



enplenitud.com
para jóvenes de cualquier edad...



La creatividad como didáctica para la academia pedagogo recreativa

Álvaro Barrera Guarín

Aprende mas técnicas creativas en:
<http://www.enplenitud.com/seccion.asp?seccionid=160>

PROPUESTA EDUCATIVA SOCIAL ACADÉMICA

TÍTULO

La creatividad como didáctica para la academia pedagogo recreativa.

JUSTIFICACIÓN Y APRECIACIONES

En el hombre hay cosas que nacen por naturaleza pero también se hacen por instrucción; las personas superdotadas no son elegidas por nadie, en su mayoría heredan el "gen" de sus progenitores sin que se den cuenta enseguida, a medida que van creciendo los demás observan esas cualidades en él. El hombre que no nace con esas cualidades lo puede lograr si se interesa dotarse de sabiduría y de las genialidades propias del cerebro siempre que lo ejercite, lo que le permitirá encarar los desafíos que se encuentre a lo largo de su existencia; si no lo hace permanecerá como un vegetal de engorde obedeciendo siempre lo que le impongan; tener hoy día una mente despierta, ágil y abierta es tener una mente sana y con sabiduría para responder positivamente a los retos que seguramente lo desafiarán constantemente. Si no nos hemos enterado el mejor ejemplo lo proporcionan las salidas Salomónicas del gran Rey, que al parecer cuando no había forma de solucionar cualquier problema por muy difícil que fuera, él lo solucionaba con la lógica que se necesitaba para cada caso. Tener salida sabia, repentizándola, es ser oportuno, recursivo y ocurrente en el momento preciso en que una situación embarazosa lo requiera; las cuales son tan difíciles de resolver cuando cada una de las partes encontradas en un conflicto creen

y manifiestan, con toda seguridad, “ que tienen la razón ” .

HAY QUE INVENTARSE “URGÉNTEMENTE”UNA ASIGNATURA QUE DENOMINEMOS “CREÁTICA o CREATIVIDAD ”; LOS PAÍSES DE AVANZADA Y AÚN LOS DE MENOS PERGAMINOS o ENVERGADURA QUE EL NUESTRO LA POSEEN.

OBJETIVO GENERAL

- 1.- Capacitar al hombre integral y conceptualmente para que sea complejo. Abrámosle sus sentidos.
- 2.- Poner a trabajar, activar y desarrollar la mente.
- 3.- Enseñar para todo el cerebro.
- 4.- Incentivar en el hombre su tipo de inteligencia y creatividad (oral, numérica o espacial).

OBJETIVO ESPECÍFICO

Hacer también de la educación algo que anime corazones y sentimientos, que recree la mente, divierta, entusiasme, eleve, motive, satisfaga, emocione, despierte, alerte, sensibilice, conscientice, descubra habilidades y destrezas, abra sentidos, desarrolle y mecanice la sicomotricidad, active la agudeza, la malicia y la rapidez mental; para que el hombre quede dinamizado totalmente.

CÓMO SE LLEGA

- 1.- Utilizando (oral y manuscrito) ejercicios que contengan retuécanos, paranomasias, analogías y metáforas;

que no son más que figuras retóricas que manejan la antítesis y el contraste, así como la lógica (Quevedo y Gracián escribió en 1648 el manual sobre la retórica conceptiva " Agudeza y arte del ingenio "). La analogía es la relación semejante entre cosas distintas y lo metafórico cuando se escribe en sentido figurado. Las pruebas del ICFES están basadas en lo anterior, por eso es que la mayoría de los bachilleres no pueden con ellas; siendo que cuando aparecen preguntas en donde la solución en forma de test, (cinco respuestas posibles donde dos de ellas parecen las verdaderas), confunden fácilmente a cualquier elector.

2.- Utilizando (oral y escrito) mecanismos de comprensión, de coordinación, de concentración, de visualización, de observación, de reflexión y análisis, de sensibilización y de sicomotricidad y de agilidad o velocidad mental.

3.- Ejercitándose con crucigramas, sudokus, kakuros, jeroglíficos, sopas de letras, cubokus, crucinúmeros, acertijos, etc.

4.- Utilizando, además de los existentes, algunos juegos didácticos como los siguientes:

4.1.- EL CUBO NEUROBIÓTICO.- Es un sólido en forma de cubo que se ha dividido en otros sólidos disímiles más pequeños, los cuales a manera de rompecabezas se presentan desarmados y para volverlos a armar presentan algunas dificultades, lo que divierte y entretiene. Este cubo tiene un folleto para su mejor comprensión y presentación.

4.2.- EL CUBO MÁGICO.- Es un sólido en forma de cubo

que está dividido también en 8 cubos más pequeños, los cuales están pintados con colores diferentes y presentan en su armado dos disposiciones distintas: En la primera se observan, en cada una de las 6 caras externas, un color diferente; y en la segunda, también en su parte externa, se observan que todas las caras quedan en blanco, haciendo que al interior cada cara coincida o quede pegada con un mismo color; el cual es su objetivo divertido y recreativo tanto para niños como adultos.

4.3.- EL CUBO EXPRESIVO.- Está dividido en cubos mas pequeños que tienen impreso tanto en su interior como en el exterior, unas sílabas que continuadas con otras expresan palabras que persuaden; pero dispuestas de tal manera, que al ejercitarse con él, se pueden pedir las que alternativamente están impresas allí.

4.4.- EL CUBO CONCENTRADO.- El nombre se debe porque nos estimula la CONCENTRACIÓN; en él están impresos en cada cara lo que el autor desee; ya sean números, letras, figuras, polígonos, etc., en este caso hay cuatro de ellos en cada cara, y tenemos que observarlos primero muy detenidamente para retenerlos; al lanzarlo al ruedo como cualquier dado quedan al descubierto cinco caras que se pueden ver, pero la que hay que mirar fijamente es la de la parte de arriba, para preguntar en cada caso, por el dibujo que estratégicamente esté relacionado en la cara que queda oculta/opuesta; lo que viene a ser el objetivo divertido del juego de este cubo.

4.5.- EL TETRAMINÓ y el TRIAMINÓ.- Los cuales se presentan en forma de fichas/polígonos triangulares o romboidales que arman según sea el caso alguna figura

geométrica. Recordemos que en el juego muy conocido como el DOMINÓ se juega ensamblando un número con otro (un contacto) de igual valor y acá se ensamblan también pero de dos en dos (doble contacto) de diferentes valores.

4.6.- LA TRIANGULACIÓN O EL JUEGO DE LA IMAGINERÍA.- Combinación de triángulos con otros polígonos ya conocidos, jugando con ellos se pueden formar otras figuras. Este juego también tiene su folleto especial.

4.7.- EL TANGRAM.- Este juego es antiquísimo y consiste en la construcción de determinados polígonos de diferentes formas los cuales se derivan de otro llamado base, que cuando se maniobran, resultan de las mismas, otras figuras diferentes. El autor de este proyecto tiene construidas cuatro figuras específicas sacadas de un cuadrado con las que combinándolas entre si se sacan dibujos u otras figuras poligonales como rombo, trapecio, triángulo, embudo, flechas, letras y números.

QUÉ SE LOGRA

A.- Un ser humano genial, potencializado que no se queda en el intento, con más autoestima, más capacitado para resolver problemas, más animado y dinamizado, empujador y buscador, competente, perseverante, malicioso y espiritual, más comprometido, más racional, más dispuesto, más talentoso y creativo, más comprensible, más voluntarioso y con un gran sentido del humor y de las cosas. Cuando actúa sabe por qué y cómo lo hace. Los sabios le llaman a esto salud mental.

B.- Un individuo que emplea como solución la lógica,

la espontaneidad, la alternatividad, la reciprocidad, el pensamiento lateral (el comprender rápidamente dónde está la cascarita o la trampa o el doble sentido, otros dirán, el tener malicia indígena).

C.- No dejarse engañar ni manipular, aprender a solucionar cosas repentizando en medio de la diversidad, la polémica, la dificultad, la duda, la controversia y la confusión. Y en general un individuo ocurrente, persuasivo, perceptivo, recursivo y recurrente, amén de no dejarse contaminar por el bochorno y la corrupción.

D.- Un ser que se le mida a desarrollar y a exponer sus ideales, sus creaciones, sus inventos, sus descubrimientos, sus iniciativas y sus innovaciones. Y en general un individuo dispuesto a descubrirse a sí mismo y en dónde es mejor.

E.- Un ser que se le mide a todos los retos, sobre todo a los intelectuales, desafiando a su vez la prontitud y la complicabilidad; y la capacidad de respuesta de otros. A esto el suscrito le llama un ser intencionado no un superhombre que no lo hay, ya que mentes superiores a otras no existen pero sí cerebros más explotados y explorados.

F.- Un ser conceptual que se autocuestione, que se autocalifique y que se conozca a sí mismo y con criterio propio, sobre todo que no le guste lo perfecto, porque no lo hay, pero sí la excelencia. La dilemática y la complicabilidad hay que introducirla en nuestras cabezas y en nuestro sistema educativo así nos cueste trabajo y tiempo. Ahora mismo nos está gustando todo lo fácil y

esta razón no nos pone a trabajar cerebralmente, permanecemos siempre en nuestra zona cómoda la que no nos permite esforzarnos.

CÓMO DESARROLLARLA

Se presentan exponiendo, para el que participa, los temas teórico-prácticos a manera de ejercicios y allí en forma individual o en grupos se dinamizan las soluciones que haya que presentar en una acción envolvente que recrea y divierte, enseñando y educando a la vez; tomando, algunas veces, al hombre como sujeto para desarrollar el ejercicio en el cual él mismo participa. Del tino y la postura del animador dependerá grandemente este punto, no así de su sabiduría; de lo primero están adoleciendo una gran cantidad de los que dicen ser maestros. Es de anotar que todos los ítems tienen desarrollado sus temáticas y para darlos a conocer se pueden presentar en forma de taller, foros, seminarios o en clase magistral.

A QUIÉN SE DIRIGE

A toda la población sin distingo de edad, raza, clero, política o condición socio-cultural o a la individualidad que pertenezca.

EN DÓNDE SE HACE Y EN QUÉ TIEMPO

En todos los centros de enseñanza o de capacitación

(kinder, primaria, secundaria o universitaria) ya sea formal e informal; o en cualquier plaza, cancha deportiva, parque, paraninfo, etc. Y en el tiempo que sea solicitado ya que la diversidad de temas lo permite; éstos se pueden en ciclos de 2, 4 u 8 horas diarias durante el tiempo que planeadamente se pueda ejecutar por la cantidad de participantes que haya.

EXPECTATIVA

- (1) La creatividad es un poder innato que se posee pero se puede adquirir poniendo a trabajar todo el cerebro.
- (2) No se estudia ni se aprende pero se puede adquirir practicando con unos ejercicios que pongan a pensar la mente.
- (3) La creatividad en la mayoría de los casos sale por si sola sin que se percate el que la posee.
- (4) El cerebro se atrofia sino se ejercita, la inercia lo inhabilita y lo disminuye.
- (5) El hombre está desconectado de su propio cerebro, lo utiliza muy poco.
- (6) No tener desarrollado mínimamente el cerebro nos conduce a una gran pobreza e indigencia mental.
- (7) Tener una mente sana nos previene y nos defiende de las dificultades como la angustia y la ansiedad. El cerebro nos pide que lo usemos y no lo estamos haciendo.
- (8) Convenzámonos de que recreándose también se aprende.
- (9) Salgamos de nuestra zona cómoda mientras tengamos problemas que resolver.

COSTOS

Estos sí son a convenir dependiendo de lo que se

necesite y de la cantidad de jornadas que se soliciten y en la parte que se exponga; ya que hay diversidad de formas para presentarlas y desarrollarlas.

- Si es presentado en talleres especiales con un ciclo de 3 horas y () participantes como máximo, el costo es de (\$) por cada jornada.
- Si es contratado por un plantel, como una universidad, para darlo en cada salón hasta que se terminen la cantidad que hallan en éste, el costo se cobra por mensualidad a convenir con las partes. Este ciclo será de 1 a 2 horas por salón y se harán hasta que se agoten las aulas que se programen; es de lógica que tendrán que ser varias jornadas en cada salón. LA IDEA PARA UN PLANTEL ES DEJAR CREADO ALLÍ EL DEPARTAMENTO DE CREATIVIDAD MANEJADO POR PROFESORES Y/O ESTUDIANTES.
- Si se presenta por una sola vez, como para darlo a conocer, (\$) la hora.

EXPERIENCIA

He logrado presentar mi proyecto a pequeña escala logrando referencias de universidades como la del Norte, la Libre, la del Atlántico, la Ciac y la Cuc.

En instituciones de educación superior como la Rémin-tong y FUNCAP, en sitios de reclusión como la cárcel del Bosque, en sitios de rehabilitación y reparación como El hogar de Santa Elena y Renacer; en supermercados como las Olímpicas y SAO, en colegios de bachillerato como el Camilo Torres Tenorio y el de Los pinos. He presentado mi invento "El cubo neurobiótico" al premio

Ramiro Castro al inventor 2007 y a Rolex awards 2008 que se realizó en Ginebra (Suiza). En entidades de salud como EL CARI, antes el hospital universitario.

CONCLUSIONES

Organicemos "El festival del ingenio y la creatividad", que tanta falta le está haciendo al talento criollo, en una plaza o en cualquier sitio abierto en donde participe la población en su totalidad. Esta propuesta está adjunta y la presento como parte del proyecto anterior. Es la única forma, dicen los expertos, para desarrollar los dos hemisferios del cerebro; éstos individualmente controlan la mitad opuesta del cuerpo, realizando funciones diversas y muy definidas: El izquierdo controla principalmente el lenguaje y las actividades lógicas, racionales y de cálculo, mientras que el derecho controla las facultades artísticas, la imaginación y la creatividad; de aquí el origen del pensamiento divergente y convergente. Los sabios dicen que por ser la creatividad muy compleja es polémico definirla llegando a decir algunos (1) que es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas; como también (2) que es el pensamiento abierto divergente siempre pronto para imaginar cosas y soluciones en gran variedad. (3) Es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. El suscrito por tener algo más de 30 años en su investigación asegura que la creatividad es la actividad mental del cerebro que cuando está activado hace que el individuo responda más rápido que ya o por un acto reflejo

Inscríbete ahora en nuestros cursos gratis

Curso de Decoración de Cajas y
Muebles Pequeños

Curso de Fabricación de Sellos de
Fotopolímero (sellos de goma)

Curso de Mostacillas

Curso de Telares indígenas
americanos

Curso de Porcelana Fría

Curso de Pesebres y Pesebrismo

Curso de Tarjetería española

Curso de Macramé

Curso de Madera Country

Curso de Serigrafía

Curso de Iconografía

Velas artesanales

Curso paso a paso de Jabones
artesanales

Curso básico de Pintura en Madera

Curso online de Reciclado y Papel
Artesanal

Curso de Pátinas

Curso de Pintura sobre Tela

Curso de Repujado

(magia dirán algunos) que le sale siempre sin pensarlo; llegando a granjearse la capacidad de asombro de los que lo rodean sin que éste se percate de los elogios que recibe porque para él es normal la velocidad mental que posee. EL SABIO HABLA DE LO VENTAJOSO QUE ES EL CEREBRO CUANDO ESTÁ ENCENDIDO.