividades, por eso, Vygotski (2001), nos habla de la importancia de las relaciones sociales para que en la interacción se puedan realizar procesos de exploración, expresión de sus intereses y el favorecimiento de la **creatividad**.

En la Figura 3, se amplía la información sobre el docente en su papel de facilitador en la medida que plantea estratégicamente el aprendizaje y media para que los niños construyan sus propios significados según la realidad.







mediar, que en este caso sería bajo la orientación de los docentes.

Vygotski plantea que el desarrollo del concepto científico de carácter social se produce en las condiciones del proceso de instrucción, que constituye una forma singular de cooperación sistemática del pedagogo con el niño. «Durante el desarrollo de esta cooperación maduran las funciones psíquicas superiores del niño con la ayuda y la participación del adulto» (2001, p. 182).

## Creatividad

Como se dio a conocer, diferentes autores han planteado conceptos y formas de desarrollar la creatividad con el fin de visibilizar su importancia y generar mayor compromiso con su implementación en el aula. Esto, nos permite retomar los planteamientos de Finke, Ward y Smith (1992), Boden (1994), para favorecer la creatividad desde diversos PCC a través de la exploración científica.

## Modelo Geneppure

En el modelo Geneppure, Finke, Ward y Smith (1992) plantean la creatividad, producto de muchos tipos de procesos mentales, cada uno de los cuales ayuda a preparar la visión creativa y el descubrimiento. En este modelo se especifican dos fases

de proceso cognitivo, la fase generativa y la fase exploratoria.

Para favorecer los PCC en la exploración científica se tomará del modelo Geneppure tres **procesos generativos**: recuperación desde la memoria, asociación y síntesis mental, que se describen a continuación:

- Recuperación desde la memoria: es evocar o traer representaciones de los elementos (como objetos, formas, figuras, etc.) y personas de su entorno. Ejemplo: describe cómo es el sol; de qué color es tu fruta favorita; por qué te gusta jugar en el parque, etc.
- Asociación mental: proceso que permite establecer relaciones entre las características de los objetos y otros objetos, en forma, color, textura y funcionamiento.
- Síntesis mental: es el proceso en el cual se integran elementos de representaciones previas para formar una nueva estructura y desarrollar actividades específicas.

Para profundizar el tema, en la parte general de la guía de orientaciones (p. 19) encuentra una explicación detallada del modelo Geneppure.

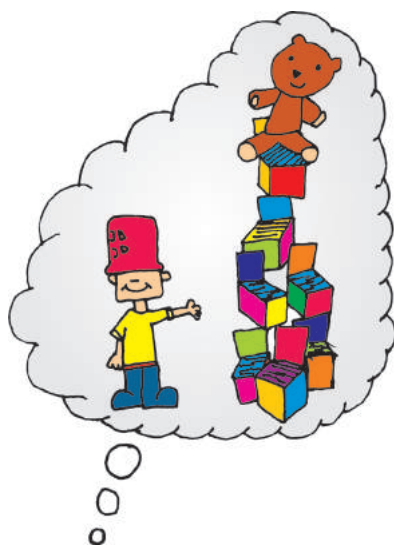
## Modelo computacional representacional de la mente

Margaret Boden (1994) manifiesta que todos tenemos las habilidades



ordinarias para favorecer la creatividad, por ello es importante, en la práctica pedagógica, propiciar a los niños nuevos ambientes y actividades en donde ellos puedan explorar el medio que los rodea, resolver situaciones e invitarlos a realizar productos creativos.

En la Figura 4, se pueden apreciar los aspectos que plantea Boden para favorecer la creatividad. En la parte general de la guía de orientaciones (p. 29) encuentra una explicación detallada del MCRM.



## Las restricciones y la resolución de problemas

### Las restricciones

La importancia de las **restricciones** es que provocan o transforman nuevas posibilidades de creación, ya que al asumirlas es un reto que exige cognitivamente dar o buscar posibles modificaciones a las estructuras existentes, dando como resultado productos más creativos. Estas restricciones pueden estar presentes en cualquiera de las dos fases, generativa o exploratoria. En

la parte general de la guía de orientaciones (p. 28) se amplía sobre el tema.

### Resolución de problemas

Gardner afirma «los niños pequeños sienten curiosidad por una amplia gama de fenómenos, experiencias, temas y preguntas, pero además siguen explorando, aunque no se les anime a hacerlo ni se les premie con gratificaciones materiales» (2003, p. 122), con esto se debe proponer que ellos exploren, expresen su sentir y



se permita la experimentación, dando soluciones a los problemas que se presentan en la cotidianidad de una manera espontánea y aprendiendo de los errores.

Según Gardner «los canales que regulan la creatividad seguirán abiertos si, por ejemplo, se enseñan soluciones diferentes e igualmente viables para un mismo problema» (2003, p.125), lo que nos invita a buscar varias formas para solucionar una situación o experiencia y a tener en cuenta la participación activa y creativa de los niños.

También es importante tener en cuenta los aportes de Delval quien nos resalta dos graves errores que se cometen en la enseñanza del conocimiento científico:

1. Transmitir la ciencia como un conjunto de verdades definitivas.
2. Pretender enseñar el método científico como un conjunto de reglas para aplicar rígidamente. Por ello, el autor plantea «si queremos que los alumnos aprendan a pensar por sí mismos y a explicar la realidad debemos evitar transmitirles esas concepciones erróneas de la ciencia» (1991. p. 237).

Retomando este planteamiento, los niños deben tener la oportunidad de iniciar un desarrollo de su

pensamiento crítico frente a las exploraciones que realizan, no con ideas preestablecidas por otros, sino por las que ellos mismos pueden confrontar y expresar con sus propias palabras.

## Principios orientadores que podemos desarrollar

Teniendo en cuenta el desarrollo de la exploración científica y el favorecimiento de los PCC, planteamos los siguientes principios orientadores.

### 1. Principio de manipulación de objetos

Generar un espacio en el aula, donde se les ofrezcan a los niños, diferentes objetos o elementos, para que sean manipulados y explorados, para dicha actividad se pueden utilizar los diferentes sentidos, donde ellos puedan reconocer las propiedades de forma, color, sabor, textura o dureza del material, y de esta manera propiciar su curiosidad científica.

Por ejemplo, preparar una ensalada de frutas, en las que se pueden seleccionar algunas como feijoa, mamoncillo, guayaba, mandarina, guanabana. Se invitara a tocar las frutas para identificar sus diferentes texturas, olores y sabores, para que a través de sus sentidos reconozcan sus propiedades. Finalmente cada niño puede formar una ensalada de



frutas propia, novedosa con las frutas que más le gustaron.

Cuando el niño manipula los diferentes objetos evoca recuerdos de experiencias pasadas, patrones visuales, formas, olores, que al tener un conocimiento previo, crea situaciones nuevas, es allí donde se evidencia el proceso generativo de la recuperación desde la memoria, como se enuncia en el modelo Geneptore.

*Sabías que... En este orden de ideas se puede favorecer la manipulación y la exploración científica en el acompañamiento pedagógico, como lo afirma Furman (2016):*

Pondremos el acento en cómo educar esa curiosidad que resulta tan evidente en los niños pequeños, para potenciar a lo largo de la escolaridad y desarrollar, al mismo tiempo, hábitos del pensamiento cada vez más potentes, más organizados y más rigurosos (p. 8).

## 2. Principio de observación

Al provocar nuevos ambientes de aprendizaje novedosos se pueden utilizar objetos, espacios y materiales de su entorno, donde los niños realicen una observación detallada y minuciosa con sentido de análisis, se podrían utilizar elementos del laboratorio como lupas y microscopio, para que puedan comparar, analizar, identificar semejanzas y diferencias, categorizar y establecer relaciones,

de esta manera se desarrollan procesos de la asociación mental del modelo Geneptore.

Al permitir la interacción directa con los objetos, el espacio y materiales del entorno se logrará que los niños agudicen la observación, al descubrir detalles o nuevas propiedades de los objetos que antes no habían visto o detalles que pasaron desapercibidos, de esta forma se desarrollan procesos básicos en la exploración científica y la asociación mental, en el que se establecen relaciones entre las características y objetos.



*¿Sabías que... Reconocer la importancia de la observación detallada de las cosas que se encuentran en el entorno inmediato de los niños, favorece los procesos cognitivos creativos?, por eso resulta oportuno citar a Furman (2016), cuando manifiesta:*

Docentes y adultos en general desempeñan un rol central en la promoción de la curiosidad de los niños y su persistencia, capturando su atención, orientando sus observaciones, estructurando sus experiencias (p. 28).



### 3. Principio de experimentación con la naturaleza

Cuando proponemos y provocamos experiencias con el medio ambiente el niño manifiesta su curiosidad, realiza una observación detallada, interactúa con las plantas, los animales y los objetos que se encuentran en estos espacios. De esta manera, se tiene en cuenta los conocimientos previos, recuperación desde la memoria y se proponen algunas restricciones.

Por ejemplo, realizar una visita o salida pedagógica al Jardín Botánico, a una reserva natural que exista en su comunidad, o al parque del colegio, la cual permite que el niño observe, pregunte, se relacione con la naturaleza que toque, mueva, pruebe y mezcle. Realice preguntas como: ¿los árboles se pueden comer?, ¿qué pasaría si el árbol es de azúcar?, ¿las plantas tienen pies?, y ¿qué pasaría si las plantas caminaran o volaran?

Luego permita que el niño plasme sus ideas creativas, por ejemplo, dibujando una planta voladora que transporta su mascota.

También, se pueden realizar experimentos en los que observen todo el proceso de la germinación, para la cual se utilizaran diferentes clases de semillas, por ejemplo, frijol, arveja, aguacate, etc., donde ellos diariamente realicen un registro de

las observaciones y en donde puedan comparar qué pasa con las diferentes plantas a medida que crecen.



*¿Sabías que... Es importante permitir al niño de preescolar que explore, manipule y represente sus experiencias?, al respecto, «Las investigaciones muestran que los niños, cuando experimentan, muchas veces intentan producir un efecto o un resultado y ver si algo funciona, en lugar de testear una idea para ver si es correcta y comprender lo que sucede» (Zimmermann, 2007, en Furman, 2016, p. 19).*

### 4. Principio de experimentación con objetos

Invite a los niños para que lleven al aula diferentes juguetes y figuras de animales, permite que interactúen, que cambien de juguetes entre sí y puedan realizar algunos análisis. Por ejemplo, si trabaja con animales de juguete, permita que imiten los sonidos que emiten estos animales, reconozcan si son animales salvajes o domésticos, qué comen, cómo está cubierto su cuerpo, dónde viven.

Proponga que imaginen a un codrilo viviendo en su casa, ¿cómo



sería su cuarto?, ¿qué le darían de comer?, ¿cómo sería un cocodrinosaurio o un cocodrigato?, de esta forma el niño tiene la posibilidad de expresar y representar su creatividad y la exploración del medio.



*¿Sabías que... En la experimentación con los objetos se puede favorecer el proceso de indagación y el planteamiento de las hipótesis por parte de los niños?, de esta manera se propicia la recuperación de la memoria, la asociación y la síntesis mental del modelo Geneplore.*

## 5. Principio de expresión verbal para plantear hipótesis

Propiciar la búsqueda de diferentes situaciones en la que los niños planteen sus hipótesis, por ejemplo, observar varias matas que estén marchitas, se invitan a los niños a manifestar qué creen que ocurrió, si la tierra está seca o muy húmeda, qué les pudo faltar a las plantas y a partir de sus ideas se programan las acciones a seguir, para identificar si las plantas necesitan agua todos los días o no dependiendo de las características propias de cada planta.

De esta manera se desarrolla la síntesis mental donde el niño analiza y se enfrenta a situaciones cotidianas de una manera libre, en donde pueden expresar sus ideas y a nivel grupal determinar cuál es la mejor opción.

El plantear soluciones a problemas cotidianos y ofrecer un ambiente de confianza, le permite al niño que se pueda expresar libremente, desarrollar la exploración científica y que dé posibles respuestas a situaciones presentadas, que sea propositivo, que interactúe con su entorno y resuelva asertivamente las dificultades que se le presenten, se desarrolla el proceso generativo de la síntesis mental, al integrar sus conceptos previos para llegar a otros nuevos.



*¿Sabías que... Los docentes de preescolar deben permitir a los niños que expresen sus ideas y sentimientos libremente sobre las experiencias vividas, ante la situación planteada?*

Los estudios muestran que los niños aprenden haciendo predicciones y experimentando continuamente,



haciendo inferencias sobre sus acciones y también sobre las acciones de otros. De esa manera, obtienen evidencia que los va ayudando a aprender, explorando relaciones causales y poniendo a prueba distintas ideas acerca de cómo funciona el mundo (Furman, 2016, p.30).

## 6. Principio de la expresión de lenguaje verbal para sacar conclusiones

En todos los momentos es importante permitir que el niño exprese sus inquietudes, que den a conocer sus apreciaciones y sus nuevos conocimientos del entorno y de su mundo. Plantearles a los niños situaciones en las que tengan diversos materiales para comparar su forma, peso, tamaño, color, textura y puedan explorar diferentes situaciones y cambios con estos materiales, en las que se indiquen las restricciones al observar la situación de forma natural y contrastar con la utilización de las lupas.

Por ejemplo, colocar un lápiz, un pin pon, una cuchara, un dado, entre otros, dentro de un vaso con agua observándose uno por uno de manera directa y luego con la lupa, luego comentar si realizaron algún cambio. Recuerden representar aquello que han explorado y que han podido conceptualizar de la situación en la que participaron.



*¿Sabías que... Los niños están en continua búsqueda, son curiosos, les gusta experimentar, comparar, descubrir y dar sentido a lo que tienen a su alrededor? De esta manera se requiere evocar conocimientos previos, la asociación y la síntesis mental, cabe agregar.*

Pero no solo de experimentos vive el científico. Otro elemento clave del pensamiento científico es la capacidad de sacar conclusiones a partir de evidencias. Y, nuevamente, los estudios muestran que los rudimentos de esta capacidad ya están presentes desde edades muy tempranas (Furman, 2016, p.30).

## 7. Principio de analogías con los diferentes elementos utilizados.

La creación de analogías le permite al docente y al niño explorar y ampliar los conceptos, desarrollar las capacidades y actitudes de los niños y favorecer la exploración científica para relacionarlo con la realidad y el medio en el que se desenvuelve.

Con la realización de analogías, se puede favorecer que los niños



aprendan a establecer similitudes y diferencias de las nociones que aprende en la exploración del medio en el que se desenvuelve.

Por ejemplo, al realizar experimentos de identificación de sabores se puede mezclar el agua con el azúcar e identificar que es dulce, luego comparar la mezcla del agua con la sal e identificar que es salado, como conclusión el agente educativo podría mediar con los niños para resaltar la analogía: azúcar es a dulce como sal es a salado.

También se pueden hacer observaciones en el parque del colegio en donde se puedan buscar analogías, como:

Verde es a pasto como amarillo es a sol.

Día es a sol como noche es a luna.



*Sabías que... De esta manera se requiere hacer recuperación desde la memoria y asociación mental para la realización de las analogías, donde el niño pueda realizar comparaciones, e identificar diferencias y semejanzas de los objetos que son utilizados en el entorno, y como lo enuncia, Furman (2016), «Así, esas ideas iniciales podrán evolucionar hasta acercarse a ideas científicas, que les sirvan a los niños como marcos conceptuales para entender y actuar sobre el mundo» (p. 38).*

## Referencias

Boden, M. (1994). *La mente creativa. Mitos y mecanismos*. Barcelona

Delval, J. (1991 ). *Crece y Pensa*. Barcelona. Paidós.

Finke, R. Ward, T. and Smith, S. (1992). *Creative Cognition. Theory, Research and Applications*. Cambridge: The MIT Press.

Furman, M. (2016). *Educar mentes curiosas: la formación del pensamiento científico y tecnológico en la infancia*. Documento Básico. XI Foro Latinoamericano de Educación. 1a. ed. compendiada. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Ed. Santillana.

Gardner, H. (1982). *Las cinco mentes del futuro*. Barcelona: Paidós.





Lipman, M (2002). *La filosofía en el aula*. Ediciones de la Torre. Tercera edición.

Ministerio de Educación Nacional. (2014), *La exploración del medio en educación inicial*.

Ministerio de Educación Nacional. (2006-2016) Plan Decenal de Educación.

Salomon, G (1993). *Cogniciones distribuidas*. Amorrortu Editores S.A.

Vygotski, L.S. (2001). *Obras Escogidas II*. Ant Machado Libros, S.A.

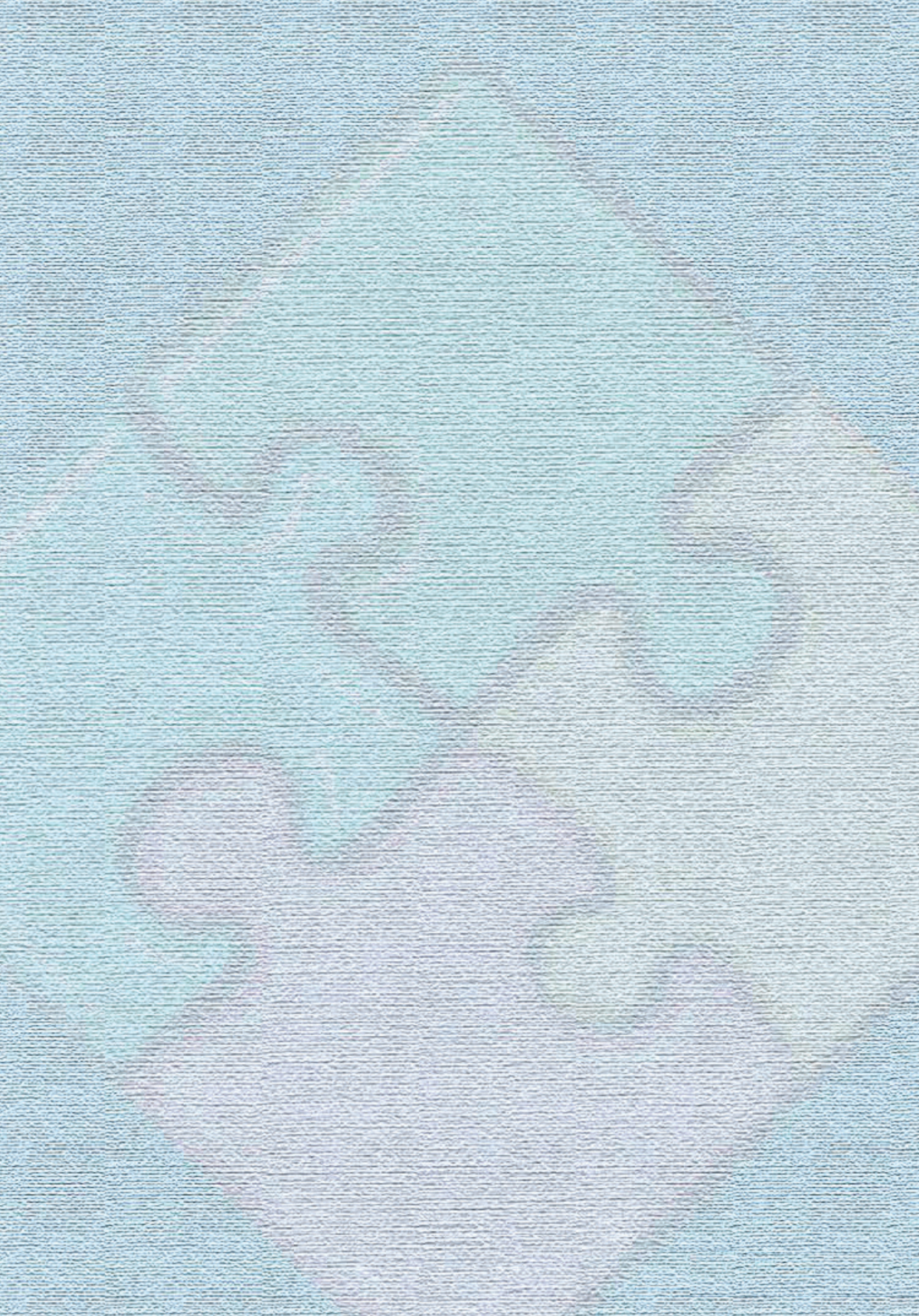


3.4

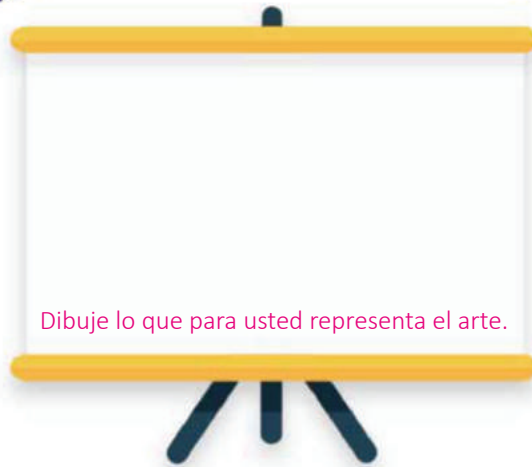
Arte



Dibujo



Comprender, pensar y crear con una mirada artística



Dibuje lo que para usted representa el arte.

## ¿Qué es el arte para usted?

*El empeño que ponen los chicos para hacer los dibujos, su propio placer al producirlos y la fascinación que sus trabajos a veces ejercen sobre otros, hacen difícil descartarlos sin trámite. Sin duda, los dibujos no son tan solo accidentes afortunados.*

[Gardner, 1982, p. 161].

El arte como manifestación de la **creatividad** permite generar espacios diferentes de creación, desde el cual los niños empiezan a realizar sus propias elaboraciones a partir de lo que observan en su entorno o de la experiencia; les otorga libertad de expresión y la posibilidad de plasmar con diferentes materiales

lo que piensan, desean y sienten. En este sentido es importante que nosotros como docentes aprovechemos el arte en nuestras aulas ya que es una herramienta mediadora, en la cual se enriquecen varios **procesos cognitivos creativos** abordados desde el enfoque cognitivo de Finke, Ward y Smith, que permiten el surgimiento del **acto creativo**.

Así pues, iniciemos preguntándonos: ¿qué entendemos por arte? Hoy en día es difícil delimitar dentro de las acciones creadoras del ser humano, qué es arte y qué no lo es. Para el propósito de la serie de orientaciones que les proponemos, consideramos el arte como un medio de



expresión de sentimientos, vivencias, imágenes, ideas y percepciones.

El arte brinda un medio privilegiado, y quizás único, de expresar las ideas, los sentimientos y los conceptos que son más importantes. De este modo puede el individuo enfrentarse consigo mismo y expresar su propia visión del mundo de manera que resulten accesibles para otros. Al final, el logro artístico aparece como intensamente personal e intrínsecamente social: como un acto que brota de los niveles más profundos de la persona pero que se dirige a otros miembros de la cultura (Gardner, 1982, p. 124).

Desde esta perspectiva es importante señalar que el arte tiene un impacto no solo a nivel personal sino social. Como lo menciona Gardner (1982), las producciones artísticas nos conducen a generar creaciones que las demás personas observarán y apreciarán desde diversos puntos de vista (p. 124).

En este sentido, es pertinente que introduzcamos en nuestra mediación un concepto ampliado de la experiencia artística, reconociendo que por medio de esta se desarrollan procesos cognitivos tales como la memoria, asociación mental, síntesis mental, transformación mental, entre otros, que hacen parte de los procesos de aprendizaje y lo

favorecen. Consideramos entonces que nosotros como docentes podemos fomentar el acto creativo en los niños a partir del arte específicamente a través del dibujo, ya que este les permite expresar de forma gráfica su pensamiento y las situaciones que vivencian día a día; además como lo afirma Vygotski (1986) «el dibujo constituye el aspecto preferente de la actividad artística de los niños en su edad temprana» (p. 93) por lo cual es necesario que aprovechemos este gusto por el dibujo y generemos nuevas estrategias que permitan favorecer su desarrollo.

Desde esta mirada, nos surge el interrogante: **¿cómo generar una experiencia artística para el desarrollo de los procesos cognitivos creativos a partir del dibujo en niños de 5 a 6 años?** Para responder a esta pregunta generamos una propuesta en donde les planteamos principios orientadores que guiarán su labor docente en el aula y permitirán favorecer el desarrollo de los **procesos cognitivos creativos** en primera infancia. De esta manera se pondrán los principios a través del dibujo, teniendo en cuenta que inicialmente es más fácil para el niño expresarse a través de las imágenes que trae de su mente, y reconociendo que, por medio de este, podemos fomentar la expresión de ideas, pensamientos y sentimientos que nos llevarán a favorecer el desarrollo de la creatividad.



Partiendo de lo anterior consideramos necesario plantear **principios orientadores** que le permita a usted guiar una clase de artes en forma diferente, que proporcione a los estudiantes nuevas experiencias y a usted amigo colega, le permita el desarrollo de **procesos cognitivos creativos** en primera infancia, retomando los aportes de Finke, Ward y Smith (1992), Margaret Boden (1994) y Csikszentmihalyi (1998) que se plantearon anteriormente en la guía y que son los que orientarán el proceso que vamos a iniciar.

Para empezar, vamos a recordar, ¿qué procesos cognitivos creativos se pueden desarrollar en los niños?, ¿para qué le sirve al niño desarrollar estos procesos?, ¿podrían desarrollarse procesos cognitivos en arte por medio del dibujo?, ¿cómo puedo desarrollar estos procesos en el aula? Todos estos cuestionamientos nos permiten abordar el arte especialmente en el dibujo desde otra perspectiva, pues, aunque se propician clases dinámicas y diferentes, el objetivo del arte en el aula ha sido el de fomentar la expresión de ideas, sentimientos y pensamientos que tiene el niño por medio de la utilización de diversas técnicas artísticas, pero, ¿para qué nos sirve expresarnos?, ¿será que podemos desarrollar procesos cognitivos creativos a través de la expresión artística por medio del dibujo? En pocas ocasiones nos surgen estos interrogantes, los cuales serán fundamentales en

la aplicación de esta serie de orientaciones en el aula

Ahora bien, recordemos que Finke, Ward y Smith (1992) plantean el modelo Geneplore, el cual incluye dos fases: una generativa y la otra exploratoria, cada una con procesos diferentes; teniendo en cuenta la edad de nuestros pequeños para el caso de nuestras orientaciones les propondremos incorporar en el aula cuatro procesos cognitivos creativos que se desarrollan en la fase generativa, los cuales son recobro de información, asociación de ideas, síntesis mental y transferencia mental. De igual forma se retoman las cuatro Ps abordadas por Finke, Ward y Smith (1995) en donde se resalta la importancia del producto, la persona, las **presiones** y los procesos que se encuentran en el desarrollo de la creatividad. Le recomendamos consultar más acerca de las fases y procesos del modelo en la (p. 19) y de las cuatro P en la (p. 25) del apartado «Estudio de los diferentes enfoques de la creatividad desde el punto de vista cognitivo».

En otra instancia, Margaret Boden (1994) parte de los presupuestos del modelo computacional representacional de la mente, para explicar el surgimiento de la creatividad humana, utilizando la metáfora entre los procesos que realiza la mente y el



ordenador, cuestionándose acerca de cómo funciona la mente y cómo es posible el surgimiento de la creatividad. Así mismo, reconocemos su aporte en relación al uso de las **restricciones**, lo cual puede encontrarlo en el apartado «Estudio de los diferentes enfoques de la creatividad desde el punto de vista cognitivo» (p. 29), en donde podrá evidenciar que las restricciones sirven para complejizar la secuencia del acto creativo en su sistema generativo, nos orienta en la construcción de los principios que se propiciarán posteriormente, pues es necesario tener en cuenta que para el desarrollo de los **procesos cognitivos creativos** en los niños es importante poner limitaciones para que puedan explorar otras opciones en la realización de las actividades propuestas y de esta forma propender por un pensamiento creativo.

Por último, Csikszentmihalyi (1998) nos ilustra con su modelo de sistemas, en donde la **creatividad** se desarrolla a partir de condiciones sociales y de la interacción con el mundo que lo rodea; plantea tres aspectos fundamentales como son: campo, ámbito y persona, los cuales podrá observar con mayor precisión en el apartado estudio de los diferentes enfoques de la creatividad desde el punto de vista cognitivo p. 34, de nuestra guía y el manejo del

**macroentorno y microentorno** de los cuales retomaremos el aprovechamiento del microentorno en el desarrollo de los principios propuestos en el módulo.

Ahora bien, teniendo en cuenta lo anterior vamos a conocer los principios que orientarán su labor a partir del uso del dibujo en el aula, los cuales están agrupados en dos categorías. Unos encaminados al desarrollo de los PCC y otros a favorecer la interacción del niño con el entorno permitiendo su exploración. Empecemos con este recorrido.

## Para desarrollar procesos cognitivos creativos podemos:

### 1. Usar las restricciones para la producción de dibujos novedosos.

Propiciar el uso de reglas y limitaciones que le permitan al niño la exploración de diversas acciones en el ejercicio del dibujo, posibilitando la novedad. Para ello usted como docente puede incorporar el uso de las **restricciones** para ajustar las producciones de los niños de acuerdo a diferentes alternativas.

Para tal fin le planteamos una serie de sugerencias que apoyan la implementación de este principio, empleando las restricciones para favorecer el **acto creativo y la novedad**. En este sentido:



- A partir de un punto dibujado en la hoja realice una imagen. Pregúntele: ¿qué puedes dibujar a partir del punto?, ¿cómo se llama tu producción?
- Pídale que dibuje un objeto de su gusto pero que solo sean alimentos o juguetes.
- El niño se verá enfrentado a pensar en diferentes posibilidades. Puede cuestionarlo: ¿qué cosas te gustan que sean comida o juguetes?, ¿para qué puede servir lo que quieres dibujar?
- Proponga dibujar un objeto a partir de una forma (cuadrado, círculo, triángulo) solicitando al niño que solo haga elementos de su casa. En este sentido usted puede preguntar: ¿qué puedes dibujar con esta figura?
- Pintar con un pie o con la mano no dominante.



*Sabías que Boden (1994) afirma que «las restricciones sobre el pensamiento no constriñen meramente, sino que también hacen que ciertos pensamientos -ciertas estructuras mentales- sean posibles» (p. 74).*

Por tal motivo, es de gran importancia propiciar el uso de restricciones en las diferentes actividades planteadas con el niño y así poder restringir información que no será útil al momento de que pretenda crear.

## 2. Partir de la evocación de recuerdos

Favorecer la exploración de la memoria en la evocación de recuerdos que sirvan como parte del sustento a la producción creativa del niño, teniendo en cuenta que este proceso permite recordar datos o experiencias que llevarán al niño a la construcción de su propio aprendizaje, en este sentido usted podrá proponer al niño recordar imágenes visuales o sonoras, entre otras.

Para llevar a cabo este primer principio le brindamos, amigo docente, algunas sugerencias que tienen como objetivo final que el niño pueda realizar un producto creativo a través del dibujo aprovechando la capacidad de recordar imágenes desde su memoria:

- Incentive al niño a recordar una situación cotidiana, realice preguntas como: ¿cómo te fue ayer?, ¿qué podrías dibujar de lo que hiciste ayer?, ¿qué actividades haces todos los días?





- Pregúntele al niño qué lugares diferentes conoce e indague acerca de: ¿cómo podrías dibujar los elementos que tiene ese lugar?, ¿qué sonidos pudiste escuchar?
- Traiga a la memoria de los niños los cuentos que han escuchado y pregúntelos: ¿qué cuento conoces y te llama la atención?, ¿cómo dibujarías lo que sucedió en el cuento?
- Evoque animales conocidos por el niño a través de imágenes y cuestionelo acerca de: ¿qué animales conoces?, ¿has tenido mascota?, ¿cómo imaginas tu mascota si no has tenido?

Todas estas actividades sugieren al niño evocar situaciones, personas, objetos etc., que le permitirán sacar ventaja de su memoria en favor de actividades creativas y de esta manera podrá pedirle al niño que dibuje diferentes imágenes sin necesidad de dar una orden específica de lo que debe dibujar, así usted le permitirá al niño no solo ser creativo con sus dibujos sino evocar recuerdos también.



*Sabías... Que Finke, Ward y Smith (1992) afirman que, el proceso de recuperación desde la memoria permite traer a la mente imágenes o representaciones gráficas que han sido observadas lo cual nos permite evocarlas y poderlas plasmar en un producto creativo.*

### 3. Asociación de dos o más imágenes

Fomentar el uso de asociación de imágenes en la cuales se evidencian las relaciones posibles con los objetos permitirá la exploración de diversas posibilidades en la construcción de **productos creativos**. Así, el niño descubrirá por sí solo las características de cada figura y podrá especificar cuál es su relación.

Con el fin de implementar este principio, le recomendamos a usted propiciar que el niño pueda realizar un producto creativo a través del dibujo aprovechando la capacidad de asociar imágenes, en este sentido:

- Coloque sonidos cortos de diferentes fuentes y solicite al niño que dibuje el ambiente que puede imaginar a partir de la suma



de estos sonidos. Puede preguntarle: ¿reconoces los sonidos que escuchaste?, ¿qué puedes dibujar con esos sonidos?

- Pídale al niño que recuerde varias clases de dulces de su gusto y los represente en una hoja y luego dígame que cree un dibujo asociando todos los dulces, pregúntele: ¿qué objetos nuevos podrías crear con esos dulces?



*Sabías que lo anterior está basado en los aportes de Finke, Ward y Smith (1992) quienes señalan que «Los tipos de procesos generativos más básicos consisten en la recuperación de estructuras existentes desde la memoria y la formación de asociaciones a través de dichas estructuras» (p. 20).*

#### 4. Explorar los objetos transformando sus características

Propiciar la exploración de los objetos y el reconocimiento de las partes por las que están compuestos para transformarlos y reorganizarlos formando uno nuevo, de esta forma se pueden favorecer los procesos cognitivos en el niño.

Para la implementación de este principio le recomendamos algunas sugerencias que posibilitan el desarrollo de los **procesos cognitivos creativos** en el niño para que pueda realizar un producto creativo a través del dibujo por medio de los procesos de síntesis y transformación mental. Para ello:

- Pídale que dibuje dos imágenes de su gusto para crear una imagen nueva a partir de la suma de estas. Realice preguntas como: ¿qué imágenes te gustaría combinar?, ¿qué crees que resultaría de esa combinación?, ¿qué función tendría?
- Solicite al niño que dibuje algunos animales que tengan alas y los asocie a un objeto determinado generando una nueva imagen. Puede hacer preguntas como: ¿qué tantos animales conoces con alas?, ¿con qué objeto podrías relacionar ese animal y dibujarlo?, ¿qué nombre le pondrías a tu nueva creación?
- Indique al niño dibujar una imagen nueva producto de la transformación de sus atributos. Por ejemplo, ver detenidamente un árbol y preguntar qué partes podría cambiar por otras para así crear un árbol animal.



- Recuerde cuentos cortos y pídale al niño que dibuje una historia que asocie elementos de las narraciones y le sugerimos apoyarse en preguntas como: ¿qué fue lo que más te gustó de cada historia?, de lo que te gustó: ¿qué conservarás para la nueva historia?, ¿cómo serían los personajes y los lugares donde quieres que transcurra?



*Sabías que... Finke, Ward y Smith (1992) afirman en este sentido que «Las partes pueden ser mentalmente reordenadas y organizadas, y las formas pueden ser rotadas o alteradas en forma para hacer estructuras potencialmente útiles e interesantes» (p. 20). Con el fin de que el niño transforme objetos reales permítale explorar diferentes modos de generar objetos, criaturas, personajes, lugares, de forma novedosa.*

Los anteriores principios le brindan a usted una orientación para abordar los procesos cognitivos creativos en el aula a partir del dibujo, estos

son una herramienta novedosa para su práctica pedagógica, por lo cual recomendamos se aborden y profundicen en sus clases para lograr el objetivo de desarrollar estos procesos con los niños de preescolar a su cargo. A continuación se plantean los principios orientadores a partir de la relación con el entorno y todo lo que él nos brinda para favorecer nuestra **creatividad**.

## Para favorecer la interacción del niño con el entorno podemos:

### 1. Observar el rol del docente

Otro factor importante en el proceso escolar es la persona que guía, ya que las pautas o indicaciones que brinde deben ser acertadas para alcanzar las metas que se quieren a nivel cognitivo y que le permitirán al niño transformar su actuar en la sociedad. Tal como lo afirma Sternberg (1999) «la creatividad es un tema de amplio alcance que es importante tanto a nivel individual como social» (p. 3). Usted, amigo docente, como persona que guía el proceso cognitivo creativo puede estimular a los niños no solo en la libertad de crear, sino también de proveer situaciones, materiales y objetos que propicien la creación.

Para lo anterior podemos brindar las siguientes sugerencias que pueden



direccionar su mirada hacía un camino con herramientas que le permitan innovar:

- Haga uso de los diferentes materiales que se tiene en el aula para crear composiciones artísticas basadas en el dibujo. Cuestionélese acerca de cómo podrían aprovechar los materiales los niños en la construcción de productos creativos en el dibujo.
- Resalte los procesos cognitivos creativos en cada una de las actividades de dibujo que se vaya a emprender con los niños.
- Realice actividades donde les indique qué colores utilizar, o que materiales usar para la elaboración de dibujos.
- Haga preguntas durante las actividades que el niño realiza, recuerde que el objetivo de la actividad es únicamente observar, no evaluar o juzgar lo que realizan, así podrá favorecer el desarrollo de los procesos cognitivos creativos en primera infancia.



*Sabías que un docente puede generar actos más creativos en los niños cuando pone límites a sus creaciones, «la propia creatividad exige la existencia de límites para que el acto creativo surja a partir de la lucha de los seres humanos con y en contra aquello que los limita» (Rollo May, 1975, p 89 citado por Sternberg y Lubart, 1997, p. 268).*

## 2. Explorar el entorno más cercano al niño

Adecuar el aula de clase para crear un entorno donde el niño se sienta a gusto y pueda inspirarle en cierto momento el trabajo creativo a través del dibujo sin perder de vista su orientación como docente. Según Sternberg y Lubart (1997) «parece que un entorno rico en estímulos alienta más la creatividad de un entorno que es estéril y escueto» (p. 266).

Para la aplicación de este principio, le brindamos algunas sugerencias que puede tener en cuenta para favorecer la relación del niño con el entorno:

- Ambiente el aula de clase con fichas, cuentos, imágenes o sonidos musicales de forma tal que se vea armónico y adecuado sin ser extravagantes.



- Utilice otros materiales como tapas, papeles, plástico, arena, tierra etc., para realizar dibujos haciendo uso de otras texturas.
- Dialogue con los niños y pregúnteles: ¿cómo se sienten en el salón de clases?, ¿qué objetos de los que ve en el salón son más llamativos para ellos?, ¿qué objetos quisiera encontrar en este lugar? Así, podrá tener una mejor orientación de las cosas que ellos quieren ver, tenga en cuenta que hay que conservar una armonía de los diferentes espacios.



*Sabías que... Csikszentmihalyi (1998) afirma que «en cualquier punto temporal, lo que más importa es que configuremos los entornos inmediatos, actividades y horarios a fin de sentirnos en armonía con el pequeño fragmento del universo donde nos encontremos» (p. 177).*

### 3. Reconocer el entorno exterior del niño

Promover la exploración de los intereses que tienen los niños acerca del contexto social, institucional y cultural en el que vive, para favorecer la aparición del acto creativo en la interacción con el mismo; en este aspecto usted como docente puede posibilitar experiencias en lugares diferentes que permitan encontrar herramientas que promuevan el dibujo en el aula.

Para la aplicación de este principio le aconsejamos algunas sugerencias que propician que el niño pueda realizar un producto creativo a través del dibujo por medio de la interacción con su entorno exterior. Para ello:

- Llévelo al parque y permita que explore este ambiente, genere preguntas como: ¿qué ves que te llama la atención?, ¿qué puedes hacer con esas cosas que te gustaron?, ¿lo que viste, qué formas tiene?
- Invítelo a visitar museos, observar y descubrir las cosas que allí se encuentran. Pregúntele: ¿qué fue lo que más te gusto y por qué?, ¿cómo podrías dibujarlo?, ¿seguiste las reglas que te dieron al ingresar?, ¿qué normas tendrías tú si trabajaras allí?



- Promueva el uso de la biblioteca construyendo espacios de lectura colectiva, en los que el niño pueda explorar cuentos y textos.



*Sabías que... Ciertos ambientes tienen una mayor densidad de interacción y proporcionan más ilusión y una mayor efervescencia de ideas; por tanto, incitan a la persona ya inclinada a romper con las convenciones, a experimentar más fácilmente con la novedad que si hubiera permanecido en un contexto más conservador y represivo (Csikszentmihalyi, 1998, p. 159).*

De esta forma es importante permitir la exploración de diversos **ambientes** que posibiliten actos creativos dados a partir de la interacción con el entorno y las condiciones ambientales existentes.

#### 4. Familiarización del niño con producciones del dibujo

Brindar la posibilidad a los niños de expandir y de explorar su apreciación estética en relación a los productos creativos generados desde el campo artístico, nos conducirá a sacar provecho de la cultura visual

que se puede construir a partir de este, empleando el dibujo. Estos lugares pueden ser galerías, tiendas de decoración, museos de arquitectura o de artes plásticas y lugares de conglomeración de artistas callejeros del dibujo; así mismo, se pueden formar galerías con sus dibujos y de otros niños de su curso o de su colegio.

A continuación, realizamos algunas sugerencias que pueden orientarlo en la implementación de este principio:

- Lleve al aula de clases presentaciones de imágenes, con obras artísticas del campo del dibujo, de tal manera que pueda contrastar un referente nacional con un artista internacional y pídale que dibuje una obra de arte suya, con lo que le gusta.
- Propicie la investigación de nuevos contextos de producción del dibujo, por ejemplo, los cómics, las animaciones o la visita a ferias de anime con rasgos y formas de representación interesantes de estudiar. Haga preguntas como: ¿qué te gusta de lo que ves?, ¿qué característica le cambiarías a lo que viste?
- Socialice o propicie la introducción de las grafías de otras culturas ancestrales a los contextos



de producción de representaciones en el aula; por ejemplo, estudiando cómo los muiscas representaban a través de grafías las montañas y los accidentes geográficos más comunes a sus contextos. Cuestiónelo acerca de: ¿qué eran esas figuras?, ¿qué aprendiste de lo que viste?



*Sabías que... Gardner (1994) afirma que «Determinar los modos en los que los niños pequeños son, y no son capaces de distinguir el estilo de las obras de arte se convierte por tanto en una cuestión interesante» (p.34) se hace entonces necesario crear mecanismos y estrategias que le permitan a usted como docente orientar a los niños para conocer, comprender e incluso compartir la mirada de personas de diferentes campos en relación a la práctica del dibujo. Esto para consolidar miradas llenas de nuevas expectativas y porque no, reglas y parámetros que pueden enriquecer la práctica del dibujo en su uso cotidiano.*

## 5. Reconocer los saberes previos y los intereses del niño en las producciones de dibujo

Favorecer la exploración de los conocimientos previos y los intereses de los niños, reconociendo que son una de las principales fuentes de ideas e imágenes, que traen los niños y que permiten el desarrollo de los procesos de forma más armónica. Es necesario que tenga en cuenta que la cotidianidad es fundamental, ya que el mundo que nos rodea ofrece los insumos para incrementar las imágenes que memorizamos y utilizamos en nuestro diario vivir.

Con el fin de implementar este principio le damos las siguientes sugerencias, que apoyan su labor en el aula y que permiten que indague acerca de los conocimientos previos e intereses de los niños. Estas son:

- Proponga al niño dibujar los elementos que más le gustan del aula y que los compare con objetos que ya haya visto.
- Solicite al niño que dibuje cosas de su entorno que ya conoce y que las compare con objetos que no conoce, partiendo de lo que él identifica.





*Sabías que Vygotski (1986) afirma que los niños «no se limitan en sus juegos a recordar experiencias vividas, sino que las reelaboran creativamente, combinándolas entre sí y edificando con ellas nuevas realidades acorde con sus aficiones y necesidades» (p. 12).*

Para finalizar, dentro del proceso de desarrollo de esta serie de orientaciones se propone entonces, otorgarle una herramienta que pueda apoyar su labor educativa. Por tal motivo lo invitamos a conocer y entender la estrategia que presentamos a continuación.

## Actividades sugeridas

Usted es partícipe de un proceso que favorecerá el desarrollo de los procesos cognitivos creativos en los niños. Por esto, antes de iniciar comience a experimentar cada una de las posibilidades y descubra qué puede hacer con ellas, explore y cree sus propios dibujos. Recuerde que el dibujo es una forma de expresión que le permitirá transportarse a otros espacios, situaciones y recuerdos.

***¡Sienta lo que va a sentir el niño!***





Planteamos entonces generar un álbum de dibujo para niños, retomando los aportes de Guillermo Núñez en su álbum *Alquimia* (1997), en donde en cada hoja el niño podrá explorar diferentes posibilidades para dibujar desarrollando los **procesos cognitivos creativos** que hemos nombrado anteriormente, pídale que dibuje lo mencionado, preguntando como será cada imagen mencionada a continuación:

### 1. La noche verde

Propicia los procesos de memoria, asociación y transferencia mental, en el momento en el que el niño recuerda cómo es la noche, y la transforma de acuerdo al enunciado llevando a su imaginación cómo podría ser, para luego plasmarlo en una hoja.

### 2. Una caminata en las nubes

Retoma los procesos de memoria y asociación, favoreciendo la expresión de lo que genera para los niños este dibujo y permitiendo la evocación y creación de situaciones a partir de este momento.

### 3. La felicidad

Favorece el proceso de asociación, en el cual el niño representará este

enunciado con un dibujo que le simbolice lo que para él significa, esto hará que él asocie las situaciones de felicidad con objetos, personas o el entorno en general.

### 4. Un animal en patines

Al crear una imagen diferente a lo usual hace que fortalezcamos los procesos de memoria y asociación evocando los recuerdos que para él trate de crear un animal diferente.

### 5. Un árbol de juguetes

Al relacionar estos dos conceptos estamos favoreciendo los procesos de memoria, asociación, síntesis mental y transformación mental ya que el niño construirá una imagen a partir de la unión de las características de dos imágenes que ya conoce.



### 6. Una casa redonda

Este enunciado permite relacionar dos conceptos para favorecer los procesos de memoria, asociación, síntesis mental y transformación mental puesto que el niño producirá



una imagen a partir de la unión de las características de dos imágenes que ya conoce.

### 7. La rapidez

Al relacionar este concepto estamos favoreciendo el proceso de asociación, en el cual el niño representará este enunciado con un dibujo que le simbolice lo que para él significa, esto hará que él asocie la situación con objetos, personas o el entorno en general.



### 8. Una tormenta de confetis:

Este enunciado permite relacionar dos conceptos para favorecer los procesos de memoria, asociación, síntesis mental y transformación mental puesto que el niño producirá una imagen a partir de la unión de las características de dos imágenes que ya conoce.

### 9. Una nube de letras

Permitiendo la evocación de recuerdos a partir de una situación dada y la asociación de los mismos con la situación propuesta.

### 10. Un sonido musical en el aire

Este enunciado permite evocar recuerdos para favorecer los procesos de memoria, asociación, síntesis mental y transformación mental puesto que el niño producirá una imagen a partir de la unión de las características de dos o más imágenes que ya conoce.

### 11. Una flor superhéroe

Al relacionar dos conceptos estamos favoreciendo los procesos de memoria, asociación, síntesis mental y transformación mental ya que el niño construirá una imagen a partir de la unión de las características de dos imágenes que ya conoce.

Al terminar de elaborar estas producciones creativas, el niño puede generar sus dibujos de acuerdo a sus gustos e intereses, permitiendo la exploración de diversas posibilidades de acción similares a las propuestas. En este sentido es importante que genere experiencias enriquecedoras que le permitan explorar todas las opciones que tiene para construir sus productos creativos.

Además, se hace necesario aprovechar que el dibujo es muy utilizado en niños de primera infancia, ya que a través de este expresan



sentimientos, emociones, gustos e intereses, muchas veces por iniciativa propia. Es aquí donde usted como docente juega un papel importante en la orientación de una clase de artes, recuerde que es más significativo cuando pone límites, incentiva a crear o imaginar, que solo propiciar el dibujo libre sin tener en cuenta el desarrollo de los PCC en la infancia.

## Referencias

- Augustowsky, G. (2012). El arte de la enseñanza. Buenos Aires: Paidós.
- Boden, M. A., y Álvarez, J. A. (1994). *La mente creativa: mitos y mecanismos*. Gedisa.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad: el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós.
- Finke, R. Ward, T. and Smith, S. (1995). *Creative Cognition. Theory, Research and Applications*. Cambridge: The MIT Press.
- Finke, R. Ward, T. and Smith, S. (1992). *The Creative Cognition Approach*. Massachusetts: Institute of Technology.
- Gardner, H. (1982). *Arte, mente y cerebro*. Barcelona: Paidós.
- MEN (2014). *El arte en la educación inicial. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*. Documento 21. Panamericana Formas e Impresiones S.A.
- Sternberg, R. J. (ed.). (1999). *Handbook of Creativity*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Sternberg, R. y Lubart, T. (1997). *La creatividad en una cultura conformista. Un desafío a las masas*, Barcelona: Paidós.
- Vygotski, L. (1986). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Ak.



# Glosario

## A

**Agente educativo o mediador:** se entiende como agente educativo a la persona responsable del cuidado del menor, ya sea el padre, la madre, tíos, abuelos, educador, sea este familiar o no, que cumple con esta función.

**Agentes mediadores humanos:** personas que contribuyen al fortalecimiento y desarrollo de habilidades de los niños ya sea de manera intencionada, o implícita.

**Acto creativo:** es el momento en el que surge una idea o problema y se soluciona de forma creativa.

**Ambientes creativos:** se refiere a los espacios en los que interactúan los niños, estos deben ser atractivos y tentadores que invite a los niños a interactuar e indagar en ellos. Csikszentmihalyi (1998).

## C

**Campo:** es el espacio donde interactúan las personas en general (familia, escuela, iglesia, parque, etc.). Y está compuesto por reglas

que se deben seguir. Csikszentmihaly (1998).

**Entorno próximo:** término empleado para enunciar lo que es esencialmente social, donde los niños perciben, muestran interés por saber del mundo que los rodea y vivirlo a partir de las interacciones que el adulto le provea.

**Creatividad:** se basa en habilidades que todos los seres humanos tienen y que se fortalecen mediante la práctica constante Boden (1994).

**Creatividad psicológica (P-creatividad):** la persona desarrolla ideas creativas que son útiles para sí y para su entorno cercano, con un reconocimiento propio o de los demás.

**Creatividad histórica (H-creatividad):** desarrollo de una idea creativa que impacta a lo largo de la historia. Boden (1994).

## E

**Enfoque:** posición científica desde donde se estudia la creatividad, el

enfoque místico, el enfoque psicométrico, el enfoque pragmático, el enfoque psicodinámico, el enfoque cognitivo y el enfoque personal social. Sternberg (1999).

**Estructura preinventiva:** es la estructura que se produce en la fase generativa la cual da cuenta de un resultado creativo.

## H

**H-creatividad (creatividad histórica):** idea creativa que impacta y es reconocida socialmente. Boden (1994).

## I

**Idea creativa:** es considerada la idea que se genera a partir del desarrollo de los procesos cognitivos creativos.

**Idea innovadora:** resulta de la unión de una idea que se tenía con una idea nueva. Finke, Ward, y Smith (1995).

**Internalización de procesos psicológicos:** función psicológica que permite hacer uso de la autorregulación para resolver problemas y realizar acciones de manera independiente.

## M

**Macroentorno:** son los diferentes espacios donde interactúan las personas (social, cultural e institucional)

en el que vive una persona. Csikszentmihalyi (1998).

**Mediación:** interacciones sociales fomentadas por el docente u otro adulto para alcanzar un objetivo propuesto en el aprendizaje de los niños. Vygotski (1978).

**Microentorno:** es el lugar en el que una persona trabaja continuamente. Csikszentmihalyi (1998).

**Microgénesis:** se refiere al desarrollo individual en periodos breves de tiempo, se generan cambios cualitativos en el desarrollo social y psicológico del individuo. Vygotski (2009).

**Modelo computacional y representacional de la mente:** es un modelo que permite a través de la modelización de procesos cognitivos en computadores entender cómo es posible que surja la creatividad. Boden (1994).

## N

**Novedad:** según Boden (1994), parte de la P-creatividad, donde la novedad es el resultado de una idea inusual que antes no se había tenido.

**Novedoso:** se refiere a las características del producto creado e inesperado. Sternberg (1999).

**No podría computacionales:** señalan toda creación que excede las probabilidades anticipadas y que se convierte en una idea original.

## O

**Originalidad:** una idea genuinamente original o creativa es una que no puede serlo, con frecuencia reconocemos la originalidad «intuitivamente», sin poder generar las reglas previas. Boden (1994).

## P

**Primera infancia:** se entiende como la etapa en los niños de 0 a 6 años que es crucial y donde empiezan a surgir diversos intereses, producto del proceso del desarrollo y las necesidades de los niños.

**P-creatividad (creatividad psicológica):** Sucede cuando la persona desarrolla ideas creativas que son útiles para sí y su entorno cercano, esta es de dominio personal y tiene un reconocimiento propio y para los demás. Boden (1994).

**Persona creativa:** es alguien cuyos pensamientos y actos dan origen a nuevas ideas o alternativas para solucionar problemas, bien sea desde lo que ya existe o proponiendo nuevos conceptos. Csikszentmihalyi (1998).

**Presiones:** son condicionamientos que se dan a las personas para que logre percibir otras alternativas y genere ideas creativas. Finke, Ward y Smith (1995).

**Principios orientadores:** son las herramientas que apoya y guía el acompañamiento de los mediadores (familiares o docentes) para el desarrollo de procesos cognitivos creativos en niños de primera infancia

**Procesos cognitivos creativos:** son aquellas habilidades mentales que como humanos, usamos para generar nuevas ideas, a través de diversas experiencias.

**Producto creativo:** es el resultado de un acto creativo, que permite explorar diferentes posibilidades. Finke, Ward y Smith (1995).

## R

**Reglas generativas:** son aquellas situaciones que el ser humano cree no poder alcanzar o cambiar, pero que puede desafiar para alcanzar algo original y novedoso. Boden (1994).

**Representaciones mentales:** información que las personas han guardado y almacenado en la mente de manera estructurada y tienen un sentido y significado.

**Restricciones:** condición que se debe cumplir, conlleva a la búsqueda de otras alternativas diferentes a las acostumbradas para solucionar determinada situación, de esta manera se promueve el pensamiento creativo. Finke, Ward y Smith (1992).

## S

**Sistemas generativos:** a través de estos sistemas se busca acceder al análisis de todos los procesos mentales que ocurrieron en la realización de determinada tarea, identificando los recursos que sirvieron en su construcción.

## Z

**Zona de desarrollo próximo:** etapa en que otro más capaz ayuda a alguien en su proceso, a alcanzar avances que no lograrían de manera espontánea. Carrera y Clemen (2001).

ISBN: 978-958-48-5361-5



9 789584 853615