

PROGRAMAS PARA LA ESTIMULACIÓN DE LAS HABILIDADES DE LA INTELIGENCIA

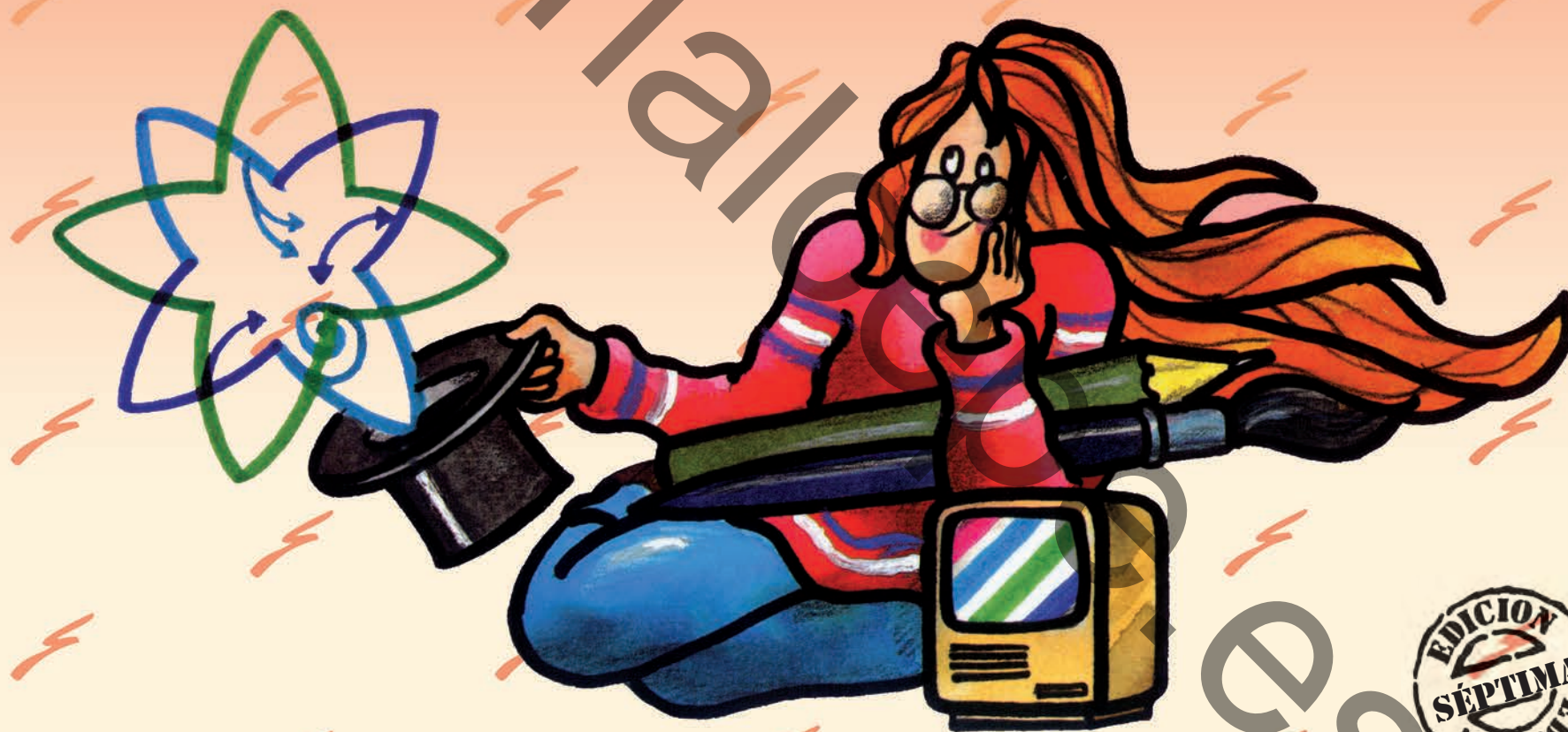
PROGRESINT / 18



CARLOS YUSTE HERNÁNZ / DOLORES DíEZ BUGALLO / JUANMIGUEL S. QUIRÓS

PENSAMIENTO CREATIVO

E. PRIMARIA 4.º, 5.º, 6.º
NIVEL / 3



PENSAMIENTO CREATIVO

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

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

ALGUNOS RASGOS QUE CARACTERIZAN A LA PERSONA CREATIVA

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

Fluidez de ideas: capacidad de producir cierto número de respuestas verbales que sigan alguna especificación o regla determinada.

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

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

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

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

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

ORIGINALIDAD: Entendemos por originalidad la infrecuencia de una respuesta, incluso el que a nadie se le haya ocurrido anteriormente, aunque sea este extremo muy difícil de comprobar. Se puede también incluir como criterio la utilidad de una respuesta, utilidad que en último término debe decidir la aceptación que de esa idea hace la sociedad. Entre otras requiere estas cuatro cualidades:

Novedad: Infrecuencia, frescura inventiva. Impredictibilidad: Producir cualidades que antes no existen y que nunca hubieran podido predecirse sobre la base de configuraciones previas de eventos.

Unicidad: Cada caso de creatividad difiere de cualquier otro.

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

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

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

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

ALGUNAS NORMAS FUNDAMENTALES A TENER EN CUENTA

EL presente nivel de PENSAMIENTO CREATIVO del «**PROGRESINT 3**» va dirigido a niños/as de los ciclos Medio y Superior de Primaria (3.º a 6.º): Incluso pueden ser útiles en alumnos/as de primeros cursos de ESO (Educación Secundaria Obligatoria) que no hayan superado los niveles mínimos de Educación Primaria.

El tipo de ejercicios propuestos supone una continuidad con los del número 11 del **PROGRESINT 2**, buscando una complejidad un poco mayor.

Los/as niños/as que ya hayan utilizado los materiales **PROGRESINT 2** encontrarán mayor facilidad para seguir los ejercicios, por lo que se podrán agilizar muchas de las explicaciones. En caso contrario deberá seguirse un ritmo acorde con la marcha de la mayoría del grupo con el que se esté trabajando.

Los primeros ejercicios deberán hacerse más lentamente, asegurándonos de que los/as niños/as van asimilando los objetivos que se pretenden con cada tipo de ejercicios, en especial:

Hay muchas maneras distintas de solucionar problemas. No debemos contentarnos con una sola.

Debemos buscar soluciones interesantes, poco frecuentes.

Nada puede estar tan bien que no lo podamos mejorar de alguna manera.

Procuremos ver las cosas desde diversos puntos de vista, para captarlas en su totalidad.

En la cabecera de cada página se presenta un símbolo o anagrama de la operación más importante requerida en cada tipo de ejercicios, que servirá para que el guía/educador reconozca rápidamente el tipo de proceso demandado y, al mismo tiempo, aprenda a identificar los procesos que cada ejercicio va requiriendo. Los símbolos son los siguientes:

Fluidez



Flexibilidad



Originalidad



Sensibilidad ante problemas



Se debe tener muy presente que casi todos los ejercicios requieren un conjunto de las habilidades indicadas, sirviendo la clasificación propuesta sólo de indicación de la habilidad que creemos se ejercita cada vez de manera primordial.

NORMAS GENERALES PARA EL USO DEL MATERIAL DEL PROGRESINT

La mera realización por parte del niño de los ejercicios contemplados en los ocho cuadernos del **PROGRESINT** nivel 3, o de alguno de ellos en particular, no nos asegura el que se hayan conseguido todos los objetivos propuestos ni en la profundidad adecuada para que luego sean transferibles a otras actuaciones. Por ello nos son necesarias algunas condiciones mínimas de ambientación por parte del guía para tener la confianza en alguna mejora de la inteligencia. Entre ellas están:

1. Correcta **explicación de los fines** que se persiguen en cada tipo de ejercicios, para que el niño sepa exactamente qué es lo que tiene que hacer y vaya siendo consciente de los mejores procedimientos para lograrlo.
2. Adecuado **clima de estimulación** para realizar los ejercicios, evitando el basado exclusivamente en premios o castigos. Se debe lograr ir haciendo la tarea interesante en sí misma, por el mero hecho de haber hecho un producto bien realizado, con un procedimiento adecuado.
3. **Evaluación de los resultados**, haciendo ver errores, no para insistir en ellos, sino para estimular una mejor producción y un diálogo permanente, deberán tenerse en cuenta especialmente los retos para observar la marcha de cada niño, y los diálogos finales en muchas clases para corregir y hacer ver estrategias adecuadas a cada tipo de actividad.
4. **Constancia y método** para progresar ordenadamente en los ejercicios. Es preferible una marcha colectiva a que cada niño en una clase vaya en un ejercicio diferente, porque de esta manera propi-

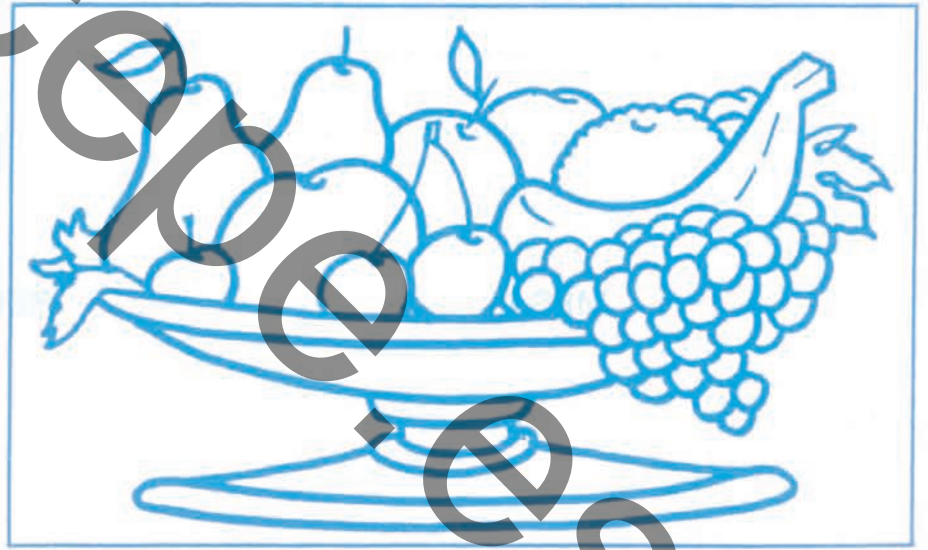
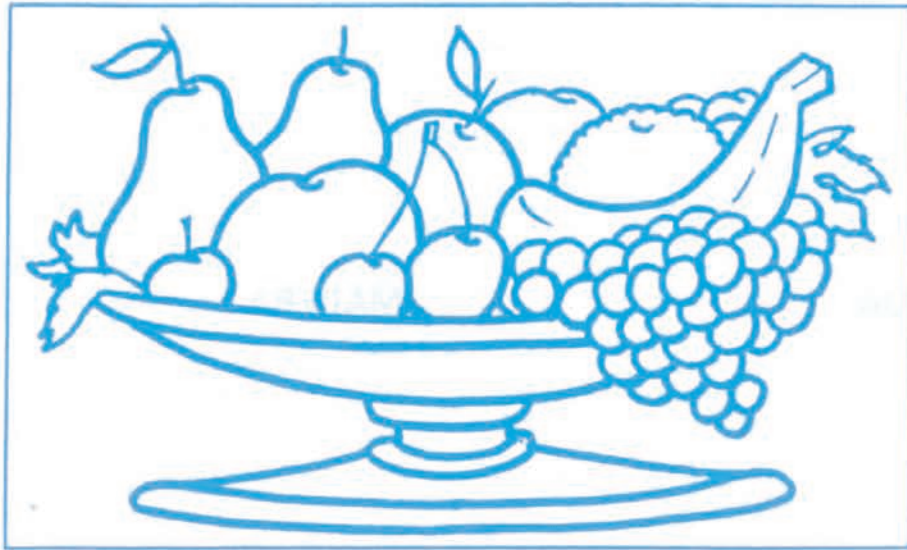
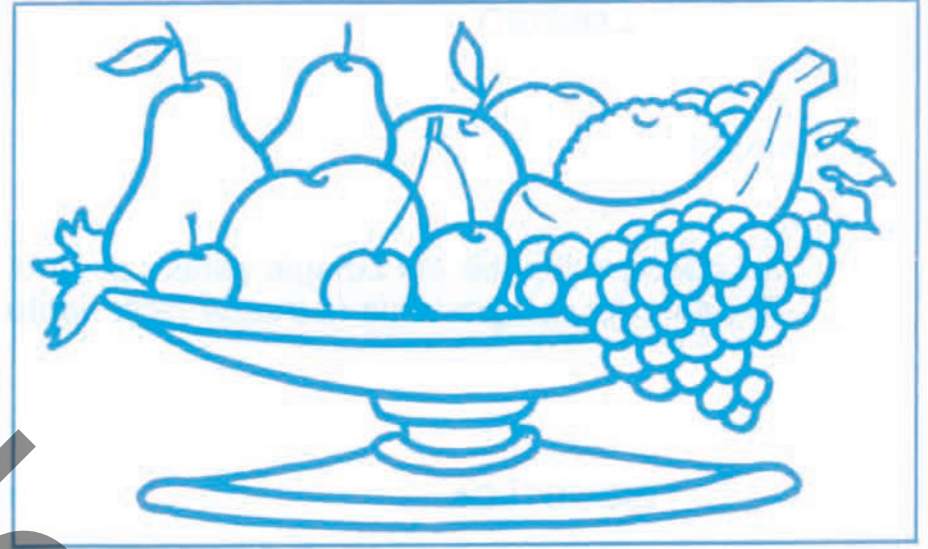
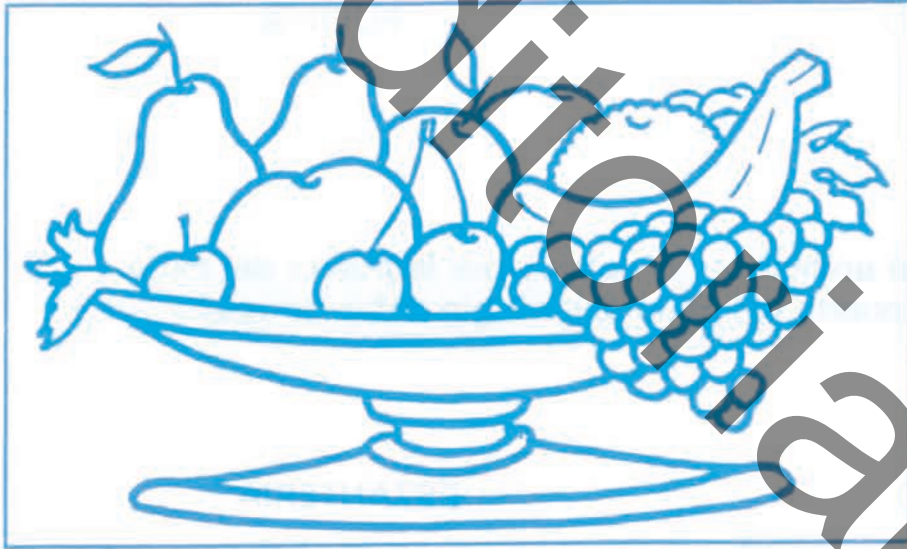
ciamos los diálogos correctores al final de la clase, y una interacción más eficaz entre los mismos niños.

De la misma manera se necesitará emplear al menos dos períodos de tiempo a la semana para lograr que los niños encuentren una continuidad en el trabajo que están realizando. En la guía se especifican diversos modos de actuación según que se utilice solo un libro o varios en la intervención educativa.

5. **Adecuado diálogo** del guía, en ocasiones con el grupo de la clase, en ocasiones con algún niño en concreto, de manera que antes, durante y después de realizar los ejercicios vaya impartiendo constantes reorientaciones evaluativas, apreciaciones, estímulos, pistas... etc. Nunca se valorará lo suficiente el papel del guía en este tipo de tareas.
6. **Correcta asimilación por parte del guía-tutor de los objetivos** a medio y corto plazo de cada tipo de ejercicios, para poder ir comprobando si se van o no consiguiendo y para poder ir adecuando la marcha del grupo.

Estas condiciones mínimas son fácilmente asumibles por cualquier educador, sea el profesor, el psicólogo o el pedagogo el que haga la función de guía. Por tanto no se necesita una formación especial para lograr un buen nivel de eficacia, sino más bien voluntad de querer hacerlo adecuadamente y dedicar un cierto tiempo a la preparación y evaluación de la actividad. Por supuesto que vendría muy bien una formación relacionada con la detección de procesos intelectivos y con la Psicología de la Inteligencia en general.

- Colorea estos fruteros de cuatro maneras, lo más diferentes posible y, cuando hayas terminado, indica por orden 1.º, 2.º, 3.º y 4.º) los que más te gusten.





● Usando estas tres palabras, intenta hacer frases con sentido. Procura utilizar tu imaginación al máximo.

COLEGIO

PATIO

PUERTA

– Ejemplo:

La puerta del patio del colegio estaba abierta. Entró un hombre al colegio por la puerta del patio.
El patio del colegio tenía la puerta rota. Junto a la puerta del patio del colegio había un rosal.

BIBLIOTECA

LIBRO

ESTANTERÍA

.....

.....

.....

MESA

REDONDA

MADERA

.....

.....

.....

- Entre estas manchas busca y rodea con un círculo las figuras que te parezcan semejantes a algo que conozcas. Después pon su nombre al pie de la página, uniendo los círculos con su nombre mediante flechas, por lo menos en cuatro figuras.



.....
.....

.....
.....



● Escribe la mayor cantidad posible de problemas que pienses pueden plantearse con estos objetos.



Handwriting practice lines consisting of three sets of horizontal lines (top solid, middle dashed, bottom solid) for writing.

Editorial Cepes

● Intenta dar varias respuestas a estas preguntas.



¿Qué pasaría si una noche durase 30 horas?

.....

.....

.....

¿Qué pasaría si llegaran a la Tierra seres de otros planetas?

.....

.....

.....

¿Qué pasaría si un día fueras invisible?

.....

.....

.....

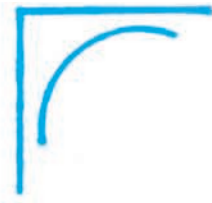
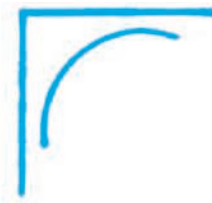
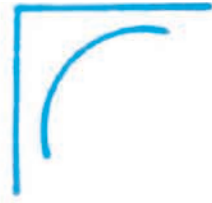
- A partir de estos grafismos deberás componer un dibujo que tenga sentido.



- Construye, a partir de estas líneas, dibujos de objetos lo más diferentes posible unos de otros y escribe debajo de cada uno su nombre.

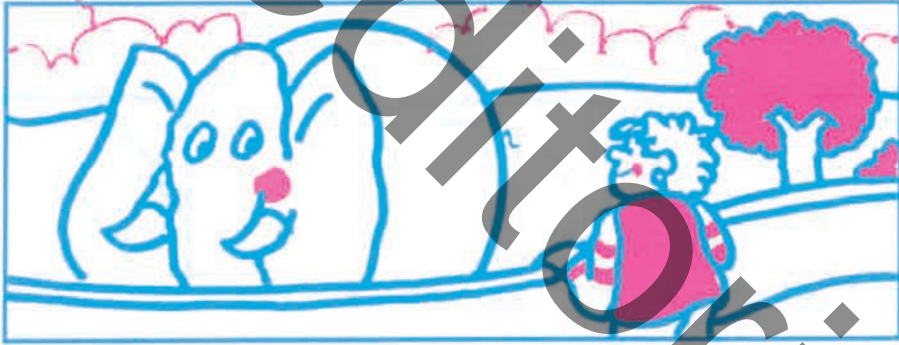


– Ejemplo:





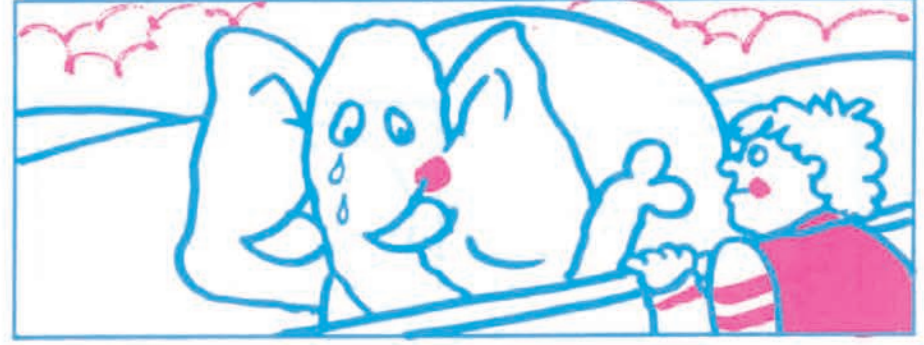
● En estas viñetas se cuenta una historia. Añade tú el texto.



.....

.....

.....



.....

.....

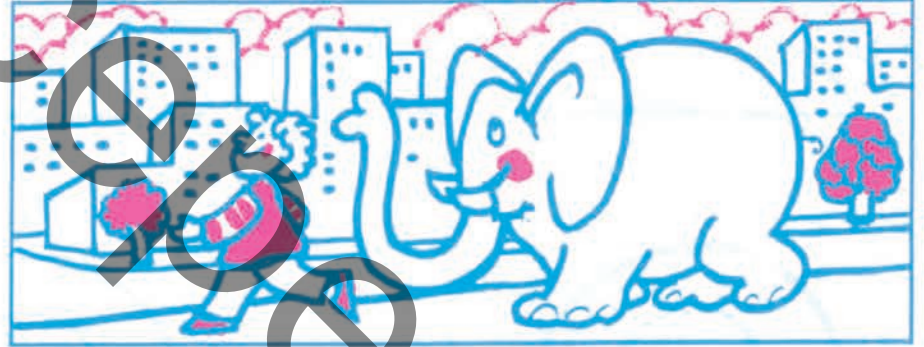
.....



.....

.....

.....



.....

.....

.....



- Completa esta narración de forma que tenga sentido y ponle todos los títulos diferentes que se te ocurran.

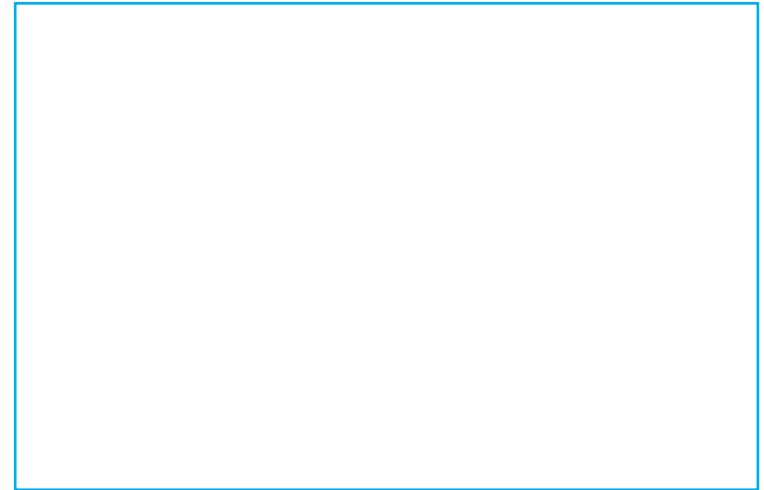
Aquel cumpleaños iba a ser diferente para Juan. Había caído una nevada tan fuerte que la calle aparecía cubierta por un manto blanco de varios centímetros. Los coches no circulaban y la gente difícilmente podía moverse de sus casas.

Estaba muy aburrido cuando se le ocurrió la idea de llamar a sus amigos por teléfono para pedirles que, como regalo de cumpleaños, le llamaran cada cuarto de hora para hablar con él unos minutos.

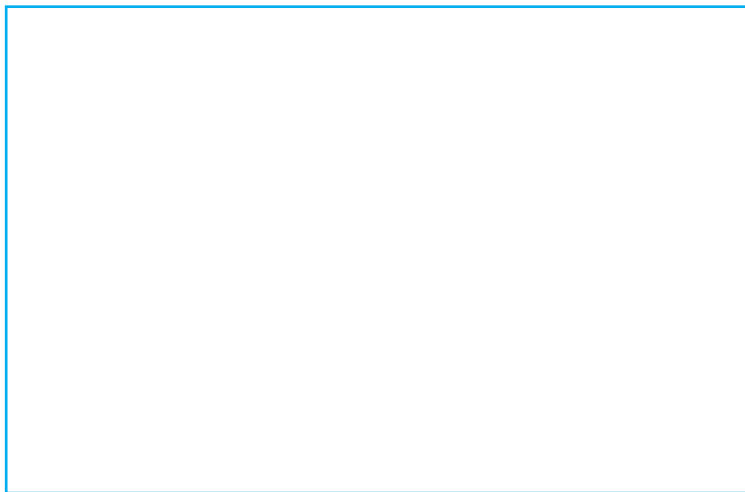
- Distribuye, según te parezca, las líneas que se ven para expresar con ellas las sensaciones escritas. Dibuja tú alguna más para cada sensación.



TRISTEZA



ALEGRÍA



CARIÑO



RABIA



COLECCIÓN
PROGRESINT

18

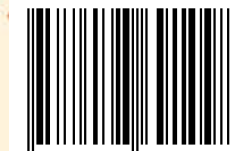


CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR Y ESPECIAL

General Pardiñas, 95 • 28006 Madrid (España)
Tels.: 91 562 65 24 • 91 564 03 54 • 644 44 95 06
clientes@editorialcepe.es • editorialcepe.es



ISBN: 978-84-7869-109-8



9 788478 691098