



En Clave de Om

Proyecto pedagógico de juegos de mesa infantiles
Y cuentos ilustrados

Educación para la creatividad

Un proceso educativo con un enfoque creativo busca generar en los niños/as respuestas diferentes en detrimento de la uniformidad creada en los espacios de enseñanza tradicionales.

Dr. Roberto Rosler: Neurocirujano. Director del Laboratorio de Neurociencias y Educación de Asociación Educar.

autor y fuente (Asociación Educar).

“El énfasis de la educación no debería estar tanto en lo que deben aprender los estudiantes, sino en qué podrán hacer con lo que aprendan”. Paul Torrance

La visión de una educación creativa está encaminada en transformar a la persona.

Existen tres vertientes que orientan el desarrollo en una educación creativa. Éstas tienen en común una letra C inicial:

- Creatividad.
- Capacidad para aprender.
- Cambio.

Tanto la creatividad como el aprendizaje involucran de manera implícita el cambio y la capacidad de manejarlo. Este proceso conlleva el desprenderse de lo conocido, para desapegarse y expandir las zonas de confort. Asimismo, la voluntad de asumir riesgos, probar cosas nuevas, identificar y controlar los miedos y la aptitud de manejar el error de forma constructiva.

La creatividad, la capacidad para aprender en forma permanente y el cambio se interrelacionan en una danza que se traduce en la transformación de la persona.

Enseñar: Un acto creativo que genera resonancia en el alumno.

El acto creativo:

1. Es novedoso, al menos para la persona que lo realiza.
2. Satisface una necesidad (de diversa índole) y, por lo tanto, es útil y eficaz.
3. Es ético: no provoca daño ni perjuicio a otra persona, forma de vida o al ambiente.

Es necesario distinguir entre la enseñanza que se califica como creativa por ser novedosa, original y pertinente, y una enseñanza creativa que promueve el desarrollo de la creatividad a la que podríamos llamar enseñanza para la creatividad.



En Clave de Om

Proyecto pedagógico de juegos de mesa infantiles
Y cuentos ilustrados

Una enseñanza creativa:

- Es novedosa, imaginativa, variada y pertinente.
- Promueve el desarrollo de las competencias creativas de los alumnos.

Objetivos que persigue la enseñanza creativa:

1. Estimular las competencias creativas de los niños/niñas
2. Promover el aprendizaje significativo, relevante, constructivo y generador.
3. Favorecer las capacidades de los alumnos para transformarse.

Diferencias entre el aprendizaje acumulativo y el aprendizaje generador:

Aprendizaje acumulativo	Aprendizaje generador
Uniformidad de respuestas	Diferentes ideas
Juicios estereotipados	Diferentes maneras de hacer
Iniciativa escasa	Multitud de intereses
Curiosidad agotada	Entusiasmo por las actividades

Principios para una enseñanza creativa:

1. **Es multimodal:** se apoya en diferentes métodos y estrategias dependiendo de los objetivos de aprendizaje, el punto de partida de los niños/as, sus ideas previas, sus habilidades, etc.
2. **Utiliza multilinguajes:** toma en cuenta la diversidad de talentos y de estilos cognitivos de los niños/as. Se utilizan todos los lenguajes, no sólo el verbal, sino también la representación visual, gráfica y tridimensional, el movimiento y la dramatización. Se busca que cada uno encuentre el canal más adecuado para favorecer su aprendizaje y expresar su creatividad.
3. **Es flexible:** puede adecuarse a necesidades particulares que suelen surgir por parte de los jugadores. Los temas de interés que aparecen inesperadamente en el juego son una oportunidad para inyectar novedad a la dinámica cotidiana.
4. **Es globalizadora e integradora:** brinda la oportunidad de promover en los niños/as una visión de gran angular de los temas de estudio para visualizar las relaciones que hay entre ellos.
5. **Incorpora la diversidad:** ya que en lugar de dirigirse a un niño/a promedio inexistente, toma en cuenta la diversidad de intereses, de capacidades y de estilos de aprendizaje.
6. **Favorece el aprendizaje colaborativo:** el equipo se vuelve indispensable para la solución de desafíos. Mediante el trabajo en grupos colaborativos se da la



En Clave de Om

Proyecto pedagógico de juegos de mesa infantiles
Y cuentos ilustrados

- oportunidad para que cada miembro aporte sus talentos y capacidades y, al mismo tiempo, reciba el apoyo de sus compañeros.
7. **Plantea desafíos:** procura generar en el jugador la necesidad de buscar soluciones a los cuestionamientos que se le proponen. Se le brindan oportunidades para poner a prueba sus capacidades. Plantea problemas en lugar de solo dar información que se debe recordar. Esto propicia ejercitar la tolerancia a la ambigüedad.
 8. **Estimula la toma de riesgos:** el adulto presenta al jugador situaciones novedosas y desafiantes en un ambiente de seguridad emocional. Para incursionar en el pensamiento creativo es indispensable tener la capacidad de probar situaciones novedosas que puedan representar un riesgo debido al desconocimiento.
 9. **Promueve el sentido del humor:** la broma y el chiste fomentan el pensamiento creativo al favorecer la lectura de la realidad en múltiples niveles de manera simultánea. El sentido del humor es una vitamina que estimula la ruptura de esquemas, estereotipos y generalizaciones al dar diversas interpretaciones a una palabra o imagen. Hablamos aquí del “buen” sentido del humor, generado en un ambiente de confianza y relajado, en donde no se perciben amenazas psicológicas como la burla o la ironía.
 10. **Se apoya en el juego:** en la enseñanza creativa se diluye la dicotomía juego-trabajo porque hay docentes que piensan que sólo se aprende cuando estamos serios. El juego es una oportunidad de aprendizaje y el aprendizaje real es divertido y estimulante. Las actividades lúdicas permiten aprender de los compañeros, de la situación, de la risa y de la diversión. Posibilita observar la realidad de una forma diferente, refrescar la mirada al relajarse y partir de la idea de que “es solo un juego” con lo cual las actitudes se flexibilizan haciendo a un lado la seriedad que, en ocasiones, viene anclada al aburrimiento y a la desmotivación.
 11. **Es inquisitiva:** estimula la generación de preguntas y la curiosidad del niño/a de forma que brinda oportunidades para que ejerciten sus habilidades de indagación, cuestionamiento y análisis.
 12. **Es metafórica:** se apoya en el uso de analogías y metáforas para ampliar la comprensión de la realidad, promoviendo asociaciones diversas.
 13. **Promueve el aprendizaje a partir del error:** el adulto da tiempo para comprender cuál es la fuente del error. Las equivocaciones se consideran una oportunidad para aprender tanto para el adulto como para los jugadores. No se les considera una fuente de vergüenza o un motivo para sancionar o criticar. En la enseñanza creativa se promueve en los alumnos el análisis del error de una manera constructiva.
 14. **Fortalece la autoestima del niño/a:** al introducirla en un espiral de aprendizaje, crecimiento y creatividad, la enseñanza creativa genera múltiples oportunidades para que el jugador experimente logros y satisfacciones que apuntalan el reconocimiento de sus talentos, habilidades y capacidades.