

indecopi educa

Boletín Semestral

Diciembre 2009

Nº 21

Contenido:

Introducción.	1
I. Los niños y la creatividad	1
II. Pequeños empresarios gracias a su creatividad	3
III. Incentivando la creatividad en el aula	4
IV. Crucigrama	6

Trabajando juntos para formar ciudadanos responsables

Introducción

Presentamos el boletín N° 21 Indecopi Educa, con información sobre la creatividad en los niños y casos de pequeños que se forjaron un porvenir gracias a su creatividad. Además, en este número explicaremos la relación entre creatividad y propiedad intelectual.

I. Los niños y la creatividad



Blog Habilidades gerenciales.
<http://74.125.47.132/search?q=cache:94bVZQ7zso0J:ka rina->

La creatividad es una habilidad del ser humano que se define como el proceso de crear u originar nuevas ideas, nociones o conceptos que permitan solucionar un problema, recurriendo para ello a otras habilidades como la imaginación, visualización, meditación, etcétera.

Tomando bibliografía de referencia, encontramos que la creatividad se define como el “proceso de sentir dificultades, problemas o huecos en la información; hacer suposiciones o hipótesis acerca de estas deficiencias, evaluar las hipótesis, revisarlas y comprobarlas y, finalmente, comunicar los resultados”. (Paul Torrance, 1988, Doctor en Psicología de la Universidad de Michigan y gran estudioso de la creatividad).

Gracias a la creatividad, las personas somos capaces de encontrar nuevas soluciones a los problemas que se nos presentan en la vida cotidiana, en distintos ámbitos como la familia, escuela, amigos, etcétera.

Sin embargo, la creatividad no necesariamente está vinculada a un alto coeficiente intelectual; es decir, el ser creativo no significa poseer una gran o súper inteligencia. Estudios realizados por expertos como Rollo May (psicólogo y psicoterapeuta estadounidense), Paul Torrance y MacKinnon, demostraron que:

Coeficiente Intelectual C.I.	Creatividad
Alto	Poco Creativo
No tan Alto	Muy Creativo

Desde hace varios años, el estudio del proceso creativo despertó el interés de muchos especialistas, entre psicólogos, docentes e investigadores. Graham Wallas, pensador y psicólogo inglés, identificó cuatro fases importantes en el proceso creativo:

Fase 1	Preparación	En esta fase se percibe y explora las dimensiones del problema.
Fase 2	Incubación	Se analiza e interioriza el problema.
Fase 3	Iluminación	Aparece la nueva idea que es la posible solución al problema.
Fase 4	Verificación	Se aplica la idea de solución y verifica los resultados.

Nuestro cerebro configura a diario diversos procesos creativos atravesando por estas etapas. Cada proceso tiene un distinto grado de dificultad, pero un solo objetivo: buscar la mejor solución a nuestro problema. Es por ello que debemos realizar actividades que incentiven la creatividad, especialmente en los niños.

Tanto el hogar como la escuela juegan un rol importante en la estimulación de la creatividad del niño. En la escuela, los maestros utilizan herramientas y cualidades especiales que les permiten incrementar el potencial creativo, contribuyendo al mejor aprovechamiento del alumno.

Un artículo escrito por Miguel Ángel Casillas, docente de la Universidad de Veracruz en México, señala que para promover el desarrollo de la creatividad, los maestros deben procurar incentivar y trabajar los siguientes aspectos:

- Propiciar la generación de una mayor cantidad de ideas sobre un problema o situación planteada.
- Que los niños se sientan en libertad de expresar sus ideas, aunque no sean siempre las más acertadas.
- Enseñar a los niños a escuchar otras ideas u opiniones, contribuyendo así a tener distintos enfoques para un problema.
- Incentivar a los niños a que complementen sus ideas iniciales, buscando mejorarlas para que sean más efectivas.
- Incentivar la exposición en el aula de temas propicien el análisis, la experimentación y el diálogo en torno a los resultados obtenidos.

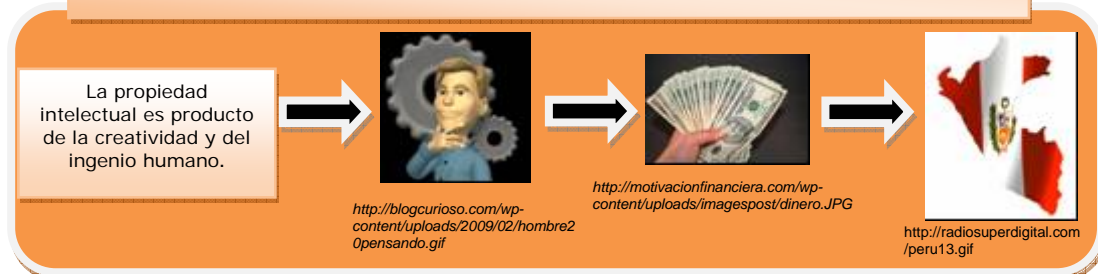
"Si no expresas tus ideas originales, si no escuchas a tu propio ser, te habrás traicionado a ti mismo".

Autor: Rollo May

II. Pequeños empresarios gracias a su creatividad.

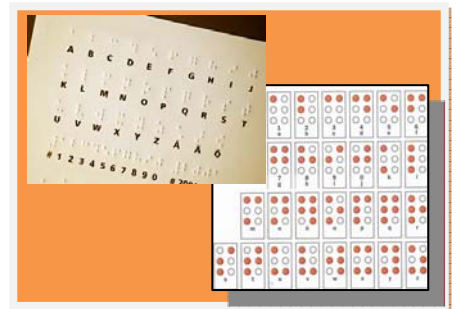
¿Qué relación existe entre creatividad y propiedad intelectual?, ¿Es posible obtener beneficios gracias a la propiedad intelectual?

Los derechos de propiedad intelectual permiten a los creadores obtener beneficios económicos y recuperar la inversión realizada en su creación, contribuyendo así al desarrollo de nuestro país.



A continuación, presentaremos algunos casos de niños emprendedores exitosos, que lograron forjarse un futuro gracias a su creatividad y, sobre todo, por haber aprovechado los beneficios de la propiedad intelectual sobre sus creaciones.

Francés Louis Braille, nacido en Francia en 1808, inventó el Código Braille, sistema de escritura para personas ciegas. Él quedó ciego a los 3 años de edad e inventó el Sistema Braille a los 15 años. Este sistema se basa en una celda matriz, un rectángulo de seis puntos en alto relieve los cuales configuran figuras determinadas, permitiendo su lectura al pasar la yema de los dedos sobre el papel.



<http://www.oni.esuelas.edu.ar/2004/NEUQUEN/690/Imagenes/BRAILE-1.jpg>



www.mp3girl.com

de dólares al año.

Maddie Bradshaw, es una niña de 13 años de edad con una afición al arte. Cuando tenía 10 años, buscaba decorar su casillero de la escuela y al no encontrar diseños de su agrado decoró una chapa de botella con el retrato Albert Einstein en su interior y lo fijó al casillero con un imán. Esta idea novedosa llamó la atención de sus compañeros, a quienes les decoró chapas de cumpleaños.

Luego decidió que con las chapas decoradas podía elaborar joyas para niñas como brazaletes y collares. Para ello constituyó una pequeña empresa junto a su madre y hermana, denominada **MP3 Girl**. Su empresa cuenta hoy con 25 trabajadores, vende alrededor de 50 mil artículos al mes y ha obtenido ingresos de aproximadamente 1.6 millones

Spencer Whale, un niño que a los 6 años, inventó el *KidKare Riding Car*, un carrito a pedales que permite a los niños que se encuentran hospitalizados divertirse, y además sirve para transportar aparatos médicos como los sueros intravenosos. Hoy, Spencer tiene 14 años y ha vendido su licencia a una empresa que lo fabrica a gran escala. Su juguete uno de los más vendidos en la sección de medicina infantil de muchos hospitales de EE.UU.



<http://images.google.com.pe/imgres?imgurl=http://www.amazing-kids.org/akom9>



<http://blog.nj.com/southjerseylife/2007/12/large-1-AWRFNC?main=inn>

Jasmine Lawrence, tiene 15 años y dirige su propia compañía de productos de belleza *Eden Bodyworks LLC* bajo el lema "*joven y consiguiéndolo*", Jasmine fundó su empresa cuando tenía 13 años. En su página web relata que la idea de su producto surgió por una necesidad personal. Ella, cansada de los productos químicos que le ofrecía el mercado y que en muchos casos dañaban su cabello, decidió crear su propio producto utilizando los conocimientos que tenía sobre sustancias naturales. La empresa de Jasmine se inició en su dormitorio, el cual convirtió en fábrica con una inversión 2.000 dólares para la producción de un solo producto. Hoy vende siete productos y ha obtenido ingresos por aproximadamente 15 mil dólares anuales de los cuales casi el 60% constituyen ganancias.

III. Incentivando la creatividad en el aula

A continuación se presentan algunas estrategias que pueden contribuir al trabajo docente para incrementar el potencial creativo de los alumnos en el aula:

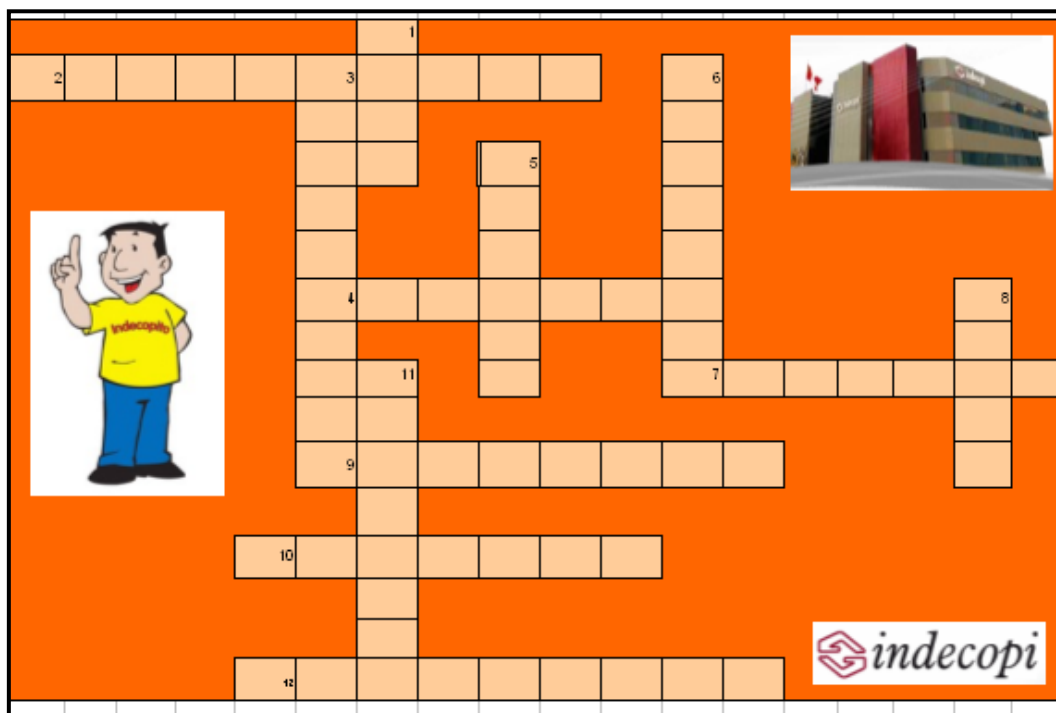
<p>COAL (Considerando alternativas)</p>	<p>Consiste en presentar en clase un objeto cualquiera, como por ejemplo un balde plástico, y se pide a los alumnos que indiquen funciones alternativas para este objeto.</p>
<p>ADIFIN (Adivinando finalidades)</p>	<p>Los alumnos deben adivinar la finalidad de un objeto a partir de un mínimo de claves verbales o gráficas. Por ejemplo, si el objeto es una taza, se dibuja en la pizarra el asa incompleta, luego se continúa el dibujo de alguna de las partes, hasta que los alumnos adivinen de qué objeto se trata.</p>
<p>SUMEJO (Sugiriendo mejoras)</p>	<p>Se presenta o dibuja un objeto y los alumnos deben sugerir mejoras para su uso o mejor funcionamiento del mismo.</p>

COLOCANDO CARTELES	Se lee un pequeño texto en clase y los alumnos deberán colocar un título al texto escuchado. Luego se solicita a los alumnos que compartan alguna experiencia vivida y que le asignen un título.
MAPA DE IDEAS	Consiste en realizar varias preguntas sobre el título de un tema, como: ¿Por qué? ¿Qué? ¿Quién? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Cuánto? ¿Dónde?, etc. Si el tema propuesto es "La contaminación del medio ambiente ", los alumnos deben formular preguntas al respecto, éstas se escriben en la pizarra y se construye un mapa de ideas con la siguiente estructura: ¿Por qué se produce la contaminación? ¿Quiénes la producen? ¿Qué es la contaminación? ¿Qué tipos de contaminación existen? ¿Qué podemos hacer para evitarla o reducirla?, etcétera.
GASFITERO INTELECTUAL	Se observa un objeto en clase y se analiza con los alumnos algunas cuestiones como: ¿qué más quisiéramos que este objeto realice? ¿Cuáles son sus limitaciones? ¿Cómo podemos mejorarlo?
CONSIDERACIÓN DE PRIORIDADES	Enseñar a jerarquizar ideas que permita mejorar la productividad y la seguridad en sí mismo. Se plantea situaciones hipotéticas como por ejemplo Si te encuentras en una situación de emergencia y debes elegir entre las siguientes alternativas, ¿cuál sería su decisión? a. Salvarte. b. Ayudar a otro. c. Salvar tus pertenencias. d. Salvar a tu perro. Ejemplo 2: Si te ganaras S/.10,000 soles en un juego de lotería, ¿en qué los gastarías, cuáles son tus prioridades?
LLUVIA DE IDEAS EN VOZ ALTA	Se plantea una pregunta o situación problemática y se solicita a cada alumno que presente una respuesta, otorgándole entera libertad para expresarse. Las respuestas escriben en la pizarra en el orden que se van expresando, luego se ordenan y analizan para llegar a conclusiones.

Fuente: Dr. Alfonso Paredes Aguirre. <http://petra.upeu.edu.pe/~alfpa/creatividad/caracteristicas-creatividad.htm>

IV. Crucigrama:

Lo invitamos a distraerse unos minutos con nuestro crucigrama:



1. Objeto que sirve para satisfacer una necesidad y que se adquiere en el mercado.
2. Herramienta utilizada por las empresas para ofrecer y promocionar sus productos o servicios a un público objetivo.
3. Persona natural que adquiere, usa o disfruta un bien o servicio.
4. Lugar físico, virtual o contexto en el que se reúnen compradores y vendedores para realizar comercializar un bien o servicio.
5. Signos conformados por una palabra, combinación de palabras, imágenes, figuras, etc. que sirve para diferencia un producto o servicio en el mercado.
6. Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la protección de la propiedad intelectual.
7. Idea nueva o conjunto de ideas, puesta en práctica, que permiten solucionar un problema técnico en cualquier campo de la tecnología.
8. Persona natural que realiza una creación intelectual.
9. Acto voluntario, que constituye la manera más efectiva de proteger la propiedad intelectual frente a posibles copias o imitaciones de terceros, en un territorio determinado.
10. Título otorgado por el Estado, que permite explotar comercialmente y de manera exclusiva un invento.
11. Persona con capacidad para producir ideas originales o novedosas.
12. Personas naturales o jurídicas que fabrican, elaboran o suministran bienes o prestan servicios a los consumidores.

Solución

Vertical	Horizontal
1. bien	2. publicidad
3. consumidor	4. mercado
5. marcas	7. Invento
6. Indecopi	9. registro
8. autor	10. patente
11. creativo	12. proveedor

V. Enlaces de Interés:

- **Caso “El niño pequeño”**
<http://petra.upeu.edu.pe/~alfpa/creatividad/nino-pequeno.pdf>
- **Presentación “La invención en su Hogar”**
Organización Mundial de la Propiedad Intelectual - OMPI. A través de un recorrido interactivo, se presenta cómo la propiedad intelectual está presente en nuestra vida cotidiana.
<http://www.wipo.int/athome/es/index.shtml>
- **“La Propiedad Intelectual en tu vida”**
Organización Mundial de la Propiedad Intelectual - OMPI.
http://www.wipo.int/freepublications/es/intproperty/907/wipo_pub_907.pdf

Fuentes y Bibliografía:

Dr. Alfonso Paredes Aguirre, magíster en Educación <http://petra.upeu.edu.pe/~alfpa/creatividad/caracteristicas-creatividad.htm>

Mejora de la creatividad en el aula de primaria, Universidad de Murcia, Juan Navarro Lozano, 2008

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual - OMPI. <http://www.wipo.int/portal/index.html.es>

Negocios Empresa. Niños creativos. <http://negocioempresa.com/>

Universidad Complutense de Madrid. *Una definición de creatividad a través del estudio de 24 autores*, tesis de Doctorado elaborada por Teresa Huidobro Salas, 2002. <http://eprints.ucm.es/tesis/psi/ucm-t25705.pdf>

Envíe sugerencias y aportes

Indecopi-Lima: Calle de la Prosa 138-
San Borja, o a sus oficinas desconcentradas.
Comuníquese con la Sra. Yeny Alvarez
al teléf. 224-7800 anexo 1503/ fax: 2251096
Correo electrónico: yalvarez@indecopi.gob.pe

Área de Imagen y Comunicaciones
Boletín Indecopi - Educa

