

ATMÓSFERAS CREATIVAS

Juega, piensa y crea

2ª edición



Julián Betancourt Morei3n

ATMÓSFERAS CREATIVAS: JUEGA, PIENSA Y CREA

2A. EDICIÓN

MTR. JULIÁN BETANCOURT MOREJÓN

Director del Centro de Estudios e Investigación de Creatividad Aplicada. A. C.
Catedrático del Departamento de Psicología Aplicada del Centro Universitario de Ciencias de la Salud de la Universidad de Guadalajara.
Premio Iberoamericano de Creatividad e Innovación 2002
ceicreabv@terra.com.mx

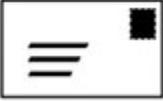
MTRA. MARÍA DE LOS DOLORES VALADEZ SIERRA

Coordinadora del Laboratorio de Psicología y Educación Especial del Departamento de Psicología Aplicada del Centro Universitario de Ciencias de la Salud de la Universidad de Guadalajara
Delegada en México de la Federación Iberoamericana del World Council for Gifted and Talented Children (Ficomundyt)
doloresvaladez@yahoo.com.mx



Editora responsable:
Psic. Ma. Magdalena Ramos Tejeda
Editorial El Manual Moderno

**Nos interesa su opinión,
comuníquese con nosotros:**

 Editorial El Manual Moderno, S.A. de C.V.,
Av. Sonora núm. 206,
Col. Hipódromo,
Deleg. Cuauhtémoc,
06100 México, D.F.

 (52-55)52-65-11-62

 (52-55)52-65-11-00

 info@manualmoderno.com

Para mayor información en:

- * Catálogo de producto
- * Novedades
- * Pruebas psicológicas en línea y más

<http://www.manualmoderno.com>

Atmósferas creativas: juega, piensa y crea, 2a. edición
D.R. © 2005 por Editorial El Manual Moderno, S.A. de C.V.,
ISBN 970-729-183-4
ISBN 978-607-448-156-3 Versión Electronica

Miembro de la Cámara Nacional
de la Industria Editorial Mexicana, Reg. núm. 39

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en sistema alguno de tarjetas perforadas o transmitida por otro medio —electrónico, mecánico, fotocopador, registrador, etcétera— sin permiso previo por escrito de la Editorial.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission in writing from the Publisher.



Betancourt Morejón, Julián.

Atmósferas creativas : juega, piensa y crea / Julián Betancourt Morejón, María de los Dolores Valadez Sierra. -- 2a ed. -- México : Editorial El Manual Moderno, 2005.

xxxvi, 388 p. : il. ; 23 cm.

Bibliografía : p. 385-388

ISBN 970-979-183-4

1. Juegos educativos. 2. Pensamiento creativo. - Problemas, ejercicios, etc. I. Valdez, María de los Dolores. II. t.

371.3078 BET.a. 2005 Biblioteca Nacional de México

Estilo editorial:

Manuel Bernal Pérez

Diseño y formación de páginas:

Rocío Pérez Morales

Diseño de portada:

Estudio 26

DEDICATORIA



DEDICATORIA

Para Ana Belén, Jordi Emiliano y Julián, nuestros hijos, ya que este libro lo escribimos pensando en ustedes y en el amor que sentimos por los dos pueblos que son sus raíces: Cuba y México. Espero que cuando lean esta obra y disfruten de sus juegos en su mundo imaginario de cometas y hombres elefantes lleven con ustedes una bandera cubana y un sombrero tapatío.

A nuestros padres por haber hecho de nosotros lo que somos.

Para todos aquellos que juegan con tener su morada en el Sol y no han perdido la capacidad de seguir siendo niños.

AGRADECIMIENTOS



AGRADECIMIENTOS

A todos los niños que participaron en Atmósferas creativas y que son el corazón de esta obra.

A la licenciada Socorro Mejía por regalarnos su amistad y por creer en esta idea.

A la licenciada María Luisa Chitica Palomera, por su material y apoyo moral a este libro.

A Paula del Carmen Contreras López y Myriam Arista Ceja por el interés, tesón y esfuerzo demostrado a lo largo de esta obra, así como a Enrique Octavio, Adriana Soraya, María Luisa, Catalina y María Guadalupe, quienes durante meses realizaron una excelente recopilación y análisis de materiales a citar en este trabajo. Además, a Felipe Velez, Josué Cuevas, Rosa Gabriela González y Karina Ruiz por su compromiso con esta obra.

A las maestras Lucía Contreras y Juana Ayala por la lectura crítica de este trabajo desde un punto de vista pedagógico.

Por último, una reedición de un libro es realmente una labor de equipo. Hace falta mucho trabajo para transformar páginas escritas en un volumen impreso. Agradecemos a todo el equipo editorial de El Manual Moderno involucrado en la tarea, y de CEICREA, A. C. a Laura Figueroa, María de Je-

Atmósferas creativas. Juega, piensa y crea Julián Betancourt
(Spanish Edition) Morejón

sús Fajardo, Consuelo Reynoso, Noemí Martínez y Omar
Trujillo.

CONTENIDO



CONTENIDO

[Dedicatoria](#)

[Agradecimientos](#)

[Nota de presentación](#)

[Prólogo a la primera edición](#)

[Prefacio a la segunda edición](#)

[Prólogo a la segunda edición](#)

[Introducción](#)

[Sección 1 juega, piensa y crea](#)

[Sección 2 jugar creando y crear jugando](#)

[Finalidad de los juegos](#)

[Objetivos](#)

[Aplicación](#)

[Reglas](#)

[Madurez](#)

[Tamaño del grupo](#)

[Sentimientos de igualdad](#)

[Formas de iniciar el juego](#)

[Comunicación](#)

[Participación](#)

[Evaluación y autoevaluación](#)

Liderazgo

Juicio del discrepante

Condiciones materiales

Contexto social

Características de los miembros

Roles

Facilitador-mediador del grupo

Entrenamiento previo

Conciencia social

Recursos materiales

Música

Sección 3 atmósferas creativas y sus principios generales

1. Enseñanza anticipatoria

2. Construcción de las habilidades a trabajar en dos planos

3. Habilidades trabajadas y su reflejo en la conciencia del alumno de manera mediatizada

4. Habilidades en, por y para un sistema de actividades y comunicación

5. Desarrollo de habilidades con un carácter histórico-social que nos acercan a un pensamiento excelente

6. Unión entre los conceptos científicos y cotidianos que tiene el alumno acerca de la habilidad a trabajar

7. Unidad de lo cognoscitivo y lo afectivo en cada sesión de atmósferas creativas

8. Valoración del producto de la actividad lúdica, así como del proceso

9. Aprendizaje de cómo reciclar los errores

10. concepción holística del pensamiento excelente

11. Desarrollo de un pensamiento excelente relacionado con el progreso de su lado ético

[12. Metacognición como indicador de máximo desarrollo en las habilidades a trabajar](#)

[13. Pensamiento excelente implícitamente comprometido con una motivación intrínseca](#)

[14. Las habilidades del pensamiento excelente pueden ser enseñadas](#)

[Sugerencias](#)

[Lecciones y sesiones que las conforman](#)

[El rincón de los juegos](#)

[Referencias](#)

[Sección 4 el rincón de los juegos](#)

[A](#)

[1. Abrazos](#)

[2. A casa](#)

[3. Abre y crea](#)

[4. Ábrete sésamo](#)

[5. Absurdos](#)

[6. Acciones](#)

[7. Acercamientos](#)

[8. Acertemos](#)

[9. Acontecimientos y estilos](#)

[10. Acordeón](#)

[11. Acrospoema](#)

[12. Acrósticos personales](#)

[13. Acude al profeta](#)

[14. Adivina quién es](#)

[15. Amigos](#)

[16. Antiacros](#)

[17. Autolavado](#)

[B](#)

[18. Baile de la escoba](#)

[19. Bailemos y presentémonos](#)

[20. Balón mensajero](#)

[21. Basta](#)

- [22. Baúl de la fantasía](#)
- [23. Bestia, pájaro o pez](#)
- [24. Binomio](#)
- [25. Bolsa con colores](#)
- [26. Bolsa de emociones](#)
- [27. Bolsa de sorpresas](#)
- [28. Bolsillos vacíos](#)
- [29. Bomba en los pies](#)
- [30. Bruja hechizadora](#)
- [31. Buenos días señor de los sueños](#)
- [32. Busca y encierra](#)
- [33. Buscando parejas](#)
- [C](#)
- [34. Cabezas escondidas](#)
- [35. Cacería](#)
- [36. Cada cosa en su sitio](#)
- [37. Cadena](#)
- [38. Cadena de interrogantes](#)
- [39. Cadena de palabras](#)
- [40. Caja de música](#)
- [41. Calificativos](#)
- [42. Caligrama](#)
- [43. Calles, avenidas, ladrones y policías](#)
- [44. Cambiando historias](#)
- [45. Cambio de código](#)
- [46. Cambio de lenguajes](#)
- [47. Camellos y camaradas](#)
- [48. Caramyva](#)
- [49. Carreras en costal](#)
- [50. Carretera](#)
- [51. Círculos planetarios](#)
- [52. ¿Cómo, cómo?](#)
- [53. Cuentograma](#)
- [D](#)

- [54. Dados y agua](#)
- [55. De cinco en cinco](#)
- [56. De frente y de espaldas](#)
- [57. Definiciones creativas](#)
- [58. Defenycree](#)
- [59. Deletreemos](#)
- [60. Derecho y agachado](#)
- [61. Descífralo](#)
- [62. Desconcierto](#)
- [63. Descúbreme](#)
- [64. Descubriendo al líder](#)
- [65. Descubriendo el refrán](#)
- [66. Descubrir al ausente](#)
- [67. Desollar la culebra](#)
- [68. Desvanecimiento](#)
- [69. Dibujos y palabras](#)
- [70. Disparate](#)
- [71. Doce palabras](#)
- [72. Dormilón](#)
- E
- [73. El azar de lo insólito](#)
- [74. El barco](#)
- [75. El buque hundiéndose](#)
- [76. El cartero](#)
- [77. El cartón](#)
- [78. El ciego embotellado](#)
- [79. El desfile](#)
- [80. El disco bailador](#)
- [81. El dominó](#)
- [82. El electrizado](#)
- [83. El escultor y las esculturas](#)
- [84. El gato enamorado](#)
- [85. Enunciados](#)
- E

[86. Fábrica](#)

[87. Fabrica tu pirámide](#)

[88. Fábula](#)

[89. Fantapiés](#)

[90. Fantasía](#)

[91. Faros y barcos](#)

[92. Fax](#)

[93. Fiesta](#)

[94. Fiesta de preparación](#)

[95. Figuras](#)

[96. Formar oraciones](#)

[97. Formar parejas](#)

[98. Fósforo y pelota](#)

G

[99. Galería de animales fantásticos](#)

[100. Garabato](#)

[101. Gatos y ratones](#)

[102. Geografía](#)

[103. Gestos y signos](#)

[104. Globos](#)

[105. Gorofín](#)

[106. Grabemos en plastilina](#)

[107. Grafía](#)

[108. Gusano](#)

H

[109. Ha caído una mancha](#)

[110. ¿Ha visto usted a mi oveja?](#)

[111. Hagamos](#)

[112. Hagamos lo contrario](#)

[113. Hakuna matata](#)

[114. Herramientas](#)

[115. Historia circular](#)

[116. Historia con sustantivos y adjetivos](#)

[117. Historia y bastón](#)

[118. Historias ilustradas](#)

[119. Historias vividas](#)

[120. Historias y pies](#)

[121. Historidrama](#)

[122. Historietas](#)

[123. Homófonas y homónimos](#)

[124. Hotel](#)

I

[125. Identidad](#)

[126. Identificación](#)

[127. Identificación sensorial](#)

[128. Identifícate corporalmente](#)

[129. Imágenes](#)

[130. Imágenes de palabras](#)

[131. Imaginación](#)

[132. Imanes](#)

[133. Insectos, reptiles o cuadrúpedos](#)

[134. Intentémoslo](#)

[135. Invención y escenificación](#)

[136. Inventa cuentos a partir de refranes](#)

[137. Inventa una lengua extranjera](#)

[138. Inventario de vida](#)

[139. Inventemos y adivinemos](#)

[140. Inventemos y transformemos](#)

[141. Inventor loco](#)

[142. Inversa](#)

J

[143. Japonés](#)

[144. Jardín de flores](#)

[145. Jerarquía de trabajos](#)

[146. Jinetes](#)

[147. Jirafas y elefantes](#)

[148. Juego de lectura](#)

[149. Juego de mímica](#)