



## Decálogo para padres

# Cómo potenciar la creatividad de nuestros hijos

CLARA GARCÍA ABÓS. PEDAGOGA. PROFESORA ASOCIADA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN

Asumimos que la creatividad es un valor en alza en momentos difíciles ante la esperanza de encontrar respuestas nuevas y mejores. Los niños continuamente nos sorprenden con propuestas creativas. Sin embargo, muchos adultos sentimos que somos poco creativos, y nos preguntamos cómo podemos ayudar a nuestros hijos para que mejoren su imaginación, su curiosidad, su flexibilidad mental... y sean capaces de dar respuestas valiosas a diferentes situaciones personales y sociales.

- 1 Creatividad en todos los ámbitos.** Solemos relacionar la creatividad con el arte y sus manifestaciones. Pero cualquier ámbito puede propiciarla y, muchas veces, es en esa unión de ámbitos donde se produce. Cocina y matemáticas, conflictos familiares y lenguaje... son binomios que pueden servir de ejemplo.
- 2 Participar en la toma de decisiones.** En ocasiones no sabemos cómo actuar: ¿Cómo decoramos la pared de su cuarto?... Un análisis de sus propuestas -ante este tipo de situaciones- desde una perspectiva abierta y la aceptación de sus ideas fortalece su seguridad y su interés por crear.
- 3 Propuestas con condiciones.** La creatividad se crece ante las dificultades. Mejor que darle un folio en blanco para que dibuje es pedirle que incluya ciertas figuras geométricas en el dibujo. Esforzarse por cumplir las condiciones de partida es importante en el proceso de aprendizaje de la creatividad.
- 4 Juegos creativos.** Hay que jugar con propuestas divergentes: «Inventemos frases sobre peces solo con la vocal 'e'». También es muy útil la proposición 'Y sí...' Por ejemplo: «Y sí... se me

valiosos para lo que buscábamos. No podemos aplicar nuestros criterios poco creativos y tenemos que aceptar que si la propuesta era pintar una casa con espaguetis, esta puede ser redonda, lo que no podemos aceptar es que esté pintada con pincel.

- 6 Propuestas abiertas.** Muchos de los juegos, especialmente los relacionados con las tecnologías, llevan a los niños por un camino único y su objetivo es acertar la respuesta correcta o hacer algo en menos tiempo. El niño no puede inventar nada, no se le presentan opciones. Tenemos que hacerles otras propuestas más abiertas como juegos de estrategia, cooperación o de resolución de problemas.

- 7 El error forma parte del proceso.** Tienen que aprender a planificar, a probar, a valorar el resultado... y a equivocarse. El error es una importante fuente de aprendizaje cuando es producto de una experimentación planificada, cuando es un paso para saber que ese camino no es el mejor y pensar qué tendremos que mejorar para encontrarlo.

- 8 Valorar el proceso y el producto.** Si los niños son muy pequeños nos centraremos más en el proceso, para que aprendan a disfrutar probando, y el valor o la relevancia del resultado será un aspecto secundario. Conforme crecen deben aprender a evaluar durante el proceso si están realmente aplicando las normas de la creatividad: originalidad y valor.

- 9 Lenguaje y humor.** Desde hace años, y cabe aquí citar a Vygotsky, sabemos que el lenguaje es la herramienta del pensamiento. Un vocabulario amplio, la capacidad de expresar correctamente una idea, la buena organización de la información, son herramientas que favorecen el proceso creativo. En cuanto al humor: es un triunfo de la creatividad. Supone unir planos que no estaban juntos, provocando una chispa en nuestro cerebro. Por eso, el ver o escuchar frases ingeniosas, chistes, viñetas humorísticas ayuda a nuestro cerebro creativo y nos acerca a que seamos capaces de crearlos.

ASOCIACIÓN ARAGONESA DE PSICOPEDAGOGÍA  
[www.psicoragon.es](http://www.psicoragon.es)



hubiera olvidado sumar ¿qué pasaría?». En estas propuestas lúdicas se exige que se acaten las reglas. Los viajes en familia son estupendos para ponerlas en práctica.

- 5 Fijar y evaluar condiciones.** Si les decimos si sus propuestas son buenas o no, entenderán que el criterio es de los adultos. Ellos deben aprender a valorar si deben continuar con una idea o desecharla, así que es importante analizar juntos si hemos cumplido las condiciones de partida y si el proceso y el producto son

## Tu pizarra digital

### YO, MI PDI Y LA NUBE (II)

PAUL BOUTROUX

■ Seguimos con la presentación iniciada en el anterior artículo de herramientas 2.0 para profesores y alumnos. Después de presentar Google Drive, Dropbox y Slideshare, veremos otras soluciones gratuitas y potentes para las aulas.

#### Prezi ([www.prezi.com](http://www.prezi.com))

Se parece a Slideshare pero es además una aplicación para realizar presentaciones de un modo más dinámico y creativo. Podremos insertar así archivos multimedia como imágenes, vídeos y otros objetos. Al final, creamos un lienzo de fondo que permite ver nuestra presentación mediante un

zoom que sigue una ruta predefinida por el usuario -o grupo de usuarios-.

#### Delicio.us ([www.delicious.com](http://www.delicious.com))

Es un servicio de gestión de marcadores o favoritos en la nube. Nos permite guardar los favoritos o marcadores que clásicamente se guardaban en los navegadores y categorizarlos con un sistema de etiquetas (tags). No solo podemos almacenar sitios webs, sino que también podemos compartirlas con otros usuarios de delicio.us.

#### Evernote ([www.evernote.com](http://www.evernote.com))

Se trata de un programa útil por la sencillez del concepto: sirve para apuntar cosas en nuestros ordenadores, teléfonos móviles o tabletas y sustituye de esta manera los cuadernos, libretas, post-its... Permite buscar y ver las notas desde cualquiera de nuestros dispositivos ya que se sincroniza



cuando tenemos conexión a internet.

Para descubrir más herramientas 2.0, recordando esta presentación que puede dar buenas ideas: <http://www.slideshare.net/rscapin/the-best-web-20-tools-for-teachers-2012-edition>

Paul Boutroux, La Pizarra Digital: [www.lapizarradigital.es](http://www.lapizarradigital.es), @PaulBoutroux y [pboutroux@pbtecnologia.es](mailto:pboutroux@pbtecnologia.es)

## Me apetece...

### DE CEREBROS ENTRENADOS, LIBROS Y AVIONES DE PAPEL

MARISANCHO MENJÓN

#### AGILIDAD MENTAL

■ Dicen que al cerebro hay que entrenarlo a base de gimnasia, como ocurre con los músculos, y que la agilidad se adquiere, lo mismo si es física que mental. Convencidos de ello, los autores de la página 'El Club del Ingenio' ([www.elclubdelingenio.com.ar](http://www.elclubdelingenio.com.ar)) ponen a nuestra disposición multitud de actividades entrenadas para que entrenemos nuestras neuronas en distintas áreas de conocimiento. Podemos escoger juegos de deducción, acertijos, crucigramas, sudokus, rompecabezas, sopas de letras, tests, ilusiones visuales e incluso juegos musicales, para crear nuestras propias composiciones. Hay para todos los gustos y en distintos niveles: se trata de pensar y esforzarse un poco. Resolverlos, a veces, es todo un triunfo.



#### DÍAS DE CLASE

■ Daniel Nesquens es uno de nuestros clásicos: recomendar un libro suyo es apostar sobre seguro. 'Días de clase', editado por Anaya y con ilustraciones de Emilio Uberuaga, es una recopilación de relatos que van desgarrando en el aula todos los protagonistas que pasan por ella: alumnos y profesores, desde luego, pero también curiosos familiares que traen sus fantásticas historias para hacer cosquillas a la imaginación de los chiquillos. Nesquens tiene tres novedades muy recientes, publicadas por una editorial recién creada, aragonesa y valiente, que saludamos desde aquí con alegría: Sinpretensiones ([www.edicionesinpretensiones.com](http://www.edicionesinpretensiones.com)). Los títulos son 'Un agujero', 'Un perro' y 'El sombrero volador', con ilustraciones de Ana Lóbez, Alberto Gamón y Elisa Arguilé.



#### AVIONES DE PAPEL

■ La papiroflexia no es solo divertida, sino que estimula la concentración y la habilidad manual. Si tecleáis 'papiroflexia' en YouTube accederéis a una larga lista de vídeos que muestran cómo hacer diferentes figuras en papel: ranas, mariposas, flores, caracoles... y, por supuesto, la entrañable pajarita. Los más divertidos tanto para niños como para niñas suelen ser, sin embargo, los aviones; sencillos o sofisticados, hacerlos volar es una simple pero garantizada fuente de felicidad que puede prolongarse durante tardes enteras si en el juego se implican los adultos. En la web [avionesdepapel.net](http://avionesdepapel.net) hay muchos modelos; y aunque algunos son tan complejos que requieren casi dotes de ingeniero, es casi seguro que los 'aviones que vuelan mucho' serán los preferidos por todos.

