



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 –DICIEMBRE DE 2008

“EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD CREADORA EN LOS ALUMNOS DE PRIMARIA”

| |
|------------------------------------------------------|
| AUTORÍA MIGUEL JOSE LLAMAS RUIZ |
| TEMÁTICA CAPACIDADES CREATIVAS EN PRIMARIA |
| ETAPA EDUCACION PRIMARIA |

Resumen

Las estrategias metodológicas para potenciar en los alumnos la construcción de sus capacidades creativas, requieren de un conocimiento no solo de los alumnos y de las propias estrategias sino de la creatividad en sí y de actividades concretas para trabajar.

Palabras clave

Creatividad.

Estrategias metodológicas.

1. EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD CREADORA EN LA ESCUELA.

La especialización del trabajo, su división y mecanización, reprime cada vez más la oportunidad de proyectar algo personal en aquél, de hacerlo original y creativo. Esta característica de nuestra sociedad se extrapola al campo de la educación, por lo que debe ser labor del educador permitir al niño en la escuela potenciar la creatividad y no ser mero transmisor del entrono circundante.

1.1 Concepto de creatividad.

La complejidad del proceso creativo y el incipiente deseo por conocer su génesis ha derivado en multitud de investigaciones, que han dado lugar a una gran diversidad de modelos explicativos y de definiciones.

Es difícil restringir la creatividad a una definición, ya que esto significa poner límites a la propia creatividad, lo cual no parece posible.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 –DICIEMBRE DE 2008

Algunos autores se afanan en definir la creatividad como una facultad de la inteligencia que consiste en reorganizar los elementos del campo de percepción de una manera original y susceptibles de dar lugar a operaciones dentro de cualquier campo fenomenológico. Otros sin embargo la definen la creatividad es aquel proceso que tiene por resultado una obra personal, aceptada como útil o satisfactoria por un grupo social en un momento cualquiera del tiempo. Hay quién achaca la producción creativa al nacimiento de un orden significativo en la esfera subjetiva, la puesta a punto por primera vez de este universo de significados, por el cual los hombres comprenden el mundo y también se comprenden a sí mismos. Y los que opinan que la creatividad implica la invención de nuevos procedimientos gracias a la aplicación de hechos y de principios nuevos o antiguos, o gracias a una combinación de ciertos elementos o de algunos entre ellos, para descubrir combinaciones y hechos todavía más nuevos, y para hacer la síntesis de nuevas estructuras, según datos cuyos vínculos hasta ahora no habían sido reconocidos ni utilizados.

Dicho de otro modo es la capacidad de asociar, combinar, y/o estructurar elementos reales o imaginarios, en un nuevo orden significativo dentro de un contexto cultural determinado y/o elaborar ideas o productos originales, útiles e innovadores para la sociedad o el individuo. Ser creativos es saber utilizar el pensamiento en sus múltiples facetas, es saber que se puede usar de diversas maneras.

1.2 Teorías sobre la creatividad.

El estudio de la creatividad se inicia según Guilford en 1950, desde entonces hasta ahora se ha investigado ampliamente sobre la creatividad desde todas las perspectivas: pedagógicas, psicológicas, artísticas, científicas, comerciales, etc., derivándose diferentes teorías:

- Teorías según los autores humanistas. Según esta corriente la tendencia a la autorrealización del hombre es la mayor fuente de creatividad. Maslow señala que en el niño, la tendencia espontánea y creativa surge sin planificación. Este autor establece una distinción entre:
- Creatividad primaria, característica de las personas que se autorealizan, todos los seres humanos la experimentan en algunos momentos.
- Creatividad secundaria, donde se incluyen los experimentos científicos, obras literarias y plásticas, arquitectónicas, etc.
- Creatividad integrada, exige un talento especial y una gran capacidad de trabajo y estudio, de perfeccionamiento constante.
- Teorías de la creatividad como producto. Estas teorías se basan en el resultado final del acto creativo. Para Gowman son necesarios cinco condiciones para que se de la creatividad, condiciones que se deben dar simultáneamente, a saber:
- Criterio de conectividad, que impone la necesidad de tener elementos preexistentes que el hombre relaciona entre sí para algo, suponiendo la creatividad como algo racional derivado de la combinación original de las partes y no de la suma de estas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 –DICIEMBRE DE 2008

- Criterio de originalidad, supone que la originalidad se basa en la ausencia de precedentes y comparaciones.
- Criterio de no racionalidad, entendiéndose esta no racionalidad como combinación de procesos primarios y secundarios, inconscientes (aporta el movimiento y la fuerza para producir, la imaginación) y conscientes (elaboración).
- Criterio de autorrealización, establece una relación entre la creatividad y la motivación.
- Criterio de apertura, se refiere a las condiciones que facilitan el acto creativo, estas son: la sensibilidad, tolerancia y espontaneidad.
- Teorías de la creatividad como proceso. Según estas teorías la creatividad es un proceso donde sus distintas partes se suceden sin solución de continuidad.
- Teorías que identifican la creatividad con la inteligencia. Dentro de esta corriente existen dos enfoques:
 - El enfoque que trata la creatividad como una dimensión de la inteligencia general, encabezado por Guilford, quien distingue en las personas creativas ciertas características: la fluidez de ideas, una mayor flexibilidad para cambiar de dirección el pensamiento y una mayor originalidad. La mayoría de los autores coinciden en estas características.
 - El enfoque que trata la creatividad como variable diferente de la inteligencia.

1.3 El proceso creativo.

Existen numerosos modelos o teorías explicativas entorno al hecho creativo. Autores como Wallas consideran la creatividad como un proceso unitario, pero formado por una serie de fases diferenciadas y secuenciadas:

- Preparación. Es la etapa de sensibilización a los problemas. Se adquieren conocimientos y actitudes de las que surge la intención de crear. Es en la que más pueden influir los profesores para potenciar la creatividad en los alumnos.
- Incubación. Aparentemente es una etapa de quietud, pero el inconsciente fluye sin cesar, momento en que se gesta la creación. Su tiempo de duración es indeterminado.
- Iluminación. Momento en el que aparece la idea, la solución.
- Verificación. Realización de la obra. Contrastar con la realidad exterior el contenido de la intuición.

1.4 Factores o indicadores de la creatividad.

Entre los factores más importantes de la creatividad, siguiendo a Guilford, están:

- Fluidez. Es la capacidad de producir un gran número de ideas en un tiempo determinado. Es el aspecto cuantitativo de la producción creadora. Según Guilford supone recuperar de la memoria



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 –DICIEMBRE DE 2008

la mayor información posible, y establecer los más rápidamente conexiones con sus vivencias y conocimientos. Por ejemplo en pruebas de vocabulario se le dan cuatro palabras a los niños para que compongan una historia, la fluidez residiría en la mayor diversidad y extensión.

- Flexibilidad. Es la capacidad de adaptación, de cambiar una idea por otra, de modificarla, es el rasgo opuesto a la rigidez. Se refiere a los aspectos cualitativos de la creatividad. No es más que saber romper con los planteamientos iniciales para buscar otras realidades.
- Originalidad. La originalidad suele referirse a la único, lo irrepetible, implica que es nuevo sin precedentes. Bruner la define como la sorpresa eficiente y Torrance como la habilidad para producir respuestas poco comunes: para evocar asociaciones remotas insólitas o desacostumbradas. Es el factor más importante de la creatividad y si debiéramos definir la creatividad con uno sólo de sus factores este sin duda sería la originalidad. Es la sociedad y la cultura la que elabora los códigos de la originalidad y creación estética, y algo se considera más creativo cuanto más alejado está de las líneas trazadas por la sociedad. La originalidad se establece referida a un grupo y momento determinado, a un contexto (montaña- playa, ciudad-rural).
- Estos tres factores se consideran esenciales por todos los autores, incluyendo otros factores, sobre los que no existe la misma unanimidad que con los anteriores:
- Sensibilidad. Este factor es el denominado por Lowefeld como facultad sensitiva. Fue uno de los primeros factores que se le atribuyo a la creatividad. El creador está especialmente dotado para percibir los problemas, notar sutilezas, registrar lo que es poco común, captar lo extraordinario y descubrir necesidades y defectos.
- Elaboración. Es la capacidad de producir muchos detalles significativos y reveladores para elaborar una idea. Guilford la define como la producción de implicaciones. Elaborar es un concepto cercano a perfeccionar.
- Penetración. Según Guilford consiste en percibir las implicaciones y consecuencias de un cambio de interpretación. Este término hace referencia a intuir las consecuencias.
- Redefinición. Es percibir un mismo problema desde distintas perspectivas. Este factor hace referencia a producir cambios de interpretación, está muy relacionada con el factor de flexibilidad llegándose a confundir, y con el de penetración.
- Síntesis. Es una actividad que se les pide constantemente a los alumnos cuando se les dice que esquematicen, resuman, que reúnan materiales.
- Facultad de abstracción. Es la capacidad de pasar de la percepción sincrética a la determinación de los detalles.
- Evaluación. Este factor se refiere a la capacidad de evaluar, capacidad de evaluar el producto creativo en relación con el objetivo perseguido, y la coherencia interna de la propia creación.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 –DICIEMBRE DE 2008

Actualmente los investigadores del proceso creativo están centrando sus esfuerzos en otros factores como la memoria y la justificación.

1.5 Identificación de la creatividad.

Para identificar la creatividad hay que partir de la premisa de que todos los sujetos son creativos porque realizan actos creativos, pero como expresa Guilford, sólo reconocemos como personas excepcionalmente creativas aquellas que dan a estos actos cierta continuidad y frecuencia. La convicción de todos los psicólogos es que todos los individuos poseen en sí todas las actitudes en diferentes grados, a excepción de los fenómenos patológicos. Podemos esperar, pues, actos creativos sin tener en cuenta su importancia y frecuencia, en todos los individuos. Lo que es importante aquí es el concepto de continuidad. Cualquiera que sea la naturaleza del talento creativo, las personas que reconocemos como creativas tienen simplemente esa aptitud en un grado más elevado. Es ese principio de continuidad el que nos permite rebuscar la creatividad en los individuos que no son necesariamente excepcionales.

Existen multitud de medios e instrumentos para identificar a los sujetos creativos, sus cualidades, características, su grado de creatividad, etc. a continuación detallamos algunos a modo de ejemplo.

Tests:

El test de Torrance es el test del círculo, en el que el niño debe dibujar durante 30 minutos imágenes y objetos, tomando como referencias para estos dibujos 35 círculos, que están impresos por toda la hoja. Los alumnos pueden dibujar líneas, puntos y manchas dentro o fuera de los círculos. Se medirán la fluidez (el niño que más dibujos ha realizado tomando como base los círculos), la originalidad (el niño que ha dibujado objetos menos frecuentes), la flexibilidad (el niño que ha demostrado mayor variedad de dibujos, o sea, de distinta temática) y la elaboración (número y calidad de detalles necesarios para que el dibujo se exprese por sí mismo).

El test de Wallas y Kogan se basa en realizar al niño un conjunto de pruebas entre las que destacamos: enumeración de objetos redondos que conoce, utilización poco usual de los objetos, buscar semejanzas entre objetos dispares (zanahoria y pelota) e interpretación de figuras discontinuas (que exprese todo lo que le sugiere).

Otros test de la misma índole son completar dibujos o figuras incompletos e inacabados, construir preguntas sobre algunos dibujos, buscar usos infrecuentes a objetos usuales, encontrar rostros ocultos en dibujos complejos, inventar sistemas de codificación con letras y números.

Observación de la conducta:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 –DICIEMBRE DE 2008

Uno de los instrumentos más poderosos del profesor es la observación. Para identificar a un alumno creativo mediante la observación es necesario comprobar si el alumno aporta sus propias ideas o repite la de sus compañeros, asocia unas cosas con otras, se adapta fácilmente a situaciones nuevas, desarrolla mucha actividad productiva en poco tiempo, elabora sus propios juegos, hace muchas preguntas, desecha la rutina etc.

El alumno creativo establece más rápidamente conexiones con sus vivencias. Se ofrecen palabras para componer una historia y se observa la diversidad en extensión y contenidos de las respuestas. Los alumnos monocordes, tienen todas las respuestas de la misma naturaleza, sin embargo, otros hacen aflorar ante la misma consigna gran cantidad de valores, supuestos o puntos de vista, además son capaces de elaborar varios argumentos y mantener una actitud flexible con cada uno, rompiendo sus planteamientos iniciales.

1.6 La creatividad en el currículum escolar.

La creatividad ha pasado de ser una fantasía infantil a ser un valor educativo que ha de desarrollarse a través del currículum escolar, ha pasado de ser un fenómeno psicológico a ser un hecho social. En todas las etapas de la enseñanza uno de los objetivos que vienen en los programas, es el desarrollo de la creatividad de los alumnos. Piaget, decía que el objetivo principal de la enseñanza es crear hombres capaces de hacer cosas nuevas, y hacia esa idea debe encaminarse la enseñanza, y ha crear como dice Gianni Rodari hombres capaces no sólo de escuchar y repetir.

Como el término creatividad se aplica de una manera más directa, más inmediata y universal al ámbito artístico, la referencia que se hace a la creatividad se realiza desde las áreas consideradas más cercanas culturalmente a la creatividad, aunque esta ya sabemos se puede manifestar en cualquier área o aspecto del currículo.

En la Educación la creatividad se ve favorecida por la actitud creadora propia del niño de estas edades. La estrategia más adecuada para promover el desarrollo de las capacidades creativas en estas edades es el juego. La actividad infantil en esta etapa, ya se nos presenta por naturaleza y por sí misma, con rasgos esencialmente creativos por lo que el trabajo se centrará en sus propios intereses. Nuestro objetivo debe ser desarrollar básicamente una fase multisensorial en la que se contemplarán: la organización perceptiva, el desarrollo psicomotor y la comunicación lingüística, en la comprensión y expresión oral, en la grafomotricidad y en la función simbólica.

En Primaria si bien nos encontramos, al igual que en la etapa anterior, con una actitud creadora por parte del niño, se exponen unos criterios sobre la creatividad más centrados en las áreas.

2. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA POTENCIAR EN LOS ALUMNOS LA CONSTRUCCIÓN DE SUS CAPACIDADES CREATIVAS.

A título de orientación propondremos un modelo adoptado por la mayoría de los autores, basado en el modelo de Williams donde se indica tres aspectos:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 –DICIEMBRE DE 2008

- Conducta a estimular
- Material curricular a emplear
- Estrategias a utilizar por el profesor.

2.1 El papel del profesor.

El papel del profesor ante la creatividad del niño debe basarse en

- Evitar los bloqueos u obstáculos que aminoran, inhiben o destruyen sus capacidades creativas, o deforman o desvían sus actitudes ante la creación
- Favorecer y fomentar sus actitudes e intereses respecto a la creatividad. Crear las condiciones favorables para el desarrollo de sus capacidades y hábitos creativos.

La educación ha de estar centrada en el alumno luego para favorecer el aprendizaje significativo se ha de tener en cuenta al sujeto de la educación. En una situación de enseñanza- aprendizaje, el maestro ha de tener en cuenta la personalidad de sus alumnos y la suya propia, antes de proponer las actividades y metodología adecuada. Para desarrollar la creatividad en el hombre no hay procedimiento menos útil que el que impide expresar lo que lleva dentro, por lo que actitudes coercitivas o simplemente restrictivas pueden suponer bloqueos a la creatividad de los alumnos. Por ello la conducta del profesor juega un papel preponderante en el ámbito de la creatividad. La conducta del profesor en este campo la veremos al tratar las estrategias metodológicas.

2.2 Bloqueos a la creatividad.

Los bloqueos son determinadas informaciones, actitudes, acciones, omisiones o situaciones que dificultan o inhiben el desarrollo o ejercicio de la creatividad.

Según Simberg y Sikora los bloqueos se pueden agrupar en:

- Cognoscitivos. Los bloqueos cognoscitivos pueden ser: la ambigüedad de la tercera dimensión, las teorías dominantes, el espíritu hipercrítico o la fijación de la vía de solución. Estos bloqueos se traducen en el alumno en: una incapacidad de salir de soluciones estereotipadas, no profundizar en las causas y entablan relaciones falsa entre efecto y causa, no discuten la teoría dominante y se rigen por un espíritu hipercrítico.
- Emocionales. Los bloqueos emocionales pueden transformarse en motivaciones. Estos bloqueos responden a temor a equivocarse, la angustia, la inseguridad, falta de confianza en las propias posibilidades, la inconstancia, dependencia excesiva de un ambiente de seguridad y certidumbre, falta de paciencia, que se traducen en el proceso creativo, en miedo a cometer errores intelectuales y morales, necesidad de encontrar rápidamente soluciones, exagerada seguridad, o desconocimiento de las posibilidades propias.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 –DICIEMBRE DE 2008

- Sociales o culturales. Estos bloqueos se manifiestan en forma de: presión de conformidad a la normalidad, de conformidad al rol estereotipado del sexo, presión de conformidad a la conducta propia de la edad, dicotomía trabajo-juego, exagerada tendencia al éxito, presión inhibitoria del grupo.

2.3 Estrategias metodológicas.

2.3.1 Capacidades a desarrollar en el alumno.

Las estrategias metodológicas se establecen basándose en las capacidades que se desea que el alumno desarrolle. En el campo de la creatividad el alumno debe dominar en cada área del currículo escolar una serie de capacidades que son básicas para que el profesor pueda estimular la creatividad:

- Observación. Elaborar y examinar objetos y situaciones. Obtener un conocimiento directo de los fenómenos.
- Percepción. Descubrir cualidades de los objetos. Extraer información de los objetos, hechos y apariencias. Establecer relaciones entre los objetos y los hechos.
- Sensibilidad. Estar abierto a nuevas experiencias, expresiones y hechos. Descubrir incongruencias, deficiencias y nuevas formas. Aprender a detectar las excepciones a las reglas, las contradicciones y los prejuicios. Descubrir los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros.
- Espontaneidad. Actuar sin la indicación de otros. Aprender a generar ideas. Adaptarse a situaciones nuevas.
- Curiosidad. Experimentar y jugar con palabras e ideas, tratando de extraer nuevos significados. Desarrollar ideas particulares sobre lo que acontece.
- Autonomía. Confiar en uno mismo y no depender de otros, actuando con independencia y libertad. Responsabilizarse de su conducta como autor. Buscar alternativas innovadoras.
- Fantasía. Visualizar y construir imágenes mentales. Dialogar sobre cosas que nunca han sucedido. Ampliar las ideas más allá de los límites reales o sensoriales.
- Intuición. representar hechos no perceptibles. Vivenciar hechos a través de símbolos. Orientar hacia el futuro las observaciones, vivencias o experiencias anteriores.
- Asociación. Relacionar lo separado o distinto. Descubrir nuevas relaciones entre elementos.

Las tres primeras van encaminadas a desarrollar las capacidades de percepción, comprensión y manipulación, las tres siguientes a fomentar la iniciativa y la expresión corporal, y las tres últimas a estimular la capacidad imaginativa y creadora.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 –DICIEMBRE DE 2008

2.3.2 Actitud del profesor como estrategia metodológica.

Para potenciar estas capacidades o conductas creativas el profesor utiliza una serie de estrategias de enseñanza, estas estrategias hacen referencia a estilos o modos no a técnicas propiamente dichas. EL profesor debe combinar estas estrategias en función de la situación, objetivos, y el área donde esté trabajando.

Las estrategias - conductas del profesor deben ser:

- Humor: Fomentar la risa, la diversión. Permitir las exageraciones, incongruencias, excentricidades en un clima de desinhibición, superando el miedo al ridículo.
- Juego. Presentar los trabajos como juegos. Fomentar la actividad lúdica. Jugar con las ideas, elementos y conceptos.
- Relajación. Relajación de los músculos, eliminar tensiones, angustias o ansiedades, transmitir tranquilidad, sosiego y serenidad.
- Trabajo en equipo. Desarrollar actitudes de respeto, comprensión y participación. Enseñar a colaborar y cooperar en tareas.
- Analogía. Buscar situaciones semejantes, crear símiles, alegorías y metáforas. Buscar asociaciones lógicas entre elementos dispares.
- Audición creativa. Generar ideas escuchando. Desarrollar el juego mental a partir de lo que se escucha.
- Búsqueda. Investigar sobre el estado de las cosas y crear situaciones experimentales, observando lo que acontece.
- Discrepancias. Interpretar ideas de distintas formas, provocar laguna de limitaciones del conocimiento.
- Escritura creativa. Generar ideas a través de la escritura, y comunicarlas.
- Lectura creativa. Desarrollar la habilidad de utilizar lo que se lee y generar ideas propias a través de esta.
- Paradojas. Buscar situaciones reales. Bajo la apariencia de contradictorias o absurdas, crear ideas extrañas, opuestas a la opinión general.
- Interdisciplinariedad. Integrar los saberes e interrelacionar las áreas de conocimiento. Globalizar las enseñanzas en torno a las necesidades de los alumnos.
- Preguntas provocativas. Incitar la exploración del conocimiento. Formular preguntas sorprendentes e incitantes.
- Tolerancia. Admitir la ambigüedad, la incertidumbre y la complejidad. Respetar a los demás y escuchar sus criterios. Pensar en la posición contraria y en la posibilidad de que tenga parte de razón.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 –DICIEMBRE DE 2008

- Visualización. Expresar a expresar ideas en imágenes. Enseñar a ilustrar experiencias, pensamientos y sentimientos.

2.3.3 Técnicas para desarrollar la creatividad.

A continuación enumeramos las técnicas de mayor difusión y reconocimiento para desarrollar la creatividad.

El diálogo. Aspectos educativos que desarrolla: intercomunicación directa y reflexión entre los alumnos, atención e interés, capacidad de síntesis y análisis, empatía y comprensión de problemas, aclaración y refuerzo de conceptos, descubrimiento de la verdad y cooperatividad en el grupo.

Proyecto de visión futura. Consiste en elaborar proyectos imaginarios que el grupo sabe que no podrá llevar a la práctica. Se empieza por explicar al grupo el proyecto técnico y las finalidades perseguidas, después se reparte el esquema del proyecto y se ponen a trabajar en grupos y finalmente se realiza una puesta en común eligiendo la mejor propuesta.

Forced Relationship. Se trata de enumerar una serie de objetos e ideas y yuxtaponerlos

Resolución de problemas. Es la solución de problemas por parte del grupo. Este proceso se desarrolla a lo largo de una serie de pasos:

- Situación exploratoria: se establecen y estudian las condiciones, las dificultades, las causas contribuyendo con la experiencia personal, datos y opiniones.
- Análisis de los problemas que hacen la situación indeseable y ordenación según su importancia.
- Se toma el problema más importante y se conciben las ideas que pueden resolverlas, haciendo una lista de todos ellos.
- Selección de la solución más adecuada
- Enfoque práctico de la solución.

La dramatización. El juego dramático consiste en realizar juegos a través de la imaginación como disfrazarse o cuidar una casa, etc. El juego dramático impone al niño la necesidad de realizar actividades creativas, verbalizaciones más ricas, con metáforas y descripciones, etc. El material debe ser lo menos estructurado posible que puedan usarse en más de una manera. Dentro del juego dramático pueden utilizarse los títeres, las marionetas la expresión del propio cuerpo, etc. La dramatización tiene fuerza educativa por sí misma. Permite al alumno desarrollar y afianzar la función simbólica por procedimientos lúdicos, satisfaciendo la necesidad de los juegos de representación. Fases el método de la dramatización:

- Preparación. Mantenerse a tono con los intereses de los niños (ver si hay algo que haya ocurrido en la vida de los niños que se pueda teatralizar), disponer el material de manera atractiva y mantener una o dos posibilidades de reserva.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 –DICIEMBRE DE 2008

- Procedimiento sentarse cerca para no perder la observación de ellos roles, intervenir con sugerencias estimulantes antes de que el juego degenera en discusión, puede ser necesario implicarse al principio, y suministrar el equipo auxiliar requerido por el niño en el mismo momento en que la petición se produce, pedir ideas a los niños y animarlos, ayudar a orientar.

La pregunta como estrategia creativa. El comportamiento interrogativo del niño responde a su asombro ante las cosas, es una actitud de su comportamiento espontáneo, y de su afán de conocer. Este comportamiento interrogativo del niño pasa por una serie de etapas:

- Periodo del que hasta los tres años, el niño descubre el nombre de las cosas
- Periodo del porque se interesa por razones, causas y condiciones de las cosas
- Fenómeno de la puesta en duda en torno a los ocho años surge la participación activa.

La utilización de las preguntas es uno de los métodos más utilizados por el niño de ciertas edades para acceder al conocimiento, y a la vez es, en opinión de un gran número de autores, una técnica del propio niño que debe potenciar el profesor, y a la vez, transformar en una técnica metodológica para fomentar el desarrollo de la creatividad.

Durante la etapa del porqué se pueden distinguir diferentes usos que realiza el niño de esta pregunta.

- El porqué como búsqueda de información. Como medio de información es más amplio que dar una explicación entre causa y efecto. Es dar explicación racional de un hecho o acontecimiento. Puede convertirse en un método creativo, a cada respuesta puede inquirirse otro porqué, que nos lleve a un conocimiento con detenimiento del objeto causa de nuestra atención. Pone en juego otra de las características del pensamiento la penetración.
- El porqué como principio de duda. Preguntamos para introducir una duda seria, para poner en tela de juicio los supuestos aceptados como válidos, para cuestionar la validez de ciertas razones que explican ciertos hechos. Permite observar la realidad desde distintas perspectivas, y orientarse en la reordenación del entendimiento de la realidad.
- El porqué como ejercicio del espíritu crítico. Es el uso más agresivo.. se pregunta por la función de nuestras acciones, de nuestros gestos, etc. Cuestionar nuestro comportamiento humano, para inducirnos al cambio si fuese necesario. La pregunta puede poner al descubierto la sinrazón.
- El porqué como uso manipulador. Muestra una doble intención, a través de indicadores de la comunicación como el tono

Autoría

-
- Nombre y Apellidos: MIGUEL JOSE LLAMAS RUIZ
 - Centro, localidad, provincia: CEIP CARMEN SEDOFEITO, CHICLANA DE LA FRONTERA, CADIZ
 - E-mail: LEUGIMSAM9@HOTMAIL.COM