



**I.A.C.A.T.**  
Instituto Avanzado de  
Creatividad Aplicada Total

**Revista RecreArte 11**  
**DIC09**

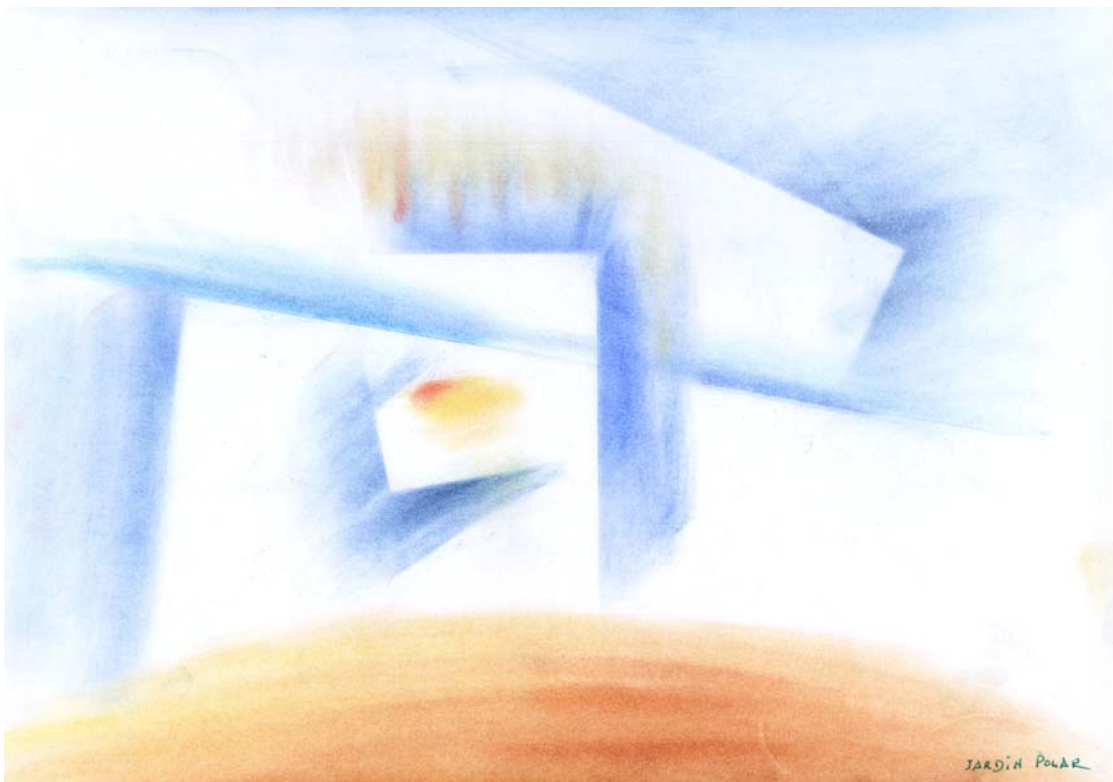


*"La creatividad se enraiza, se desarrolla y se bloquea. Se expresa y consolida en múltiples lenguajes. Se estimula con técnicas eficaces"*

**master oficial**  
**creatividad e innovación**  
2º ciclo U.E. - 120 créditos



Revista RecreArte 9 > II - Creatividad en Educación: Innovación Radical



*David de Prado Díez*



# Congreso Internacional de Creatividad e Innovación 2008 Espacio Luso-Español

## **DINCREA Campamentos Para El Desarrollo De Innovadores Creativos.**

Autor - Ponente: Eduardo Atencio.  
Loulè - Portugal. 2008.

### RESUMEN

Esta idea se orienta a solventar la necesidad de desarrollar el pensamiento creativo (divergente/lateral/), mediante la implementación de programas ejecutados en espacios recreativos como lo es en este caso el “campamento DINCREA”, donde los niños, se dediquen en su tiempo libre (extra-escolar), a la adquisición de nuevas estructuras cognitivas, fuera de los esquemas de la lógica lineal y de la racionalidad acostumbrada. El objetivo general de la presente propuesta fue diseñar el campamento DINCREA como alternativa recreativa para el desarrollo de innovadores creativos, con edades comprendidas entre 7 y 12 años del estado venezolano. Diversos factores le asignan importancia al mismo, entre estos la aplicación del programa de meditación trascendental, la implementación de la creatividad paradójica o cuántica, y principalmente el uso de la lúdica permitiéndole a los participantes una actitud exploratoria en un determinado contexto de tiempo y espacio. Para efectos de este proyecto la población beneficiara esta caracterizada por los niños y niñas con edades entre 7 y 12 años, que deseen utilizar sus sueños e ideas en pro de la innovatividad. La materialización de los beneficios se percibirá mediante el desarrollo, de objetos productos, teorías, ó servicios no existentes, plasmados simplemente en una idea concebida. De igual manera se evidenciara mediante el incremento de niños dedicados a la inventiva popular como resultado final del proceso creativo. Uno de los elementos que diferencia esta propuesta con las anteriores es que dicho campamento, no solo se orientara a la salud integral y desarrollo personal de sus participantes, si no fundamentalmente al desarrollo del pensamiento creativo de los niños mediante

actividades recreativas, que impliquen la construcción ó diseño de esquemas no convencionales, que a corto, mediano o largo plazo, le permita hacer de la invención, una estrategia que conlleve a la innovatividad, para la solución de problema técnicos, sociales, ambientales, educativos, entre otros. El diseño del referido campamento se realizo en tres procedimientos: selección de actividades lúdico-recreativas, para el desarrollo de la creatividad; estudio de los componentes a desarrollar en los instructores en creatividad y terapeutas; y elaboración de la programación del campamento. En relación a los resultados de la propuesta se obtuvo el campamento propuesto como idea de movimiento.

## **PREAMBULO CREATIVO DE LA PROPUESTA**

Los niños de hoy son más inteligentes que los de cualquier otra generación anterior. En el pasado se pensaba que un recién nacido era una copa vacía cuyos “sabios padres”, junto con la sociedad, debían llenar con conocimiento.

El bebé en el útero ya es capaz de tocar, degustar, ver, oír moverse, sentir y responder; razón por la cual se desarrolla como un aprendiz natural, capaz de responder a las cambiantes demandas de la vida con extraordinaria flexibilidad, representando la esencia de la innovación y la ingenuidad.

En el mismo orden de ideas, es la etapa de la niñez un buen momento para crear hábitos de pensar, para lo cual es necesario separar la lógica de la emoción, la creatividad de la información, lo constructivo de ideas nuevas, y así sucesivamente, enseñándole a pensar una cosa por vez, resultando así un pensamiento más preciso, evitando que resulten confusos e ineficaces y lograr argumentaciones centradas y productivas, creativas, claras y mejorando así la comunicación y la toma de decisiones.

Aunado a lo anterior, estudios en el campo de la neurociencia, señalan que el cerebro triuno esta constituido por una parte reptalinea, el sistema límbico y la neocorteza, siendo esta ultima quien conforma los dos hemisferios (derecho e izquierdo), donde se llevan a efecto los procesos intelectuales del individuo. Como complemento, esta última parte se convierte en el foco principal de atención, en las lecciones que requieren generación o resolución

de problemas, análisis y síntesis de información, del uso del razonamiento analógico, del pensamiento crítico y la creatividad.

Al hablar sobre creatividad, se debe tener en cuenta distintos tipos de pensamiento. Guilford, (1951), clasificó el pensamiento productivo en dos clases: convergente y divergente. El primero, se mueve buscando una respuesta determinada o convencional, y encuentra una única solución a los problemas que, por lo general suelen ser conocidos. Otros autores lo llaman lógico, convencional, racional o vertical.

El pensamiento divergente en cambio se mueve en varias direcciones en busca de la mejor solución para resolver problemas a los que siempre enfrenta como nuevos. Y para los que no tiene patrones de resolución, pudiéndose así dar una vasta cantidad de resoluciones apropiadas más que una única correcta. Ese tipo de pensamiento tiende más al concepto de creatividad y ha sido llamado lateral por De Bono, (1970).

En base a todo lo antes expuestos, se busca mediante la presente propuesta solventar la necesidad de desarrollar estos tipos de pensamientos, a través de la implementación de programas ejecutados en espacios recreativos como lo es en este caso el “campamento DINCREA”, donde los niños, se dediquen en su tiempo libre (extra-escolar), al desarrollo de su potencial creativo e innovador, para la adquisición de nuevas estructuras cognitivas, capaces de generar ideas y productos novedosos, fuera de los esquemas de la lógica lineal y de la racionalidad acostumbrada.

Así es preciso señalar, los factores que le asignan importancia a este estudio:

- ✚ Implementación del juego como actividad lúdica, para desarrollar la creatividad e innovación en niños y niñas, en un determinado contexto de tiempo y espacio.

- ✚ Desarrollo del Programa de Meditación Trascendental (Educación basada en la conciencia), entrenando el individuo para pensar y actuar desde

el nivel de la conciencia, equilibrando la coordinación entre la mente y cuerpo, mediante técnicas de meditación, relajación, visualización, propiciando a su vez un ambiente confortable para el desarrollo de futuros innovadores creativos.

✚ Aplicación de la creatividad paradójica (cuántica), sustentada en el escenario de sentipensar, orientado al proceso mediante el cual se trabaja conjuntamente el pensamiento y el sentimiento. Es decir, la fusión de dos formas de percibir e interpretar la realidad a partir de la reflexión y el impacto emocional, hasta converger en un mismo acto de conocimiento y acción.

✚ En líneas generales el factor que brinda suma importancia para el desarrollo del potencial creativo e innovador de los niños y niñas, incluyendo todos los antes expuestos, es sin lugar a dudas la recreación, ofreciéndole al participante durante su permanencia en el campamento una actitud exploratoria; tal como lo señala Rodríguez y Ketchum (1992), los niños que juegan, ensayan, intentan, imaginan, fantasean, adaptan y combinan, “sueñan despiertos”; de igual manera afirman que el juego como lugar de lo posible es hermano gemelo de la creatividad.

## **COBERTURA DE LA PROPUESTA**

La presente idea se dirige a la población Venezolana y aquellas que desean adoptarlas, conformadas por niños y niñas con edades comprendidas entre 7 y 12 años de edad, que deseen utilizar sus sueños e ideas en pro de la innovatividad.

Uno de los modos de materialización de los beneficios se percibirá mediante el diseño o desarrollo, de objetos productos, teorías, ó servicios no existentes, plasmados simplemente en una idea concebida. De igual manera se evidenciara mediante el incremento de niños dedicados a la inventiva popular como resultado final del proceso creativo.

## **ANTECEDENTES**

En torno a los campamentos, se han desarrollado diversas propuestas, veamos:

En la ciudad de Caracas, Venezuela, se encuentra Servicios recreativos SOTIL C.A., la cual se identifica por ser una organización de carácter recreativo que ofrece un servicio de orientación del tiempo libre, el cual, enriquece la calidad de vida del hombre y mejora su salud integral a través del deporte, y la recreación. Este servicio es dirigido a niños y jóvenes de 9 a 16 años, a través de convivencias al aire libre y la naturaleza, tanto en playa como en montaña, desarrollando actividades deportivas, artesanales, y de crecimiento personal.

Del mismo modo, en Valencia estado Carabobo, se cuenta con el servicio de “Recreaciones Aventura”, la cual es una empresa innovadora que busca romper con los esquemas tradicionales de recreación en Venezuela, insertando en sus programas actividades formativas y divertidas promoviendo la excelencia y la solidaridad en sus participantes. Dicha organización es especialista en la realización de campamentos, visitas guiadas, planes vacacionales, eventos corporativos y programas de capacitación en liderazgo para jóvenes. Su objetivo principal es lograr la formación integral de los participantes, fomentando en ellos el compañerismo, el liderazgo, el trabajo en equipo, la fraternidad, el servicio, el respeto por los demás y por la naturaleza, la fuerza, la perseverancia, y la seguridad personal, el reforzamiento de la autoestima, la sana competencia, y la capacidad de vencer miedos, elementos fundamentales para la formación de los niños y los jóvenes.

A su vez en la capital de la nación, se localiza “Campamento las aves”, el cual busca la convivencia del participante, niños con edades comprendidas entre 5 y 14 años, con la naturaleza, en un campamento ecológico deportivo y creativo, mediante actividades, tales como: juegos acuáticos, paseo a caballo, pared de escalar, teleférico, arco y flecha, tiro de balines, agricultura, manualidades, teatro – música, danza y baile, supervivencia, deportes, cocina, entre otros. Es preciso señalar que el costo del servicio es sumamente elevado, por lo cual se podría presentar una exclusión de los niños de las zonas desposeídas que deseen participar en campamentos similares al antes mencionado.

En relación a todo lo antes expuesto, uno de los elementos que diferencia la propuesta “Campamento DINCREA”, de los anteriores, es que la planificación y desarrollo de las actividades lúdico – creativas, se ejecutaran en instalaciones educativas del contexto geográfico Venezolano, posibilitando el acceso a niños y niñas con y sin recursos, disminuyendo a la vez el costo del servicio, y brindando así una ventaja de seguridad para las instituciones educativas, considerando su periodo vacacional para el desarrollo de los innovadores creativos.

En el mismo orden de ideas, es preciso señalar que el campamento DINCREA, no solo se orientara a la salud integral y desarrollo personal de sus participantes, por lo que hay que hacer mucho énfasis en que se centrara fundamentalmente en el desarrollo del pensamiento creativo (divergente/lateral), mediante actividades recreativas, que impliquen la construcción ó diseño de esquemas no convencionales, que a corto, mediano o largo plazo, le permita a la población beneficiada hacer de la inventiva popular, una estrategia que conlleve a la innovatividad, para la solución de problema técnicos, sociales, ambientales, educativos, entre otros.

Ahora bien, en base a todo lo antes expuesto se considera innovadora la presente propuesta, dado a que se busca el desarrollo de la creatividad en niños, mediante la implementación de la Meditación Trascendental, utilizando la visualización, relajación y meditación, como técnicas elementales generando un clima adecuado para equilibrar la mente y el cuerpo de los participantes, e inducir de tal manera a la acción creativa e innovadora. De igual manera se considera innovadora debido a que se consideran los últimos avances de los estudios sobre la creatividad, tal como los es su dimensión paradójica o cuantica, la cual se busca la producción del pensamiento y sentimientos, para expresar la realidad.

## **IMPACTO SOCIAL**

El impacto social de la presente propuesta, se percibirá mediante:

✚ Niños talentosos y geniales, con edades comprendidas entre 7 y 12 años de edad, dedicados a la acción creativa, inventiva e innovadora; como actividad fundamental para afrontar las cambiantes demandas de la sociedad.

✚ Cultura recreativa para el estado Venezolano, capaz no solo de divertir, si no también de desarrollar disposiciones y facultades que poseen las persona para generar ideas y productos novedosos.

✚ Inclusión social de los niños y niñas, desposeídos económica y socialmente, pertenecientes a zonas adyacentes a las instituciones educativas o instalaciones donde se desarrolla el campamento.

## **PLAN PARA LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO**

### **Objetivo general:**

✚ “Desarrollar el pensamiento creativo e innovador en niños con edades comprendidas entre 7 y 12 años, mediante la implementación del campamento DINCREA, como alternativa de recreación.

### **Objetivos específicos:**

✚ Identificar las propuestas existentes en el mercado referentes a campamentos recreativos.

✚ Diagnosticar la situación actual del desarrollo de la creatividad e innovación en el niño(a).

✚ Elaborar la programación del campamento DINCREA, en relación a la planificación de sus actividades recreativas para el fomento del pensamiento creativo e innovador.

✚ Proponer el campamento DINCREA para el desarrollo de innovadores creativos.

## **RECURSOS**

El diseño de la propuesta del campamento DINCREA, se centro en una revisión literaria referente al pensamiento creativo y al juego como elemento



lúdico - recreativo: (libros, revistas, investigaciones, memorias de jornadas y congresos, entre otros documentos electrónicos.); para elaborar la programación y fundamentación del mismo.

En cuanto al capital humano empleado para el diseño de la propuesta, se contactó expertos en el área de creatividad y recreación, mediante la modalidad de asesorías, para la incubación e iluminación de la idea que aborda este estudio.

## **PROCEDIMIENTOS**

El diseño del campamento se realizó en función a dos procedimientos fundamentales:

### **Planificación**

- ✚ Selección de áreas emergentes para el desarrollo del pensamiento creativo e innovador.
- ✚ Fundamentación teórica – pedagógica del campamento DINCREA.
- ✚ Formación de instructores en creatividad y terapeutas.
- ✚ Selección de actividades lúdico-recreativas, para el desarrollo de la creatividad.

## **RESULTADOS**

En estos momentos se están planificando las actividades que se desarrollarán durante el desarrollo del campamento.

## **A MODO DE CONCLUSIÓN...**

Considerando la imperante necesidad de transformación social, deben ser consolidados espacios para el disfrute del tiempo libre mediante el uso de la recreación, solo si sabe aprovechar con doble propósito, no solo divertir al niño si no también desarrollar sus potencialidades creativas y poder asumir así la exigentes demandas que día a día impone la sociedad. Campamentos DINCREA una alternativa para la inclusión social y para el desarrollo del pensamiento creativo en los pequeños genios del mañana.



**I.A.C.A.T.**  
Instituto Avanzado de  
Creatividad Aplicada Total

**Revista Recrearte:**

- ✓ *Director David de Prado Díez*
- ✓ *Consejo de Redacción*
- ✓ *Consejo científico*

Frey Rosendo Salvado nº 13, 7º B 15701  
Santiago de Compostela. España.  
Tel. 981599868 - E-mail: info@iacat.com

[www.iacat.com](http://www.iacat.com) / [www.micat.net](http://www.micat.net) / [www.creatividadcursos.com](http://www.creatividadcursos.com)

[www.revistarecreate.net](http://www.revistarecreate.net) / [www.tiendaiacat.com](http://www.tiendaiacat.com)

© Creación Integral e Innovación, S.L. (B70123864)

*En el espíritu de Internet y de la Creatividad, la Revista Recrearte no prohíbe, sino que te invita a participar, innovar, transformar, recrear, y difundir los contenidos de la misma, citando SIEMPRE las fuentes del autor y del medio.*