

COORDINACIÓN EDUCATIVA Y CULTURAL CENTROAMERICANA

Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes
Centroamericanos de Educación Primaria o Básica

Desarrollo de la Creatividad en la Escuela



Delfina Bravo Figueroa

VOLUMEN 44

COORDINACIÓN EDUCATIVA Y CULTURAL CENTROAMERICANA

Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes
Centroamericanos de Educación Primaria o Básica

Desarrollo de la Creatividad en la Escuela



Delfina Bravo Figueroa

VOLUMEN 44

372.5

B826d Bravo Figueroa, Delfina

El Desarrollo de la creatividad en la escuela / Delfina Bravo Figueroa. – 1ª. ed. – San José, C.R. : Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana, CECC/SICA, 2009.

146 p. : il. ; 28 x 21 cm. – (Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes Centroamericanos de Educación Básica, No. 44)

ISBN 978-9968-818-96-4

1. Escuela primaria - aptitud creadora. 2. Educación - Enseñanza I. Título.

CRÉDITOS

La elaboración y publicación de esta colección fueron realizadas con la contribución económica del Gobierno Real de los Países Bajos, en el marco del **Proyecto Consolidación de las Acciones del Mejoramiento de la Formación Inicial de Docentes de la Educación Primaria o Básica, CECC/SICA.**

María Eugenia Paniagua Padilla
Secretaria General de la CECC/SICA

Juan Manuel Esquivel Alfaro
Director del Proyecto

Delfina Bravo Figueroa
Autora del Texto

Roberto Rodríguez
Revisión y Asesoría del Contenido

Andrés Saint-Hilaire Estévez
Diagramación del Texto

Marisol Romano y Alba
Corrección del Estilo Didáctico

Arnobio Maya Betancourt
Coordinador y Asesor de la Edición Final

Impresión Litográfica
Editorama, S.A.

Para la impresión de esta 2ª. edición, (1ª. aún para el registro del ISBN) se ha respetado el contenido original, la estructura lingüística y el estilo utilizado por la autora, de acuerdo con un contrato firmado para su producción por ésta y la Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana, CECC/SICA.

DE CONFORMIDAD CON LA LEY DE DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS ES PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN, TRANSMISIÓN, GRABACIÓN, FILMACIÓN TOTAL Y PARCIAL DEL CONTENIDO DE ESTA PUBLICACIÓN, MEDIANTE LA APLICACIÓN DE CUALQUIER SISTEMA DE REPRODUCCIÓN, INCLUYENDO EL FOTOCOPIADO. LA VIOLACIÓN A ESTA LEY POR PARTE DE CUALQUIER PERSONA FÍSICA O JURÍDICA, SERÁ SANCIONADA PENALMENTE.

DEDICATORIA

A MIS HIJAS, MARÍA EUGENIA, MARÍA VIRGINIA y MARÍA YNÉS,

por haber comprendido mi camino y haber emprendido el suyo con sentido de compromiso con la vida.

A MIS NIETOS Y NIETAS: OSCAR, NATALIA, ABRIL, EDWARD y DIEGO,

fuentes inagotables de curiosidad e interés;
ejemplos fieles de que “los niños son creativos”.

***A LOS MAESTROS Y MAESTRAS, A LOS QUE CONTRIBUÍ A FORMAR
Y A LOS QUE AÚN ACOMPAÑO DÍA CON DÍA EN LAS AULAS.***

¡Son el motivo de mi inspiración y dedicación a la educación!

AGRADECIMIENTOS

*A la maestra de maestros,
Ana Dolores Guzmán de Camacho,
por confiar en mí.*

*A las colegas y amigas:
Leocadia Cruz, Marisol Romano, Rosa Amalia
Morillo, Patricia Matos, por sus aportaciones.*

*A mis hijas por su paciencia y disposición
para digitar el libro.*

*A mis alumnos de grado y posgrado,
por haberme aceptado en ese espacio tan
especial de su formación docente.*

PRESENTACIÓN

Han transcurrido aproximadamente diez años desde cuando la **Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana (CECC/SICA)** empezó a desarrollar el **Proyecto “Apoyo al Mejoramiento de la Formación Inicial de Docentes de la Educación Primaria o Básica”**, continuado después con el **“Proyecto Consolidación de las Acciones del Mejoramiento de la Formación Inicial de Docentes de la Educación Primaria o Básica”**, ambos auspiciados por una generosa contribución de la Cooperación Internacional del Gobierno Real de los Países Bajos.

Ha pasado una década desde cuando dicha cooperación ha acompañado a la CECC/SICA con logros muy significativos en los cinco componentes del segundo Proyecto como son:

- 1.- Fortalecimiento del currículo de la formación inicial de docentes de la educación primaria o básica.
- 2.- Mejoramiento de materiales didácticos a las escuelas formadoras de docentes de la educación primaria o básica.
- 3.- Fortalecimiento de la capacidad tecnológica de las instituciones formadoras de docentes.
- 4.- Mejoramiento de la formación académica y profesional de los profesores formadores de docentes de la educación primaria o básica.
- 5.- Desarrollo de un programa centroamericano de investigación sobre los diversos elementos curriculares de la formación inicial de docentes de la educación primaria o básica

Todos los mencionados programas se han llevado a cabalidad, con logros relevantes que indudablemente están haciendo aportes significativos a la calidad de la educación primaria o básica de los países centroamericanos y de República Dominicana.

Relacionado con el programa tercero del proyecto original: **Producción de Recursos Educativos para el Mejoramiento del Desarrollo del Currículo de Formación Inicial de Docentes de la Educación Primaria o Básica** y con la participación de autores y autoras de los Países Centroamericanos la CECC/SICA planificó, desarrolló, publicó y distribuyó una **Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes Centroamericanos de Educación Primaria o Básica**, conformada por 36 volúmenes en que tuvieron representación los principales temas curriculares y técnico-pedagógicos que se determinaron como significativos y necesarios para apoyar con contenidos y prácticas pertinentes, el proceso de formación inicial de docentes.

Como resultado del análisis de los estudios curriculares que la CECC/SICA ha realizado para la educación primaria o básica de Centroamérica y República Dominicana y la información proporcionada por los demás programas del Proyecto, especialmente el relacionado con el Perfil del o de la docente, así mismo, de la acogida que en los países tuvo la Colección, la Organización consideró importante complementarla con 14 nuevos títulos, como parte del segundo componente del Proyecto actual, que son los que ahora estamos presentando.

Para complementar la Colección se identificaron temas de clara actualización y pertinencia pedagógica como la aplicación de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), en el proceso enseñanza-aprendizaje en la escuela primaria; el docente como investigador de su realidad; la enseñanza de la lectoescritura; la educación inclusiva; las adecuaciones curriculares; el arte y la estética; la didáctica de la geometría; la literatura infantil; la enseñanza en las escuelas unidocentes o unitarias; el fomento de la lectura desde la edad temprana y la neurociencia y el aprendizaje.

Otro hecho que cabe destacar es que para desarrollar estos nuevos temas complementarios, se siguieron los mismos lineamientos dados para los textos iniciales como son: que ellos fueran elaborados por autores y autoras de reconocida solvencia profesional y experiencial de los países miembros de la institución, que para lograr su mejor calidad cada obra contara con jurados especializados, que el tratamiento de los temas tuviera visión centroamericana y de la República Dominicana, que los temas seleccionados fueran significativos, pertinentes y necesarios para la orientación de la educación primaria o básica de la Región y que, sin que las obras perdieran la unidad en los rasgos característicos de la colección, cada autor o autora tuviera libertad metodológica para hacer de su obra una propuesta didáctica, innovadora y creativa.

Consideramos que los anteriores planteamientos para producir estos materiales educativos han tenido una acertada aplicación por todos los autores y autoras y por las demás personas que han contribuido a los mismos, por tal razón presentamos dichas obras complementarias con mucho beneplácito y con la seguridad de que serán acertadas en la contribución que harán a la calidad de la formación inicial de los y las docentes centroamericanos y de la República Dominicana y, finalmente, a la calidad misma de la educación primaria o básica de la Región, como corresponde al compromiso organizacional y estatutario de la CECC/SICA.

No podemos dejar de ser reiterativos en nuestro agradecimiento a todas las personas que contribuyeron con estas nuevas obras de la **Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes Centroamericanos de Educación Primaria o Básica** y, especialmente, al Gobierno Real de los Países Bajos por su siempre bien valorada Cooperación con que hizo posible este nuevo aporte educativo.


MARIA EUGENIA PANIAGUA
Secretaria General de la CECC/SICA

ÍNDICE

PRESENTACIÓN.....	V
ÍNDICE	vii
INTRODUCCIÓN	xi
CAPÍTULO I	
EL CONCEPTO DE CREATIVIDAD	1
Presentación	2
Propósitos	2
Contenidos	2
1.1 QUÉ ES CREATIVIDAD	3
ORIGEN Y USO DEL TÉRMINO CREATIVIDAD.....	3
SENTIDO DE LA CREATIVIDAD	6
1.2 HISTORIA DE LAS INVESTIGACIONES SOBRE LA CREATIVIDAD	7
Fase Pre-científica	7
Fase Pre-experimental	7
Fase experimental	7
1.3 TEORÍAS PSICOLÓGICAS Y SUS APORTES A LA CREATIVIDAD	11
Teoría Asociacionista	11
Teoría de la Gestalt	11
Teoría Existencialista	11
Teoría de la Transferencia	12
Teoría Interpersonal o Cultural	12
Teoría Psicoanalítica	13
Teoría Triárquica	13
Teoría de las Inteligencias Múltiples	13
REFLEXIONAR Y COMPARTIR.....	15
CAPÍTULO II	
EL PROCESO CREATIVO	17
Presentación	18
Propósitos	18
Contenidos	18
2.1 PSICONEUROFISIOLOGÍA DEL PROCESO CREATIVO	19
2.2 MUCHAS CLASES DE INTELIGENCIA	20
TIPOS DE INTELIGENCIA	21
CUÁL ES LA IMPORTANCIA DE DESCUBRIR LOS TALENTOS	23
LA DIVERSIDAD CREATIVA.....	24
IDEAS PARA PADRES Y MAESTROS	26

2.3	PASOS EN EL PROCESO CREATIVO	27
	<i>REFLEXIONAR Y COMPARTIR</i>	32

CAPÍTULO III

	<i>LA CREATIVIDAD Y LAS ETAPAS DEL DESARROLLO HUMANO</i>	33
	Presentación	34
	Propósitos	34
	Contenidos	34
3.1	LOS NIÑOS SON CREATIVOS	35
3.2	PERÍODOS EVOLUTIVOS Y SU RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD	36
3.3	ETAPAS CREATIVAS EN EL ARTE	37
	Los rasgos distintivos del adolescente creativo	40
3.4	DESARROLLO INFANTIL: EVIDENCIAS EN ACTITUDES Y PRODUCCIONES O REALIZACIONES	41
	Actitudes creativas del niño o niña	41
	LAS REALIZACIONES CREATIVAS	42
	Comportamiento social	42
	Comportamiento lúdico.....	42
	El comportamiento verbal.....	44
	<i>REFLEXIONAR Y COMPARTIR</i>	46

CAPÍTULO IV

	<i>CARACTERÍSTICAS DE UNA PERSONALIDAD CREATIVA</i>	47
	Presentación	48
	Propósitos	48
	Contenidos	48
4.1	CONDUCTA CREADORA	49
4.2	ENFOQUES ACERCA DE LOS RASGOS DE LA PERSONALIDAD CREADORA INDICADORES DE LA CREATIVIDAD	50
		52
4.3	LA PERSONALIDAD CREATIVA	54
	Sensibilidad a los problemas	54
	La tolerancia	55
	Actitud independiente y liberal	55
	Curiosidad	55
	<i>REFLEXIONAR Y COMPARTIR</i>	56

CAPÍTULO V

	<i>ESTIMULADORES Y BLOQUEADORES DE LA CREATIVIDAD</i>	57
	Presentación	58
	Propósitos	58

Contenidos	58
5.1 ESTIMULADORES VERSUS BLOQUEADORES DE LA CREATIVIDAD	59
5.2 FACTORES ESTIMULADORES DEL DESARROLLO CREATIVO.....	60
CONDUCTA CREATIVA Y SU RELACIÓN CON LA DIMENSIÓN SENSORIAL.....	60
5.3 BLOQUEADORES DE LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA	63
ASESINOS DE LA CREATIVIDAD	65
REFLEXIONAR Y COMPARTIR.....	68
CAPÍTULO VI	
MAESTROS CREATIVOS, ALUMNOS CREATIVOS	69
Presentación	70
Propósitos	70
Contenidos	70
6.1 MAESTROS CREATIVOS	71
6.2 CONDICIONES DE UN MAESTRO CREATIVO.....	72
PAPEL DEL MAESTRO CREATIVO COMO PROPICIADOR DE LA CREATIVIDAD	
DE SUS ALUMNOS	74
6.3 EL ALUMNO CREATIVO.....	75
6.4 EL ALUMNO CREATIVO EN LA ESCUELA TRADICIONAL	
Y EN LA ESCUELA DE HOY	76
REFLEXIONAR Y COMPARTIR.....	78
CAPÍTULO VII	
HACIA UNA ESCUELA CREATIVA	79
Presentación	80
Propósitos	80
Contenidos	80
7.1 ESCUELA CREATIVA	81
7.2 PRINCIPIOS PARA UNA ESCUELA CREATIVA	81
Principio de espontaneidad	81
Principio de originalidad.....	82
Principio de dialogicidad	82
Principio de criticidad	82
Principios de la Escuela Creativa	82
7.3 EL CURRÍCULO Y EL DESARROLLO CREATIVO EN LA EDUCACIÓN BÁSICA⁹⁵	
7.4 UN MODELO DIDACTICO PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN LAS ÁREAS	
CURRICULARES DE BÁSICA	83
MODELO PRÁCTICO PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN LA CLASE	84
7.5 SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES CREATIVAS EN LAS ÁREAS	
DEL CURRÍCULO SEGÚN EDADES Y OBJETIVOS	88

LENGUA	88
CIENCIAS SOCIALES	91
CIENCIAS NATURALES	94
MATEMÁTICA	97
EDUCACIÓN ARTÍSTICA	99
EXPRESIÓN PLÁSTICA	100
DRAMATIZACIÓN	102
EDUCACIÓN MUSICAL	105
REFLEXIONAR Y COMPARTIR	110
CAPÍTULO VIII	
TÉCNICAS PARA ESTIMULAR	111
Presentación	112
Propósitos	112
Contenidos	112
8.1 TÉCNICAS	113
REFLEXIONAR Y COMPARTIR	116
ANEXOS	117
ESPACIOS CREATIVOS	119
PENSAMIENTOS CREATIVOS	123
BIBLIOGRAFÍA	129

INTRODUCCIÓN

El mejoramiento de los procesos de formación inicial de los educadores de la Educación Básica es una preocupación de los países de la región, ya que el o la docente juega un papel clave en la calidad de la educación y el desarrollo de los países.

En una sociedad que está transitando por un profundo y acelerado proceso de cambio, el gran compromiso social de los y las docentes es contribuir a formar personas con iniciativa, sentido crítico y capacidad de solucionar problemas, de ser protagonistas de estos cambios para una sociedad democrática, pluralista y abierta

Es en este marco que el tema de la creatividad se incluye en la formación de los y las docentes. Los currículos de formación de maestros y maestras deben dar respuesta a las demandas de educadores que forman parte del sistema educativo de nuestros países.

La creatividad es una de las capacidades más importantes que tiene el ser humano para su desarrollo integral. Su valor no sólo se encuentra en las artes; está también en la vida cotidiana. El pensamiento productivo afecta favorablemente todas las áreas del saber y el desarrollo total de la persona.

La obra *El desarrollo de la creatividad en la escuela* ha surgido de los estudios y experiencias de la autora en el campo de la creatividad infantil y la orientación a maestros y maestras del sistema educativo.

La visión que se presenta del tema, está apoyada en la corriente de pensamiento que se ha asumido y practicado, respecto a las ideas de autores y autoras de relevancia en el campo de la educación. Es un esfuerzo por sustentar la obra en unos fundamentos científicos y en la propia práctica de la autora.

El propósito es desarrollar una actitud crítica y reflexiva en el y la docente de la educación básica o primaria, que le lleve a cambiar su práctica de aula y hacer de ella una actividad creativa. Motiva a los maestros y maestras a integrar la creatividad a todas las áreas curriculares.

Al trabajar los contenidos, se deben tener en cuenta los intereses y necesidades de los educadores y las educadoras a quienes está dirigido el texto y las posibilidades de establecer relación con otras asignaturas. La organización de los temas se hace pensando en los conocimientos previos de los estudiantes.

Los contenidos conducen al desarrollo de actividades que propicien la observación, el razonamiento crítico, el análisis, la síntesis, las analogías y generalizaciones. Hay sugerencias para aplicar a la labor docente y actividades para ampliar o profundizar los temas, incentivando así al estudiante a buscar otras fuentes. Se utilizan también cuadros sinópticos y mapas conceptuales que ayudan a la comprensión de la temática.

Cada capítulo inicia con una breve presentación, con propósitos y contenidos, como una manera de acercar al lector al tratamiento de los temas. Al final de los mismos, en el espacio denominado “Reflexionar y compartir”, se plantean actividades individuales y grupales en las que el estudiante debe relacionar lo aprendido y hacer conexión con el contexto; socializar saberes elaborados y analizarlos con capacidad crítica y en función de su realidad.

En el Capítulo I, se presenta sintéticamente la historia de las investigaciones sobre Creatividad y se analizan y clarifican las concepciones que se han venido manejando.

El Capítulo II, trata acerca del proceso creativo, sus características y fases. Se resalta la importancia de que el maestro conozca y valore este proceso e implemente en el aula actividades que le permitan descubrir y desarrollar la capacidad creativa.

El Capítulo III, plantea el estudio del proceso creativo, según etapas del desarrollo humano. Importantes teóricos señalan rasgos distintivos de creatividad, desde el primer año de vida hasta la adolescencia. Se llama la atención sobre el rol del adulto en el conocimiento y valorización de la etapa en que se encuentre el niño o adolescente.

En el Capítulo IV, se motiva al maestro a detectar la conducta creativa de sus alumnos, para lo cual se presentan los aportes de teóricos que ayudarían a distinguir los rasgos de la personalidad creativa e indicadores que orientan al maestro para evaluar la conducta creativa.

El Capítulo V, trata acerca de los factores estimuladores y bloqueadores de la creatividad. Se dan orientaciones para detectar situaciones que contribuyan a inhibir la creatividad infantil, desde condiciones personales a ambientales, y cuáles son favorecedoras. Sobre todo, se pretende que el maestro maneje el currículo integrando estrategias que fomenten la creatividad en las diferentes áreas.

En el Capítulo VI, se compara el papel del docente y del alumno en la escuela tradicional y en la escuela que demanda la sociedad de hoy. Se orienta a los centros educativos a elaborar y ejecutar propuestas de gestión institucional y pedagógica que potencien el desarrollo creativo de sus alumnos.

En el Capítulo VII, se hace un llamado a los educadores a caminar hacia la meta de lograr una escuela creativa, presentando unos principios que orientan su configuración y, como ejemplo, un modelo didáctico y el análisis de sus componentes por área curricular, una estrategia que se invita a conocer a los lectores, como una manera de aplicar un currículo creativo en las escuelas.

En el Anexo, se presentan ejemplos de espacios educativos donde se aplican estrategias creativas para un aprendizaje efectivo; además, un listado de pensamientos creativos complementa la contribución del texto para desarrollar la sensibilidad de los lectores hacia el fomento de la creatividad en el medio escolar.

EL CONCEPTO DE CREATIVIDAD



Eduardo?
ano 9
Curso 4B

C A P Í T U L O I

PRESENTACIÓN

En este capítulo se analizan y se van clasificando las concepciones de creatividad que, en diferentes campos y por parte de distintos teóricos, se han venido manejando.

La presentación de la historia de las investigaciones acerca de la creatividad, tiene el propósito de que el estudiante o docente se interese por seguir profundizando en el tema.

Las teorías psicológicas y sus aportes, dan la oportunidad de ir construyendo un marco teórico-conceptual para el estudio de posteriores capítulos.

PROPÓSITOS

Al concluir el capítulo:

- Manejará la concepción actual de creatividad.
- Reflexionará sobre los aportes de la investigación científica al tema de la creatividad.
- Identificará la importancia de las ciencias para el desarrollo del conocimiento acerca de la creatividad.

CONTENIDOS

- 1.1 Qué es creatividad.
- 1.2 Historia de las investigaciones sobre creatividad.
- 1.3 Teorías psicológicas y sus aportes a la creatividad.

1.1 QUÉ ES CREATIVIDAD

“La creatividad no se hace, se vive; no se siembra, se cultiva; no es patrimonio de pocos sino dominio de todos”

Anónimo

El concepto de *creatividad* tiene carácter multidisciplinario; es empleado por psicólogos, pedagogos, diseñadores, economistas, gerentes de empresas, políticos, artistas, críticos de arte, animadores socioculturales y científicos sociales, entre otros.

Al ser un concepto multidisciplinario resulta difícil su definición, ya que no existe unanimidad en el significado que se le atribuye al término *creatividad*.



ORIGEN Y USO DEL TÉRMINO CREATIVIDAD

Su origen es anglosajón (el término en inglés es *creativity*). Es un sustantivo derivado del infinitivo *crear* del latín *creare* y está asociado con otra voz latina, *crecere*, (*crecer*). (Heinelt, 1986)

Por definición, *creatividad* es “facultad de crear”, “capacidad de creación”.

- Esquivias y Muriá (2000), en su artículo titulado *Una Evaluación de la Creatividad en la Educación Primaria*, presentan antecedentes de la *creatividad*. En el mismo consideran:

-El concepto de creatividad es incluido en los diccionarios franceses y de la Real Academia de la Lengua Española en sus versiones más actuales.

-En el campo de la Psicología, al principio fue entendido como ingenio, talento, aunque fue ganando espacio hasta considerarse como una disposición a crear que existe en estado potencial en todos los individuos y en todas las edades.

- En 1950, el psicólogo Joy Paul Guilford produce su conferencia titulada *Creativity*, en la Asociación Americana de Psicología (APA). Allí relaciona el término con la capacidad de la mente, utilizándolo, en general, para referirse a la capacidad del sujeto para producir algo nuevo o comportarse con cierta originalidad.

Entre las connotaciones más usuales del término, podemos extraer dos acepciones principales:

1. **Interpretación de carácter mágico-religioso.** En este sentido el término está ligado a don natural, privilegio de algunos tocados por lo divino.
2. **Interpretación ligada a la actividad productiva.** Creatividad como proceso que da como resultado un producto u obra creativa.

Esta última interpretación da la idea de que el sujeto lleva a cabo el proceso creativo en forma intencional y que puede plantearse la mejoría de la calidad del producto.

A continuación presentamos algunas definiciones de creatividad, a partir de la pregunta:

¿Qué es creatividad?

- La creatividad es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, el espíritu de adaptación y el cuidado de la realización concreta.

Donald W. Mackinnon

- La creatividad es la capacidad de descubrir relaciones entre experiencias antes no relacionadas, que se manifiestan en forma de nuevos esquemas mentales, como experiencias, ideas y procesos nuevos.

Paul Matussek

- La creatividad es invención, es decir, que implica la fabricación de máquinas o novedosos procedimientos, gracias a la aplicación de nuevos o antiguos principios o a la combinación de ellos, para descubrir combinaciones o hechos nuevos.

Lawence Kubie

- La creatividad es la aptitud del niño para producir asociaciones únicas y numerosas en relación a la tarea propuesta, en un ambiente relativamente relajado.

M. A. Wallach y N. Kogan

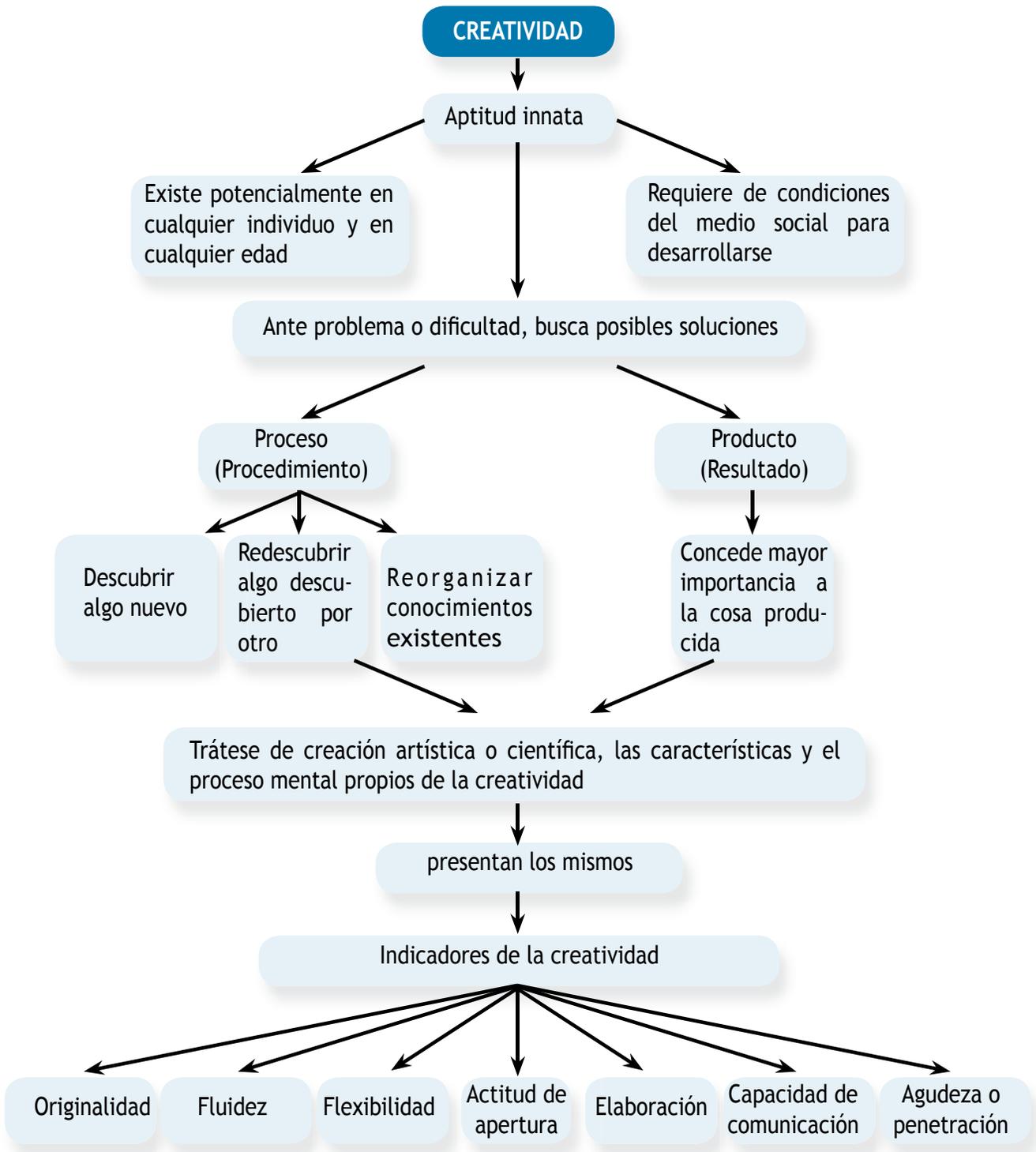


Figura 1. Concepto de creatividad

Fortaleciendo el concepto de creatividad:

SENTIDO DE LA CREATIVIDAD

- La creatividad **no es** exclusiva de los genios, artistas o científicos, como Leonardo da Vinci, Picasso o Einstein.
- La creatividad **no se puede** reducir a un área particular, como la música, la pintura o la poesía.
- La creatividad **no es** un don innato que se halla o no en el individuo desde el nacimiento, pudiendo hacer la educación poco o nada para su desarrollo.
- La creatividad **es** una capacidad universal que, en mayor o menor grado, poseen todas las personas.
- La creatividad **es** un proceso específico, que se desarrolla a lo largo de la vida individual.
- La creatividad **es** el resultado de un proceso histórico-social existente potencialmente, que puede manifestarse a cualquier edad y en estrecha relación de dependencia con el medio sociocultural.
- La creatividad **es** una capacidad básica, sobre la que puede trabajarse cualquier área del currículo.

1.2 HISTORIA DE LAS INVESTIGACIONES SOBRE LA CREATIVIDAD

El estudio de los fenómenos del comportamiento creador es de larga data. Heinelt (1986) al tratar sobre la historia de la investigación de la creatividad, señala que los fenómenos del comportamiento creador eran estudiados mucho antes de que Guilford introdujera en 1950 el concepto de creatividad. Considera que pueden distinguirse tres grandes etapas: una pre-científica, otra pre-experimental y una última experimental.

1. **Fase Pre-científica.** Se caracteriza por una actitud interrogante, filosófica, que busca lograr comprobaciones acerca de la esencia de la idea creativa. Se considera que el ser humano creativo es objeto de inspiraciones divinas.

En esta etapa, el concepto creatividad ha estado rodeado de misterio y de mito; se manejaba la idea de que eran poseedores de dotes creativas; aquellos que pintaban obras de arte famosas, esculpían hermosas formas con sus manos, componían obras maestras musicales, movían sus cuerpos de forma exquisita en la danza o exploraban el mundo de la ciencia y hacían importantes descubrimientos.

2. **Fase Pre-experimental.** Está determinada por planteamientos de diversos teóricos, como Max Wertheimer, quien estudia los procesos mentales productivos, tanto en la escuela como en personalidades geniales; Lersch describe como elemento esencial de la estructura de la persona la función imaginativa, la cual se divide en formas tales como la fantasía del juego, fantasía del deseo o del temor, fantasía planificadora y fantasía creativa. Esta última sería la forma más elevada y se presentaría en su expresión más pura en el poeta, en el inventor y el político. Para Lersch es una dimensión metafísica, no explicable psicológicamente.

Interesantes son las consideraciones de Heinelt respecto a las ideas sobre la creatividad de Freud y Jung. Así: Sigmund Freud, desde su psicología profunda, ha abordado el fenómeno de las cualidades creativas, aunque sus explicaciones son insatisfactorias desde el punto de vista científico. Según él, las tensiones, los conflictos y complejos que llevan al ser humano común a la neurosis, pueden ser para el artista el motor de su creación.

Representante de esta fase también es Jung, quien ve en la expresión artística una manifestación del inconsciente colectivo, pero nada o poco dice acerca del origen y características de la creatividad y de cómo promover o incentivar el proceso creativo.

3. **Fase experimental.** Iniciada por Guilfort en 1959, quien creó el concepto de creatividad e ideó el modelo teórico de la estructura del intelecto, que desarrolló como teoría general de la inteligencia, comenzando a considerar al pensamiento divergente como el elemento más importante del proceso creador.

Fue de los primeros en hablar de las características personales de los individuos creativos y distinguió los rasgos y facultades de la personalidad creativa.

Las investigaciones realizadas por Guilford en la Universidad del Sur de California, fueron la chispa desencadenante de otras investigaciones posteriores, hechas por psicólogos norteamericanos.

A continuación, mencionaremos en forma sintética los teóricos que más han contribuido al conocimiento del proceso creativo, sobre la base de lo que se ha publicado y de lo que es tratado por Waisburd (1996) y Dadamia (2001).

- En el año de 1898, G. Dearborn publicó en el *American Journal of Psychology* el artículo titulado “*Un estudio de la imaginación*”, realizado con estudiantes de Harvard, donde demostraba que los sujetos más intelectuales eran los menos imaginativos.
- En 1916, Chassell desarrolló el primer test para detectar la *originalidad*.
- En 1922, R. Simpson indicó en su artículo publicado en el *American Journal Psychology* que los test de inteligencia no sirven para descubrir la productividad creativa de la mente y sus tendencias a la originalidad.
- En 1935, fue publicado un test que medía los hábitos de pensamiento científico en escolares: *el Noll Test of Scientific Thinking*.
- En 1942, el *Test de Roscharch* aporta a las teorías de la percepción e imaginación y permite detectar la originalidad en la diversidad de respuestas que da el sujeto.
- En 1946, la combinación de ideas de acuerdo a un plan, es medida por el *Test de Welch*, que considera que esta capacidad es importante para todo tipo de pensamiento creativo.

Los aportes anteriormente mencionados son algunos de los que se desarrollaron antes de 1950 cuando, como dijimos, aparecen las investigaciones de J. P. Guilford, quien ubica el pensamiento creativo al nivel de las operaciones del intelecto y le considera como una actividad que puede adoptar la forma de producción convergente o de producción divergente.

Emergentes de su teoría, surgen los tests que miden la capacidad de producir la mayor cantidad de respuestas a un problema. A esto le llamó *fluidez* (fluidez de ideas, de palabras, de asociación, de expresión).

Igualmente, con estos tests se pueden medir la *flexibilidad* (capacidad de producir ideas muy alejadas unas de otras) y también la capacidad de producir ideas cuya frecuencia de aparición en los grupos es escasa (*originalidad*).

Los trabajos de Guilford marcan el inicio de un valioso período de aportaciones más recientes al tema de la *creatividad*.

Así tenemos la técnica de **brainstorming**, de gran repercusión en el mundo, creada por F. Osborn. Sus aportes fueron más allá con la creación en la Universidad de Búfalo del Instituto de Resolución Creativa de Problemas y la publicación de su obra: *Imaginación Aplicada* (Waisburd 1996).

La fluidez, la originalidad, la flexibilidad, la expresión verbal y la expresión imaginativa, son capacidades estudiadas y medidas por teóricos como Welsh, Barron y Torrance.

La investigación científica, como vemos, ha aumentado el nivel de comprensión de la creatividad; sin embargo, nos dice Torrance, “hasta 1960 no había disponibles en el mercado tests para identificar el talento creativo entre los niños de las escuelas” (Dadamia, 2001). Hoy en día ya hay una multiplicidad de pruebas en uso y otras en fase experimental.

En esta etapa de los aportes actuales al tema de la *creatividad*, se hace necesario mencionar los que tienen que ver con niños o ambiente escolar.

- Año 1961, William Gordon crea la conocida técnica de *sinéctica*.
- Año 1962. R.D. Mackinson comprobó, mediante el *Test del Myers-Briggs Type Indicador*, su hipótesis de que las personas creativas tienen un estilo diferente de aprender que el de sus pares “no creativos”.

Otros tests que pueden ser usados con niños son el *Test Auditivo*, de B. Cunnington (1962); *el de las Asociaciones Remotas*, de Mednick (RAT, 1962) y la *Batería de Test Verbales*, de Goodman (1964).

En los últimos cuarenta años, las investigaciones en el campo de la *creatividad* han aumentado y los estudios conocidos presentan un concepto amplio de *creatividad* y una gran variedad de enfoques, evaluaciones y descripciones del proceso creativo y caracterización de las personas creativas. Los resultados de las investigaciones efectuadas han contribuido a ampliar y profundizar el conocimiento de la mente humana y a desarrollar el interés por incrementar el nivel de creatividad en toda etapa evolutiva.

A continuación, puntualizaremos algunas conclusiones de estudios sobre individuos creativos:

- La *creatividad* no es una característica privativa del artista ni del científico sino, en general, de todas las personas.
- La *creatividad* existe potencialmente y se desarrolla a lo largo de la vida del individuo, en estrecha dependencia del medio sociocultural.
- La *creatividad* tiende a aumentar desde la etapa de la primera infancia hasta el 3er. grado; presenta un marcado descenso entre los grados 3ro. y 4to; se recupera en 5to. y 6to. y decae nueva vez entre 6to. y 7mo.; sube alrededor de 8vo. grado e inicia luego el declive.
- El cociente intelectual no es suficiente para predecir el rendimiento escolar, puesto que grupos creativos de sujetos con coeficiente intelectual relativamente bajo, obtuvieron el mismo resultado favorable que los de cociente intelectual elevado. Gestezels y Jackson, opinan que inteligencia y creatividad son dos cualidades diferentes y que la creatividad no se limita a dar solución a los problemas sino también a plantear nuevos.
- La *creatividad* existe como dimensión psicológica, independiente del nivel de inteligencia.
- Factores importantes para el desarrollo de la creatividad son una atmósfera de libertad y relajación, predisposición a la experiencia, sensibilidad ante los problemas y ausencia de enjuiciamiento.

En un análisis con enfoque histórico de los estudios relativos al tema que nos ocupa, podemos observar que el interés de los investigadores fue pasando de la inteligencia a la creatividad.

Desde Galton en el siglo XIX, a quien Gardner considera el iniciador de la investigación científica sobre el tema *creatividad*, hasta toda la pléyade de investigadores, en especial psicólogos, que han aportado con teorías o tests, incluyeron, en su mayoría, al pensamiento creativo, aunque lo asociaron con la inteligencia.

Afirma Dadamia (2001), que para algunos autores, el desplazamiento del tema de la inteligencia al de la creatividad, en EEUU tuvo un origen político, en razón de competir con la antigua URSS, quien poseía científicos altamente creativos, capaces de desarrollar proyectos de exploración espacial y a los cuales EEUU necesitaba superar.

Cualquiera que haya sido el motivo, hoy en día percibimos que si estos acontecimientos fueron la razón del auge de asociar el enfoque científico con el tema de la creatividad, para el mundo fue altamente positivo, pues los resultados de las investigaciones efectuadas en este campo han contribuido a ampliar y profundizar el conocimiento de la mente humana y a desarrollar el interés por incrementar el nivel de creatividad en toda etapa evolutiva.

1.3 TEORIAS PSICOLÓGICAS Y SUS APORTES A LA CREATIVIDAD

Daremos, a continuación, una rápida mirada a las corrientes psicológicas que han tratado el tema de la creatividad. Basándonos en las referencias que hace Dadamia en su obra *Educación y Creatividad*.

■ Teoría Asociacionista

Se relaciona la capacidad asociativa con la *creatividad*. El proceso de libre asociación crea un puente entre el problema y la solución. El proceso de la combinación nueva será tanto más creativo cuanto más alejados estén los elementos asociados. Las posibilidades de producir asociaciones remotas que dan como resultado un producto creativo, son observadas, por ejemplo, en un cocinero, que mezcla ingredientes en una receta que poco o nada combinan o armonizan, o en diseñadores de moda, que hacen una combinación poco usual de materiales.

Es interesante poner en práctica en las escuelas tipos de ejercicios o actividades que contribuyan a desarrollar el potencial creativo de niños y niñas donde intervenga el elemento asociación.

■ Teoría de la Gestalt

Wertheimer formula aplicaciones directas de la Psicología de la Gestalt al proceso de pensamiento. Esta teoría considera que el proceso es más creativo y el producto más novedoso cuanto más diversas son las conexiones. La captación o percepción diferente de las características de los objetos, mirar de manera distinta un problema, romper con la rutina y darle un nuevo giro al percibir, es lo que la Gestalt considera que es *creatividad*.

En la práctica de la escuela, de acuerdo con este enfoque, para estimular el pensamiento creativo se debiera considerar que se prestará más atención a la reformulación de problemas o situaciones a resolver, para llegar a soluciones nuevas o diferentes. Los ejercicios de analogías, transformaciones u opuestos, aplicables a contenidos de diferentes áreas del saber, son medios para cultivar la fluidez mental.

■ Teoría Existencialista

El fundamento de esta teoría es que el encuentro de la persona con su propio mundo, con el entorno y con el mundo del otro es lo que posibilita la *creatividad*. Es un “encuentro” entre sujeto y objeto; la forma cómo el sujeto ve al objeto hace la diferencia entre un creador y otro.

El científico tiene un encuentro con un problema que no es percibido por otros, el artista tiene un encuentro emocional intenso con su entorno; en ambos, el acto les conduce a una ruptura del equilibrio personal, que impulsa a la búsqueda de una solución que restablecería el equilibrio (el científico “encuentra” la solución al problema científico, el artista “encuentra” el paisaje que quiere pintar).

■ Teoría de la Transferencia

Guilford elaboró la *Teoría Cognitiva de la Creatividad* en 1967; para explicarla, desarrolló un “modelo de estructura del intelecto”, que es representado mediante el cubo de la inteligencia. El modelo consta de tres dimensiones: los contenidos del pensamiento, sus operaciones y sus productos. A su vez, los contenidos son los objetos sobre los que actúa el entendimiento en el acto creativo, él los agrupa en cuatro categorías:

1. Figuras (son empleadas por los creativos de las artes plásticas)
2. Símbolos (usados por matemáticos o químicos)
3. Semánticos (son las palabras usadas en la creación literaria)
4. La conducta (importante en líderes o conductores de masas)

(Amegan, 1997)

■ Teoría Interpersonal o Cultural

Es un enfoque integrador del ser humano; considera que el entorno, la cultura y los semejantes actúan en dependencia con la personalidad. Surge como contraposición con el Conductismo y tiene entre sus representantes a Adler, Fromm y Margaret Mead.

Algunas ideas que es importante mencionar sobre esta teoría son las siguientes:

- El individuo utiliza su fuerza creativa, su conciencia social y su experiencia, en ayuda, tanto de su propia creatividad como de la sociedad.
- Uno de los supuestos más importantes para el creativo es la capacidad de asombrarse (es la actitud del hombre abierto hacia lo nuevo).
- La creatividad *es el producto* de nuevas relaciones que surgen de la singularidad del individuo y de la materia, los sucesos, las personas y las circunstancias y a la vez son *productos* de la creatividad las relaciones humanas, las situaciones vitales, las obras de arte.
- El individuo tiene que ser creativo para mantener su individualidad en un mundo conformista.

■ Teoría Psicoanalítica

La base de esta teoría es la idea Freudiana de la **sublimación**. Ésta se da a través de un proceso que Freud veía en la actividad intelectual y artística, donde se observa la capacidad creativa de la persona. La pulsión sexual se “sublima” en la medida en que la libido es desplazada hacia cualquier actividad creativa (referida tanto al que hace arte como al que lo contempla).

■ Teoría Triárquica

Esta teoría, sustentada por Sternberg, considera que la inteligencia juega un importante papel en la creatividad, junto a otros elementos como el conocimiento, la personalidad, la motivación, los estilos de pensamiento y el contexto.

La inteligencia actúa de manera que ayuda a ver un problema de forma diferente o a redefinirlo (rol sintético), a reconocer cuáles de las nuevas ideas que aparecen son útiles (rol analítico) y a mercadear o vender la nueva idea (rol práctico).

Para ser creativo se requiere tener ideas nuevas, que sean pertinentes y de calidad. Para ello, además de la inteligencia en sus tres papeles, se requiere conocimiento del área donde se desenvuelve el creador para no idear algo que ya está inventado, un estilo de pensamiento que le lleve a concretar creando, una personalidad que se arriesgue y capacidad de moverse en un contexto, donde puede que tenga que enfrentarse con los que no aceptan lo convencional.

■ Teoría de las Inteligencias Múltiples

Incluimos esta teoría dentro del grupo de las corrientes psicológicas que han aportado al tema de creatividad, aunque en otro apartado se analice más detalladamente el concepto de “inteligencias múltiples”. Dice Dadamia que Howard Gardner, psicólogo cognoscitivista de la Universidad de Harvard, de gran trascendencia en los finales del siglo XX, expone en sus libros *Mentes Creativas y Estructura de la Mente* ideas muy interesantes, dignas de ser consideradas. Define como *creativa* a “la persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto sociocultural concreto”.

Puntualizaremos, de manera sintética, algunos aspectos que representan las ideas de Gardner en relación con el tema de *creatividad*:

- Pone en duda las corrientes que sustentaban la posibilidad de tener un arranque de creatividad una vez en la vida, al plantear que es una condición que aparece de modo regular en el individuo.

- La creatividad se pone de manifiesto, no sólo en la solución de problemas, sino también en el planteamiento.
- Una persona es siempre potencialmente creativa y sólo llega a ser creativa cuando sus actividades son reconocidas como creativas y aceptadas en un contexto concreto.
- El apoyo o la presencia de otras personas (entorno familiar o escolar) son fundamentales en el período formativo del ser humano, para el avance del proceso creador.
- Se limitan las posibilidades creativas de una persona, si actúa por recompensas o presiones externas.
- Unido a la idea anterior, está el concepto de *experiencia o estado de flujo*, para referirse a la situación en la cual la persona está entregada a su experiencia y se siente realizada con la misma.
- Una persona es creativa en un campo, pero no en todos. Esta idea ya sistematizada en su *Teoría de las Inteligencias Múltiples* y en *Estructuras de la Mente* es reafirmada en *Mentes Creativas*, donde aborda la vida y obra de siete maestros creativos, a los que considera representativos de cada uno de los tipos de inteligencia. (Goleman, 2000)

El concepto de creatividad, como vemos, tiene diferentes significaciones; identificado a veces con expresión, otras con resolución de problemas o con pensamiento divergente, imaginación u originalidad propia de unos pocos, talento o genialidad.

Ha experimentado enriquecimiento con los aportes de las investigaciones. Queda clara la afirmación de que los seres humanos tenemos capacidades creativas susceptibles de ser enriquecidas. La escuela puede y debe jugar un papel importante en ello.

REFLEXIONAR Y COMPARTIR

ACTIVIDADES:



- Luego de leer el tema **Qué es creatividad**, elabora tu propia definición y compárala con la de tus compañeros.
- Reflexiona sobre la concepción que lleva implícita cada una de ellas.
- Escribe una lista de acciones que consideres creativas. Observa en tu entorno, pregunta a niños, niñas, adultos (profesionales, obreros, vendedores ambulantes, amas de casa). Presenta ejemplos de manera creativa.
- Elabora en equipo un cuadro sinóptico con los aportes de la Psicología al tema de la creatividad. Preséntalo en plenaria.
- Lee acerca de los fines educativos que se plantean en el currículo de Educación Básica de tu país. Discute en grupo la relación entre los fines y la importancia del desarrollo de la creatividad en la escuela. Elabora un breve ensayo con las opiniones y conclusiones del equipo.

REFLEXIONA:

- 1) ¿Qué aprendí?
- 2) ¿Cuáles fortalezas descubrí en mí?
- 3) ¿Qué temas tratados necesito ampliar o profundizar?
- 4) ¿Cómo relaciono lo aprendido con mi práctica docente?

EL PROCESO CREATIVO



C A P Í T U L O II

PRESENTACIÓN

Los maestros y las maestras juegan un papel importante en el desarrollo del proceso creativo de niños y niñas. Este capítulo trata acerca de las características de dicho proceso y la necesidad de que manifiesten una actitud de apertura ante la diversidad de talentos que presente su grupo.

El conocimiento de los tipos de inteligencia que se perciben en la diversidad de manifestaciones creativas y las sugerencias para promoverlas, son parte también del contenido del capítulo.

Además, se presentan las fases del proceso creativo para su análisis y reflexión por parte del estudiante.

PROPÓSITOS

Al terminar el capítulo :

- Identificará la naturaleza del proceso creativo.
- Valorará la importancia de promover en los alumnos la utilización de ambos hemisferios cerebrales.
- Implementará actividades en el aula que le permitan descubrir y desarrollar el talento creativo de sus alumnos en las áreas específicas, según el tipo de inteligencia.
- Manifestará una actitud comprensiva y de apoyo al proceso creador en sus diferentes fases.

CONTENIDOS

- 2.1 Psiconeurofisiología del proceso creativo.
- 2.2 Muchas clases de inteligencia.
- 2.3 Pasos en el proceso creativo.

2.1 PSICONEUROFISIOLOGÍA DEL PROCESO CREATIVO

“No hay nada en el producto que antes no haya estado en el proceso.”

M. Fernández

Las investigaciones que sobre el cerebro se han realizado en los últimos años en las neurociencias han abierto múltiples posibilidades de mejora en el aprendizaje humano, a la vez que han permitido una mejor comprensión sobre la naturaleza del proceso creativo.

Presentamos a continuación el análisis que al respecto hace Dadamia (2001):

El mecanismo de integración del organismo está centrado en el sistema nervioso; el cerebro humano tiene dos hemisferios, los cuáles poseen características propias. Las investigaciones realizadas en los últimos décadas han demostrado que las operaciones verbales, analíticas, abstractas, temporales y digitales son propias del hemisferio cerebral izquierdo y que el hemisferio cerebral derecho tiene a su cargo funciones no verbales, holísticas, concretas, espaciales, analógicas, creativas y estéticas.

Se considera que la hemisferidad es una variable diferencial individual, por ello algunas personas tienen más probabilidad de usar más un hemisferio cerebral que otro. Sin embargo, las más recientes investigaciones confirman la teoría de la necesidad de la interrelación funcional de ambos hemisferios. Así, por ejemplo, el hemisferio cerebral izquierdo puede crear condiciones para emitir palabras y, el derecho, apoyar a la visualización de un objeto; pero sólo la acción conjunta de ambos permite a la persona describir las características del objeto visto.

Manifiesta Dadamia (2001): “Aplicado a la creatividad, es posible que el grado de lateralización de las funciones cerebrales del individuo esté relacionado con las diferencias individuales en creatividad”.

Afirma que Bogen y Bogen, piensan que la gente con bajo nivel de creatividad se caracteriza por una pobre transmisión del cuerpo calloso de la estructura cerebral y que otros investigadores, como Moscovitch, sugieren la presencia de inhibidores desde el hemisferio cerebral derecho al hemisferio cerebral izquierdo.

Si bien en la actualidad hay suficiente documentación que avala el papel del hemisferio derecho en la solución de problemas y el pensamiento creativo, todavía se percibe que la escuela, en general, recurre a actividades que desarrollan el hemisferio cerebral izquierdo, acentuando los procesos de lenguaje y de elaboración lógica y secuencial de la información verbal. Es necesario que el educador valore la necesidad de promover en sus alumnos procesos educativos donde haya oportunidad de usar ambos hemisferios cerebrales.

2.2 MUCHAS CLASES DE INTELIGENCIA

“Una persona no es creativa en general; no se puede decir que una persona sea creativa. Debemos decir que es creativa en X cosa, ya sea en escribir, enseñar o dirigir una organización. La gente es creativa en algo”.

Howard Gardner

Algunas de las más recientes investigaciones en relación con la creatividad se refieren a lo que los psicólogos actuales confirman: que la mayoría de los niños poseen un talento natural, una aptitud, para una actividad en particular.

En la vida cotidiana muchos padres, al alentar la creatividad de sus hijos, descubren que ésta se expresa en áreas diversas, como la música, la danza o las relaciones interpersonales. Esta visión destaca la importancia de reconocer las áreas en las que se puede identificar el talento o inclinación específica del niño o de la niña.

La teoría de Howard Gardner analiza las muchas clases de inteligencias o “inteligencias múltiples”, las cuales proveen la base de la creatividad del niño o de la niña; en el campo donde éste manifiesta mayores fortalezas se evidenciará más creatividad.

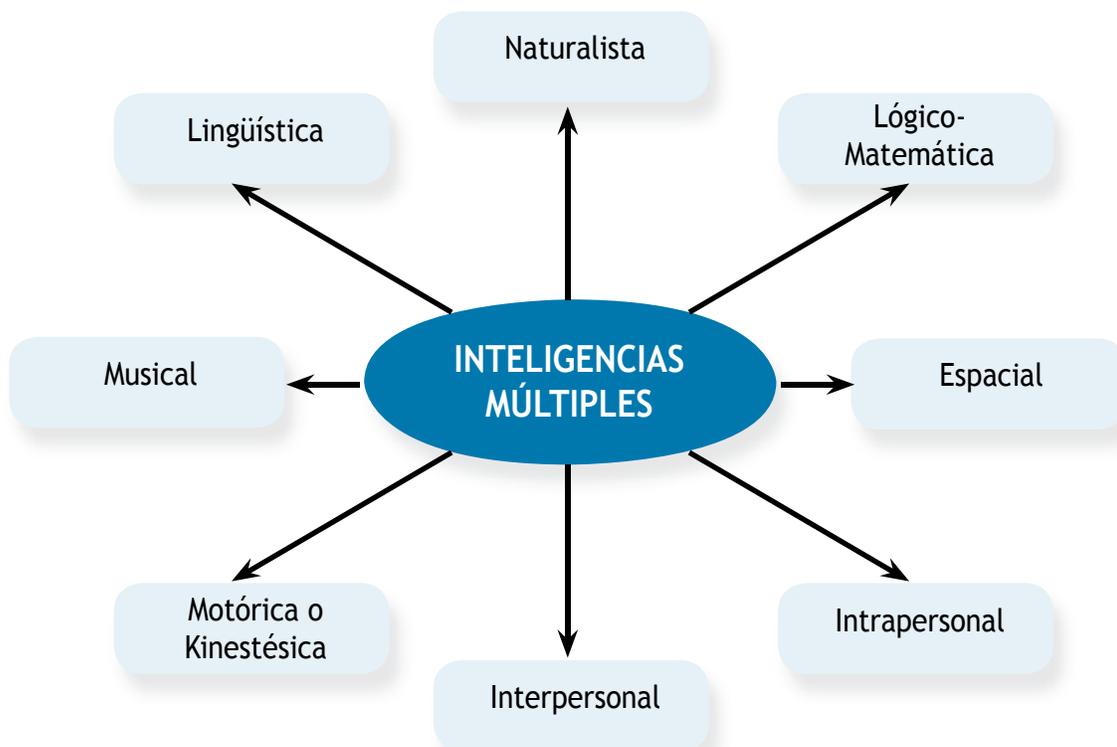


Figura 2. Las Inteligencias Múltiples

TIPOS DE INTELIGENCIA

Lingüística

Es el talento de los poetas y letristas, escritores y oradores, quiénes juegan con sonido o, crean figuras del habla; combinan palabras o guiones.

Lógico-Matemática

Es el tipo de inteligencia que exhiben los científicos y matemáticos. Hay indicios en niños que desde pequeños tienen inclinación por el pensamiento lógico.

Musical

Los niños y jóvenes dotados de inteligencia musical producen por sí mismos combinaciones de sonidos y/o manifiestan habilidad al tocar un instrumento musical. Exploran sonidos y crean sus propias melodías.

Espacial

Es la habilidad para entender la manera cómo se orientan las cosas en el espacio, es imaginar cómo se ve algo desde diferentes ángulos.

Motórica o Kinestésica

La inteligencia cinética corporal es la habilidad para usar el cuerpo o partes de él para solucionar problemas o elaborar un producto. Es la propia de cirujanos, artesanos, bailarines, deportistas.

Interpersonal

Se evidencia por una sensibilidad especial hacia los demás, para comprenderlos, saber qué los motiva, qué sienten. Dice Gardner que es, además, “la habilidad de influir en los demás para que se comporten de manera que les resulte deseable a ellos”.

Intrapersonal

Consiste en el autoconocimiento y la actuación a partir de ese conocimiento, de forma tal que se pueda adaptar a las circunstancias. Se evidencia en las habilidades de la persona en conocer sus fortalezas y sus debilidades y en perseverar ante las frustraciones.

Inteligencia Naturalista

Se evidencia en la capacidad para conocer flora y fauna y utilizar productivamente sus habilidades en actividades de conservación de la naturaleza.

Nota: Elaborado a partir de Goleman (2000)

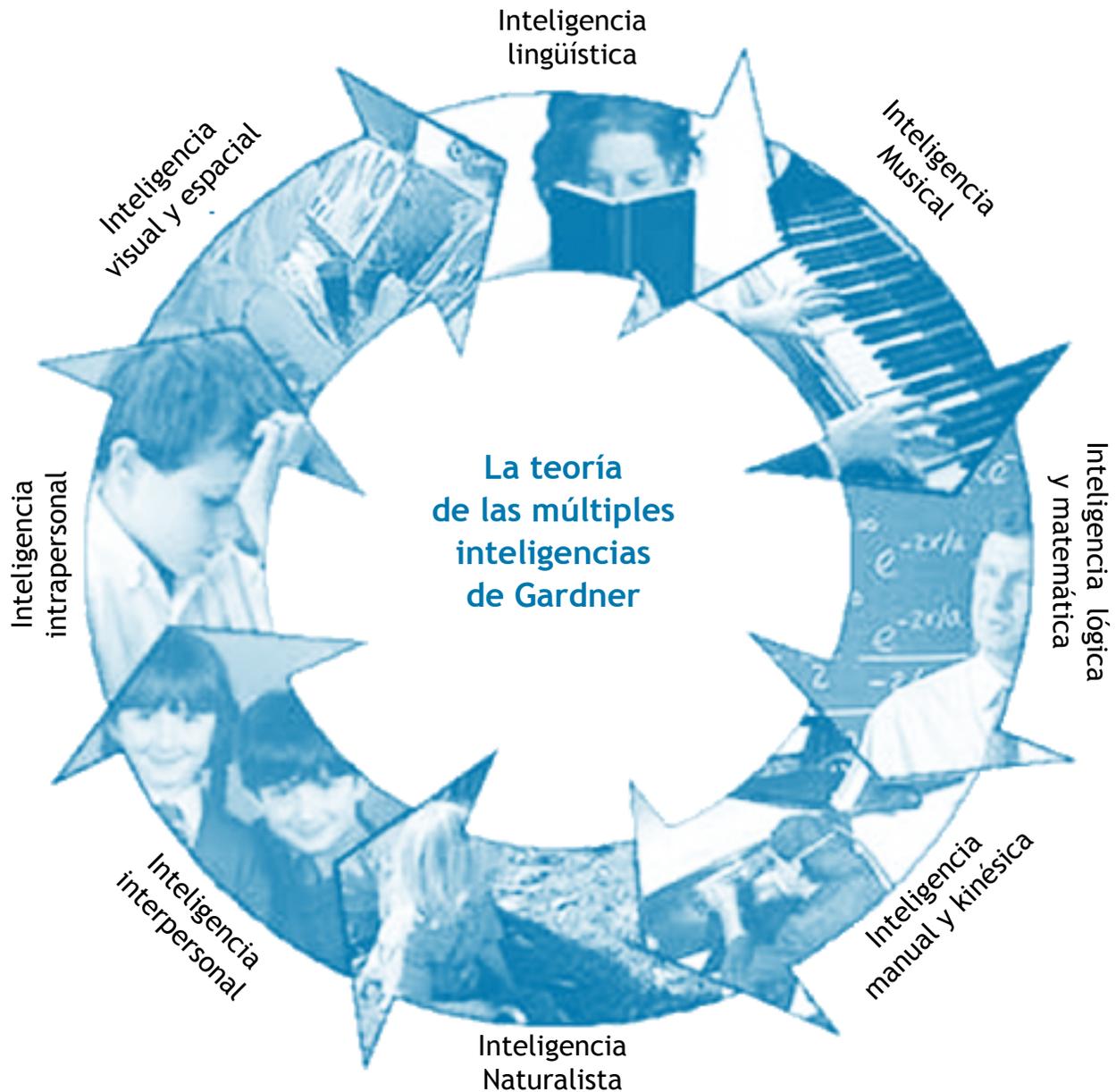


Figura 3. Inteligencias Múltiples
Tomado de: [www.http//tensai.blogia.com](http://tensai.blogia.com)

CUÁL ES LA IMPORTANCIA DE DESCUBRIR LOS TALENTOS

Aconseja Gardner que es importante que los padres y los maestros observen e identifiquen las inclinaciones naturales de los niños y las niñas. Comprender los tipos de inteligencia permite construir paulatinamente un sentido de aptitud. Exponerlos a una diversidad de experiencias y materiales puede ayudar a descubrir los talentos incipientes en áreas diversas.

Los grandes creativos que la humanidad conoce inclinados por un ámbito en particular, como los ejemplos de Einstein, Freud, Newton, Mozart, Leonardo da Vinci, Michael Jordan, Gandhi, no son los únicos; en el común de la gente hay personas que se imponen desafíos, como preparar una comida de manera poco corriente, aplicar una estrategia docente diferente, explorar mezclando colores, armar y desarmar objetos mecánicos, crear nuevas tácticas para atraer nuevas ventas a su negocio o resolver un conflicto durante un juego en el recreo.

El concepto de diversidad lo encontramos representado en los seres humanos que interactúan en la sociedad, en general y en la escuela, en particular. La variedad de tipos de inteligencia, por lo tanto, se hace visible con ejemplos de niños, adolescentes y jóvenes que manifiestan talentos en áreas concretas.

Consideramos que descubrir y estimular los diversos tipos de inteligencia no es una labor aislada del maestro, sino que debe formar parte del Proyecto Educativo del Centro.

Sugerimos la consideración de algunos aspectos que facilitarían este logro:

- Tener en cuenta el contexto sociocultural.
- Conocer las características de los alumnos.
- Promover las propias competencias humanas y profesionales de los docentes.
- Utilizar estrategias innovadoras, que flexibilicen, fundamentalmente, el clima educativo.
- Integrar a la familia en el descubrimiento y desarrollo del talento de sus hijos e hijas.

Hoy en día todo currículo debe valorizar el desarrollo de los talentos. Estas intenciones se hacen operativas en planteamientos concretos, como los de crear un ambiente de aprendizaje apropiado para desarrollar las potencialidades de todo tipo, respetando las diferencias individuales y el talento de cada niño o niña.

LA DIVERSIDAD CREATIVA

“Así en infinitas tardes fui penetrando en el canto de la llanura, gracias a esos paisanos. Ellos fueron mis maestros. Cada cual tenía su estilo. Cada cual expresaba, tocando o cantando, los asuntos que la pampa dictaba.”

Atahualpa Yupanqui

En el prólogo de su álbum *Aire de mi tierra*, Atahualpa Yupanqui relata su experiencia creativa, producto de circunstancias de su relación con “los paisanos” (hombres del campo argentino). En su testimonio señala que su creatividad se fundamenta en los diversos estilos que le enseñaron los paisanos. (Burgos, 2007)

Una escuela que promueva la creatividad debe mostrar distintos modos de vivenciar el mundo, es decir, diferentes maneras de pensar, sentir y expresar.

Burgos (2007), cita a Celso Antúnez, educador brasileño, quien afirma que “las inteligencias múltiples no son un método de enseñanza, sino una nueva forma de concebir al ser humano”; plantea además que nadie es capaz de todas las cosas; la escuela es el espacio que ayudaría a encontrar diversidad de caminos para conocerse a si mismo y para respetar a otros. Es importante que, como educadores, pensemos que sólo se alcanzará la diversidad creativa en la medida en que en el aula se viva la democracia.

¡No hay mejor manera de construir una ciudadanía democrática, gran aspiración de nuestros pueblos latinoamericanos!



Pero ¿cómo hacer operativa esta aspiración?

Noemí Burgos afirma que “una escuela creativa acepta el pensamiento diferente a aquel que supone diversidad de respuestas e ideas mediante el empleo del juicio abierto...”

La fluidez, flexibilidad y capacidad de elaboración caracterizan al pensamiento divergente, lo cual posibilita dar respuestas diferentes a un problema por lo cual se buscan nuevas alternativas.

Por oposición en el pensamiento convergente hay una sola respuesta posible. Ambos tipos de pensamiento son necesarios para aprender. La escuela creativa acepta el pensamiento divergente donde se utilizan más los recursos que tienen que ver con el ensayo y el error; además la imaginación facilita anticipar posibles soluciones a los problemas.

La diversidad creativa se puede visualizar en el ámbito de una escuela que acepte la individualidad, en el decir, hacer y pensar, una escuela que entienda la peculiaridad de unos alumnos reales, situados históricamente en un contexto social y cultural. Paralelamente, la cotidianidad de la escuela implica también compartir espacios y tiempos para escuchar los intereses de los demás, sus opiniones e ideas. Esta convivencia produce una descentración de los alumnos de sus propias producciones hacia la de los demás, y que se potencie el trabajo en grupo y la creatividad.

Finalizamos diciendo que el testimonio de Yupanqui, presentado por Burgos (2007), nos enseña que una escuela que trabaje para la creatividad tiene que mostrar distintos modos de ver el mundo, distintos modos de pensarlo, sentirlo y expresarlo.

Cómo descubrir los talentos.

IDEAS PARA PADRES Y MAESTROS

- Evalúe las habilidades lingüísticas de los niños y niñas pequeños haciendo que relaten historias inventadas por ellos. Ayúdese de objetos del hogar o de la escuela para crear un ambiente imaginario.
- Promueva sencillos experimentos que den oportunidad de probar hipótesis, buscar la relación causa-efecto, agrupar, clasificar y contestar preguntas como: ¿de qué otra manera pueden agruparse?
- Permítales jugar con los sonidos, explorar los agudos, graves, iguales o diferentes; crear melodías, cambiar la melodía de canciones conocidas.
- Incentíuelos a armar rompecabezas y construir con bloques a partir de un diseño gráfico.
- Planifique actividades de expresión corporal donde tengan oportunidad de expresar sus vivencias y experiencias a través del movimiento espontáneo.
- Apoye la producción de objetos utilizando arcilla, yeso, sogas y otros materiales, de manera innovadora.
- Observe y registre las habilidades de los niños y de las niñas para interactuar en grupo cuando juegan, dialogan, hacen música, para así descubrir sus condiciones de líderes.
- Promueva la autorreflexión crítica y la metacognición. Aliente a los niños y niñas a escribir sobre sus acciones; utilice el diario reflexivo.

2.3 PASOS EN EL PROCESO CREATIVO

La creatividad y su proceso son temas que muchos investigadores han asumido, aunque son foco de controversias, ya que penetrar en el proceso creador de una persona es entrar en un recinto personal.

Las explicaciones del proceso creativo se han basado en el análisis de protocolos realizados a personas con experiencias creativas, pero con la salvedad de que se trata de una actividad interna.

Tampoco podemos reducir este proceso en su análisis a un esquema o modelo único; hay diferencias importantes en las experiencias de creadores en áreas disímiles, como la música, la arquitectura, la matemática, el diseño de modas, la biología o la física; sin embargo, hay rasgos coincidentes estudiados por teóricos de la creatividad.

En general, las investigaciones presentan tres grandes momentos en el proceso creativo:

1. Encuentro y definición del problema
2. Generación de ideas y soluciones
3. Examen crítico de las soluciones

En un intento de explicar estos momentos, consideramos que la situación se desarrollará de la siguiente manera:

Hay momentos iniciales de inquietud en que el científico busca aclarar algo que le preocupa o el artista no encuentra la forma de expresión deseada. Encontrar el problema es un paso de avance, pero requiere búsqueda, exploración, cuestionarse, ensayar, tantear caminos que se recorren y se abandonan, (Goleman dice que el creador debe usar el arte de escuchar y cuánto más información buena se tenga, habrá más probabilidades de encontrar soluciones); por fin surge la respuesta al problema: es la “iluminación”. Dicen los creadores que este momento aparece en períodos de relajación, cuando ha habido un aparente abandono. El científico o el artista tienen la sensación de euforia, de incertidumbre. Es el momento supremo de la creación.



Presentamos a continuación, de manera resumida, los principales modelos de las fases del proceso creativo, para lo cual tomamos como referencia lo aportado por Dadamia (2001).

Modelo Clásico:

Dewey, describe el proceso creativo en las siguientes etapas:

- 1) Encuentro con el problema.
- 2) Definición o delimitación del mismo.
- 3) Listado de soluciones posibles.
- 4) Análisis lógico de las ideas. Hipótesis de soluciones.
- 5) Aceptación de la solución adecuada.

Graham Vallas, propone cuatro pasos:

1. Preparación (análisis del problema).
2. Incubación (abandono momentáneo del problema por no encontrar la solución).
3. Iluminación (surgimiento espontáneo de la solución).
4. Verificación de la validez de las ideas con la solución.

Modelo cognitivo:

Según este modelo, los procesos cognitivos intervinientes en la creatividad son:

- Percepción. Permite la captación de informaciones que pueden ser guardadas gracias a la memoria.
- Memoria. Selecciona la captación de la información para que se produzca el pensamiento.
- Pensamiento. Se explica por la intervención de la memoria que suministra la información allí almacenada.

El proceso creativo, desde el paradigma cognitivo, se muestra como algo interno, complejo y producto de la actuación de otros procesos interconectados.

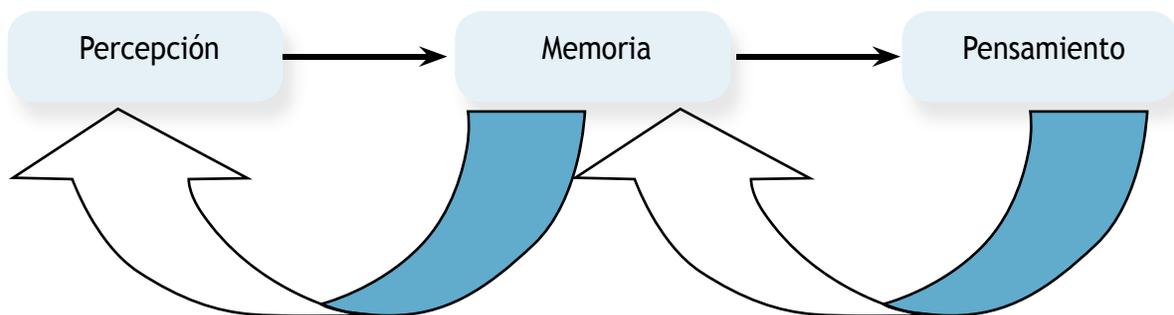


Figura 4. Modelo cognitivo del proceso creativo.

Por considerarlo interesante, mencionamos el testimonio de Henry Poincaré, matemático francés del siglo XIX, quien refiere su propio proceso creativo, sus momentos y las dificultades a que puede enfrentarse el creador en cada fase.

Daniel Goleman (2000), en su obra *El espíritu creativo*, refiere los pasos básicos que indicaba Poincaré:

1°. Preparación.

Actitud del creativo: sumergirse en el problema, buscar información relevante, dejar vagar la imaginación, ser receptivo y perseverante.

Barreras que pueden aparecer: frustración, angustia, desánimo cuando la mente racional alcanza el límite de sus habilidades.

2°. Incubación.

A largas horas de preparación, de trabajo activo, le sigue un período de incubación, “dejar que el problema se cueza a fuego lento”, entrar el problema a la zona crepuscular de la mente, esperar a que aparezca la solución: una “corazonada”, “la intuición”.

En este período el creador se alimenta del archivo del inconsciente; de pronto en una actividad cotidiana, manejando, caminando, duchándose, llega la “iluminación”

Se mencionan como bloqueos a la incubación exitosa los problemas cotidianos de la vida familiar o laboral, o dejar dormir demasiado una idea (se corre el riesgo de que sea superada por otro avance), el exceso de perfeccionismo como rasgo de la personalidad, el excesivo afán del creador por obtener beneficios económicos con su obra.

3°. Iluminación.

Es la fase más valorada por el creador, es el momento de la respuesta buscada como salida de la nada.

Es el elemento llamado revelación, iluminación, ocurrencia, chispa. Pero hay que estar preparado para recibir esa iluminación que surge del interior, aunque haya pasado tiempo en búsqueda del producto creativo: una imagen, una canción, un objeto, un procedimiento.

4°. Verificación.

Es la fase final del proceso creador: se comprueba, confirma la nueva idea o solución. La utilidad, veracidad o valor tiene mucho que ver con el contexto: una idea será aplicable en un tiempo y lugar, pero tal vez sea poco útil en otros espacios.

Un ejemplo de un creativo en su fase de iluminación.

Gabriel García Márquez, cuando se refirió a un artículo periodístico que debía entregar cada semana, dijo: “Lo escribo todos los viernes desde las nueve de la mañana hasta las tres de la tarde. Cuando no tengo el tema bien definido me acuesto mal la noche del jueves, pero la experiencia me ha enseñado que el drama se resolverá por sí solo durante el sueño y que empezará a fluir por la mañana desde el instante en que me siento ante la máquina de escribir”.

(Goleman, 2000)

Ante la pregunta ¿para qué le sirve al maestro conocer los pasos del proceso creativo? respondemos que:

Si bien es cierto que las biografías de personajes como Einstein, Leonardo Da Vinci, Mozart o Picasso dan cuenta del proceso creativo y de los resultados, productos que la humanidad conoce, también es cierto que la vida diaria es uno de los principales escenarios para visualizar e interpretar las fases del desarrollo del pensamiento creativo. Así, la cocinera que ante un problema de ingredientes inventa una receta de cocina diferente, el vendedor ambulante que ante la dificultad de trasladar su mercancía “inventa” un vehículo elaborado con materiales reciclados o el niño que elabora un juguete con elementos de su entorno, son ejemplos que revelan el paso por las fases mencionadas, aunque es difícil que ellos puedan racionalizar y externar este proceso que, como se dijo, es interno.

Si la escuela conoce los pasos del proceso creativo es más factible que se cree el ambiente favorable y se valore más el proceso que el producto.

Dadamia (2001), menciona la relación entre las fases del proceso creativo que establecen Lilian y Virgil Logan y el rol del maestro ante cada una de ellas.



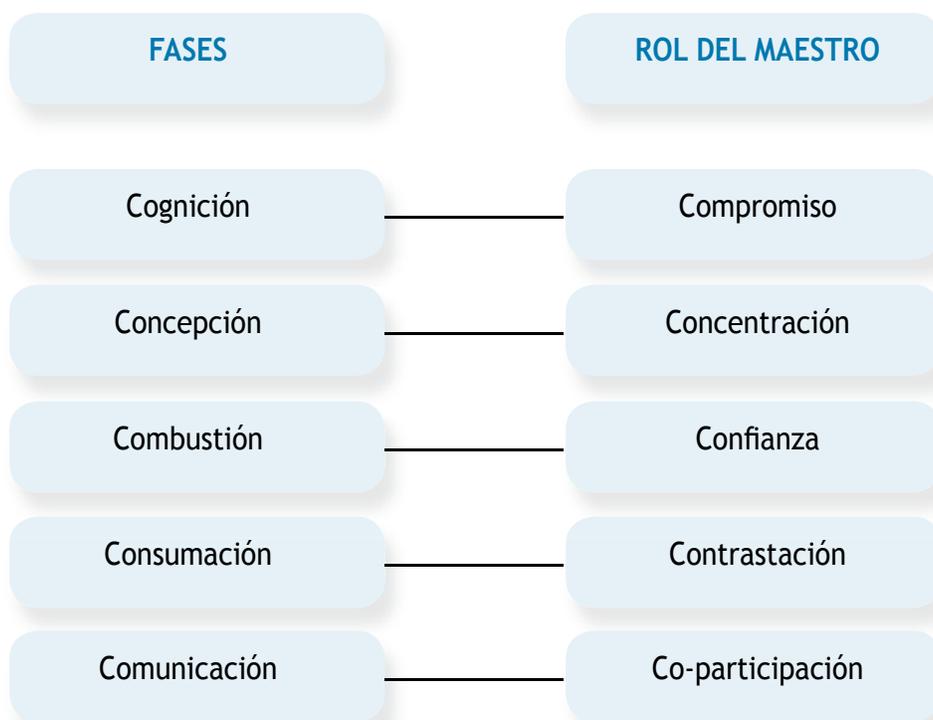


Figura 5. Fases del proceso creativo (Tomado de Dadamia, 2001)

Analícemos:

Cuando el niño es consciente de que tiene necesidad de solucionar un problema o de expresar sus ideas (cognición) el maestro se compromete, creando un ambiente favorable al desarrollo de la sensibilidad ante la realidad.

Cuando el niño busca, lee, discute, expresa, juega con sus ideas, el maestro facilita el material, da el tiempo necesario para que pueda concentrarse y germinen la ideas.

Cuando el niño está en la fase de combustión el profesor escucha, da afecto, estimula, da confianza.

Cuando el niño materializa el proyecto (consumación), pone a prueba su capacidad de imaginación; es el momento en que revisa, modifica o renueva a partir de la opinión de los otros. El maestro crea el clima de libertad para emitir juicios respetuosos y aceptar las críticas.

Cuando el niño, con la ayuda de otros, revisa su obra creativa, la modifica o no, llega el momento de expresarla: la comunica; el maestro facilita el escenario para que se trate con respeto y admiración el producto.

No importa a qué área del currículo se refiera, el rol del maestro aparece, como un facilitador de aprendizajes al poner en juego las capacidades creativas de sus alumnos.

REFLEXIONAR Y COMPARTIR

ACTIVIDADES:

- Investiga en diversas fuentes acerca de las inteligencias múltiples. Luego analiza, discute, saca conclusiones con tu grupo. Toma como guía el siguiente cuestionario:



1) ¿Qué relación hay entre contexto socio-cultural y prevalencia de un tipo de inteligencia?

2) ¿Cuáles estrategias utiliza la escuela para descubrir los tipos de talentos que poseen los alumnos?

3) ¿Qué competencias humanas y profesionales son necesarias en los docentes para que puedan descubrir y estimular los diversos tipos de inteligencia?

- Analiza un plan de clase de Educación Básica. Revisa las actividades, anota cuáles ayudan a promover los tipos de inteligencia. Propón mejoras al plan.
- Elabora un cuestionario para la familia, que te sirva para hacer un levantamiento de informaciones acerca del tipo de inteligencia que manifiestan sus hijos o hijas.
- Procesa estas informaciones, organízalas y utilízalas como insumos para diseñar estrategias para tus clases. Presenta este trabajo a tu profesor o profesora.

REFLEXIONA:

- 1) ¿Qué aprendí?
- 2) ¿Cuáles fortalezas descubrí en mí?
- 3) ¿Qué temas tratados necesito ampliar o profundizar?
- 4) ¿Cómo relacioné lo aprendido con mi práctica docente?

LA CREATIVIDAD Y LAS ETAPAS DEL DESARROLLO HUMANO



C A P Í T U L O



PRESENTACIÓN

En este capítulo se plantea el estudio del proceso creativo según las etapas del desarrollo humano, se analiza la conducta creativa en la infancia, niñez y adolescencia.

Los aportes de importantes teóricos señalan los rasgos distintivos de la conducta creativa desde el primer año de vida, tanto en las actitudes como en el producto creativo.

Se llama la atención sobre el rol del adulto como promotor creativo, para que conozca y valore la etapa en que el niño o adolescente se encuentre.

PROPÓSITOS

- Identificar las etapas evolutivas del proceso creador.
- Relacionar las etapas del desarrollo humano con el proceso creador.
- Valorar la importancia del adulto en su rol como educador para contribuir al desarrollo creativo, acorde con la edad del alumno.

CONTENIDOS

- 3.1 Los niños son creativos.
- 3.2 Períodos evolutivos y su relación con la creatividad.
- 3.3 Etapas creativas en el arte.
- 3.4 Desarrollo infantil: evidencias en actitudes y realizaciones o producciones.

3.1 LOS NIÑOS SON CREATIVOS

“Yo seguiré siendo niño hasta el final, pues la infancia es la etapa creativa e imaginativa por excelencia”

Piaget

Una buena manera de comprender la creatividad, en qué condiciones se da y cómo fomentarla es observando a los niños y a las niñas. Se encuentran con más frecuencia niños creativos que adultos creativos; tal vez el secreto esté en que los primeros aceptan sus logros, para alcanzar una meta despliegan todas sus capacidades, se sienten satisfechos con los resultados, los disfrutan. Son más libres y espontáneos, a diferencia del adulto que está más atento al que dirán.

Es en el juego donde el niño y la niña pequeños demuestran ser creativos por naturaleza; exploran, experimentan, en un impulso innato por investigar, descubrir y vencer obstáculos. Indaga qué es lo que produce un sonido, por qué se mueven las cosas. La tendencia natural a develar lo desconocido, a buscar seguridad ante lo que le inquieta, les provoca el estado placentero de la solución a problemas.

Es tarea de los adultos (padres, madres, maestros y maestras) hacer que los niños y niñas desarrollen juegos que aumenten su potencial creativo. Vale la pena cultivar la creatividad infantil para llegar a tener una sociedad más creativa.

Durante un paseo, un niño de seis años estaba tratando de mantener a flote su barquito en un estanque. Pero como le había puesto canicas dentro, el barco se hundía o volcaba. Después de muchos ensayos y errores descubrió cuál era el peso máximo que el barco soportaba. De esta manera, el niño hace sus propios descubrimientos y es más creativo cuando más soluciones encuentra: puede aumentar la cantidad de agua o hacer más grande el barco, puede buscar materiales más ligeros o diseñar otro tipo de nave. Esa es la energía que se requiere para la creatividad y se manifiesta con entusiasmo y gran interés, al grado de permitir olvidar todo lo que le rodea en una especie de dulce huída. El juego es así, una investigación.

Mauro Rodríguez Estrada
Creatividad en los juegos y juguetes

3.2 PERÍODOS EVOLUTIVOS Y SU RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD

Las investigaciones de la psicología evolutiva indican que la conducta original es muy frecuente en niños y niñas. Cuestionamientos, tales como si la creatividad manifiesta en los niños y niñas es una actitud inconsciente en ellos o son claramente conscientes de ser creativos, en qué proporción utilizan su pensamiento divergente en relación al convergente, si hay una creatividad que se va configurando y afianzando en el infante y fortaleciendo o decreciendo en etapas posteriores de la niñez, son frecuentes temas de debate entre los especialistas.

Sin embargo, estos cuestionamientos son sólo algunos de los que los interesados en el tema podrían aclarar con investigaciones pertinentes.

El estudio de la evolución del niño y de la niña y del adolescente ofrece una visión clara acerca del desarrollo de la creatividad en el ser humano. Aunque no existe una psicología del comportamiento creativo que sistematice el estudio de etapas definidas, como las del desarrollo del pensamiento, el habla, desarrollo motor, juego o si la creatividad pasa por un proceso evolutivo identificable, desde la más temprana edad.

Pretender elaborar períodos evolutivos de la creatividad a la manera clásica implica dos tipos de dificultades:

- La diferenciación de criterios precisos a partir de los cuales pueda delimitarse el área de la creatividad de las otras áreas de desarrollo humano.
- La diversidad de áreas o dimensiones donde se expresa la creatividad: en lo social, lingüístico, musical, perceptual, motriz, etc. Estas dimensiones o comportamientos se superponen o son interdependientes.

Muchos estudios e investigaciones realizadas en las últimas décadas tratan el tema de la evolución de la creatividad, pero quedan todavía reflexiones pendientes en relación con las áreas o dimensiones del comportamiento infantil, donde la creatividad se manifiesta en mayor grado o sobre si el tipo de creatividad del niño tiene características similares a las del adolescente o el adulto.



3.3 ETAPAS CREATIVAS EN EL ARTE

Los aportes de algunos psicólogos evolutivos en relación con la creatividad infantil se centran, fundamentalmente, en la imaginación creadora en el juego o en el arte, en sus múltiples manifestaciones.

Lersch estudió la imaginación lúdica como una forma previa a la imaginación planificadora y creativa, identificando etapas en el juego infantil. Asimismo, el conocido psicólogo evolutivo Arnold Gesell, indica que hay un desarrollo de las fuerzas creativas; sus observaciones registran la actitud de niños y niñas frente a obras literarias, musicales o sus comportamientos al dibujar, pintar, modelar, jugar con elementos de la naturaleza, como arena, piedras, agua; construir con bloques, modelar con masilla. (Heinelt, 1986)

Otro aporte es el de Viktor Lowenfeld, quien en sus obras *El niño y su arte* (1973) y *Desarrollo de la capacidad creadora* (1980) describe etapas de la creatividad en la infancia, niñez y adolescencia, identificando las siguientes etapas del desarrollo creativo en las artes plásticas:

- Garabateo (de 2 a 4 años)
- Pre esquemática (de 4 a 7 años)
- Esquemática (de 7 a 9 años)
- Realismo (de 9 a 12 años)
- Razonamiento (de 12 a 14 años)
- De la decisión (de 14 a 17 años)



La clasificación de etapas del desarrollo del dibujo infantil que hizo Lowenfeld sigue siendo en la actualidad el referente en estudios evolutivos. Sin embargo, durante la segunda parte del siglo XX, cambiaron los enfoques de estos estudios.

Si antes, las investigaciones buscaban rasgos comunes que aparecen en las producciones artísticas, hoy en día se busca determinar de qué manera las influencias culturales son decisivas en las manifestaciones artísticas en el dibujo, en la música, en la literatura, en la danza, en el teatro. (Marin V, 2003)

Mayesky y Neuman (1980) en *Actividades creativas para niños pequeños* y Cherry (1980), en *El arte en el niño de edad preescolar* se refieren a las etapas del desarrollo humano y su relación con la creatividad. Pero ambos centran su atención al ámbito de las artes plásticas, fundamentando la evolución del desarrollo artístico y sus manifestaciones en la combinación de la evolución del sistema nervioso central con la influencia del medio donde interactúa el niño o niña.

Ambos autores, al igual que Lowenfeld, resaltan la importancia de fomentar el desarrollo sensorio-motor, socioemocional e intelectual, para ir logrando una evolución en las manifestaciones artísticas infantiles.

Según ellos, la labor de la escuela es integrar y apoyar las diversas manifestaciones creativas de niños y niñas y reconocer y valorar las mismas, según las etapas evolutivas en que éstos se encuentran.

Consideran también que es función del centro educativo formar a la familia para que valore el proceso creativo infantil, mediante la actitud abierta y flexible para crear las condiciones de espacio, tiempo, acompañamiento durante la creación y para que se dé importancia al producto creado.

Dadamia (2001) partiendo de los estudios longitudinales de Torrance sobre la evolución de la creatividad, distingue cinco períodos evolutivos que se denominan de la siguiente manera:

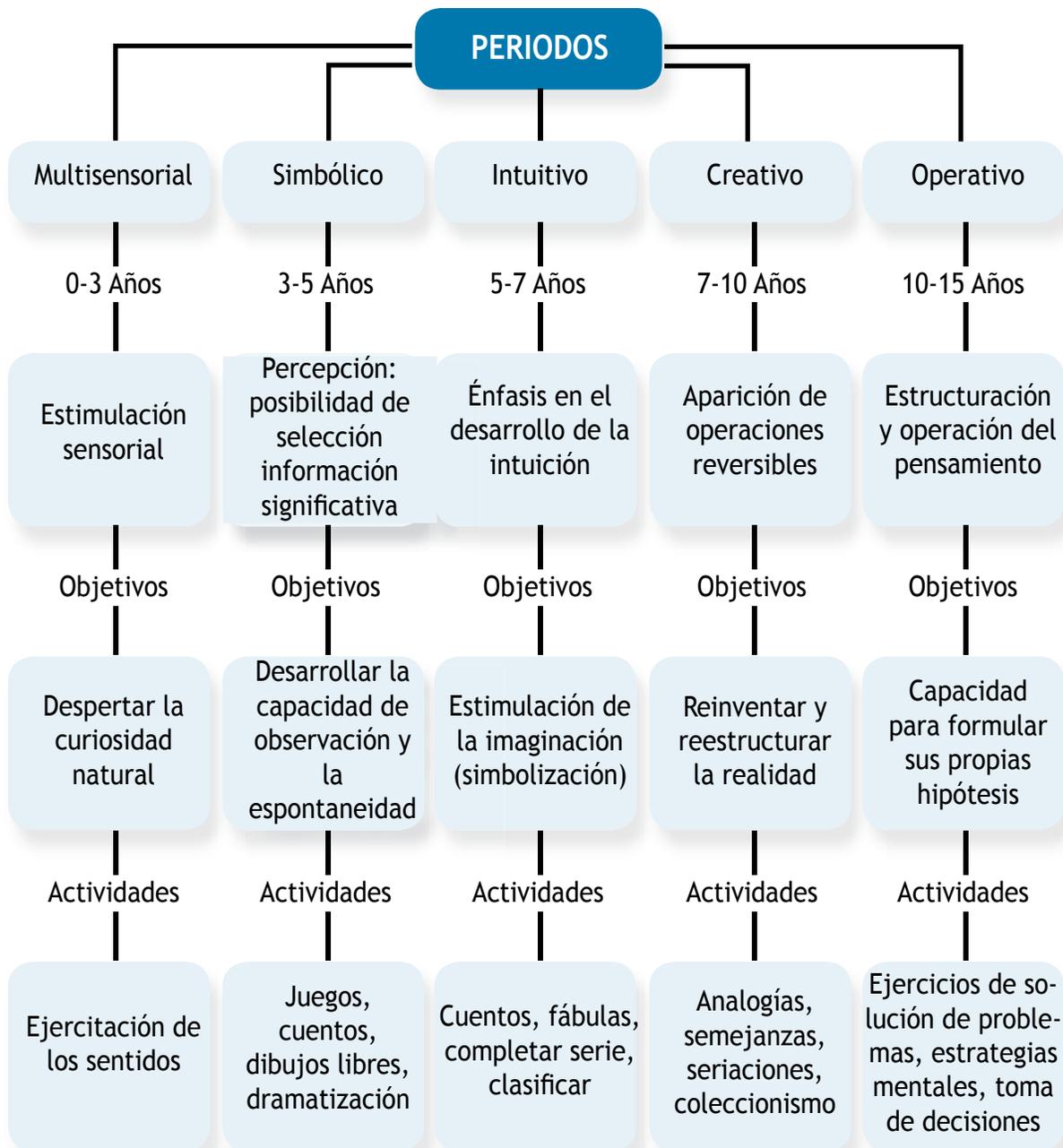


Figura 6. Períodos evolutivos del proceso creativo. Mapa conceptual elaborado a partir de Dadamia (2001)

Cada uno de los períodos mencionados no son departamentos estancos, ya que las características varían de persona a persona, de acuerdo con los múltiples factores intrínsecos y extrínsecos.

El valor que tiene el reconocimiento de estas etapas reside en las posibilidades de la estimulación adecuada y su continuación en las fases posteriores.

Se presenta aquí una breve descripción del comportamiento creativo, según etapas del desarrollo, en articulación con niveles escolares. Para ello recurrimos a Saturnino de la Torre (2007), quien plantea los siguientes rasgos distintivos del niño creativo en edad preescolar:

- Se expresa a través de diversas formas artísticas.
- Manifiesta capacidades de percepción, reteniendo lo que ve u oye.
- Muestra interés especial por libros u otro material escrito. Juega con cuadernos, imita a adultos.
- Utiliza un amplio vocabulario, se expresa con soltura.
- Aprende a leer a temprana edad.

En la edad escolar, de la Torre distingue en los niños, los siguientes rasgos:

- Tienen ideas consideradas extravagantes por compañeros y maestros.
- Sus trabajos se salen de la norma como consecuencia del pensamiento divergente.
- Manifiestan conductas humorísticas, hacen travesuras.
- Son capaces de aportar innumerables ideas y variedad de asociaciones.
- Replantean problemas desde distintos puntos de vista y encuentran por si mismos las soluciones.
- Prefieren trabajar solos, más que en grupo.

Alrededor del 3° a 4° grado:

- Aprenden a defenderse de las críticas, se van inhibiendo en su conducta creativa o bien logran una ruptura e independencia de su entorno social (escolar).
- La falta de integración e indisciplina suelen ser consecuencia de la incompreensión de padres y maestros.

En referencia a los rasgos distintivos del adolescente creativo, S. de la Torre (2007), citando a Elizabeth Drew, considera que hay tres tipos de conductas creativas manifiestas:

- **El talentoso.** Es ordenado, productivo, usa la lógica y el razonamiento más que la intuición. Es elogiado por los maestros. Poco relacionado con su grupo.
- **El líder.** Es el popular, recibe el reconocimiento de los compañeros, es agradable, sociable. Se caracteriza por su alta creatividad en la comunicación.
- **El rebelde.** Responde a nuevas ideas ante problemas que tienen algún significado personal para él. Suele sobresalir en un campo por el que siente preferencia aunque se muestra inconformista y su liderazgo no es positivo.

3.4 DESARROLLO INFANTIL: EVIDENCIAS EN ACTITUDES Y PRODUCCIONES O REALIZACIONES.

En otro enfoque del tema que se está tratando, al examinar el desarrollo del niño/niña y el adolescente con relación al comportamiento creativo, haremos referencia a las variaciones de las manifestaciones o actitudes durante el proceso creativo y de las realizaciones o productos. Según los aportes de Heinelt (1986) éstas son:

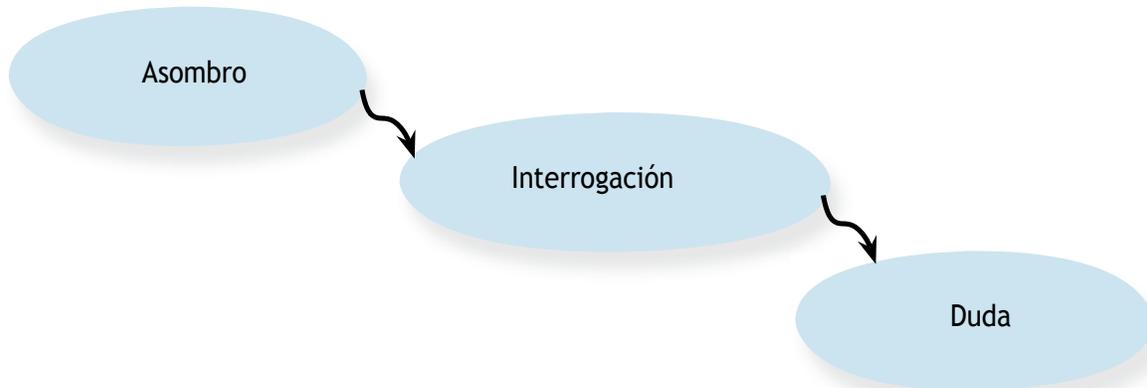


Figura 7. Actitudes creativas del niño o niña.

Actitud de asombro:

Alrededor de, aproximadamente, el año y medio, se inicia la etapa en la cual el niño manifiesta una actitud abierta hacia su entorno. Es una curiosidad que maravilla a los que interactúan con él. Hay un interés por descubrir día a día las cosas nuevas; la multiplicidad de percepciones desencadena en él una actitud de asombro permanente, que a su vez promoverá el impulso de pensar, hablar y preguntar.

Apelamos a la memoria del lector para recordar a bebés durante su primer año de vida y sus manifestaciones, como ojos grandes, abiertos, manitas estiradas en busca del objeto que le atrajo para aprehenderlo o llevárselo a la boca; curiosidad y asombro ante ruidos del ambiente, o voltearse para seguir el desplazamiento del adulto.

Por último, nos preguntamos: ¿estamos los adultos suficientemente conscientes de que un niño/niña asombrado es un elemento trascendente para fomentar su creatividad?



Actitud interrogativa:

Se caracteriza por la intensidad interrogativa que lleva al niño/niña, aproximadamente desde el año y medio y con un lenguaje incipiente, a formular la clásica pregunta: ¿Qué?. Esto le lleva a que aumente rápidamente su vocabulario (unas diez veces en el lapso de seis meses).

En un segundo momento de esta etapa, que culmina entre los cuatro y cinco años con la pregunta ¿por qué? El niño/niña inicia una actitud con un trasfondo científico-filosófico. Sus preguntas, aunque no rebasan su esquema mental, suelen ser del tipo: ¿por qué llueve? ¿por qué el cielo es azul? ¿por qué hay un día tan hermoso?, que generalmente ponen en aprietos al adulto.

El adulto que acompaña el desarrollo infantil tiene un rol trascendente, no sólo porque debe responder las preguntas con rigurosidad científica, honestidad y respeto por la curiosidad infantil, sino porque es el momento de iniciar el fomento de la capacidad de comunicación, el perfeccionamiento de técnicas interrogativas y el desarrollo de la sensibilidad ante los problemas.

Nos preguntamos: ¿contribuye la escuela para que maestros, padres, adultos en general, respondan a las preguntas de los niños/niñas, de manera que no se extinga la actitud interrogante y con ella la creatividad?



Actitud de duda:

En etapas posteriores al asombro y la curiosidad se agrega la duda. Alrededor de los ocho años el niño/niña cuestiona la realidad desde otra perspectiva.

Comienza a cuestionar sus propias actitudes y modelos de comportamiento, que hasta ese momento aceptaba incondicionalmente. Wertheimer destaca esa puesta en duda como una característica típica del pensamiento productivo (Heinelt, 1986).

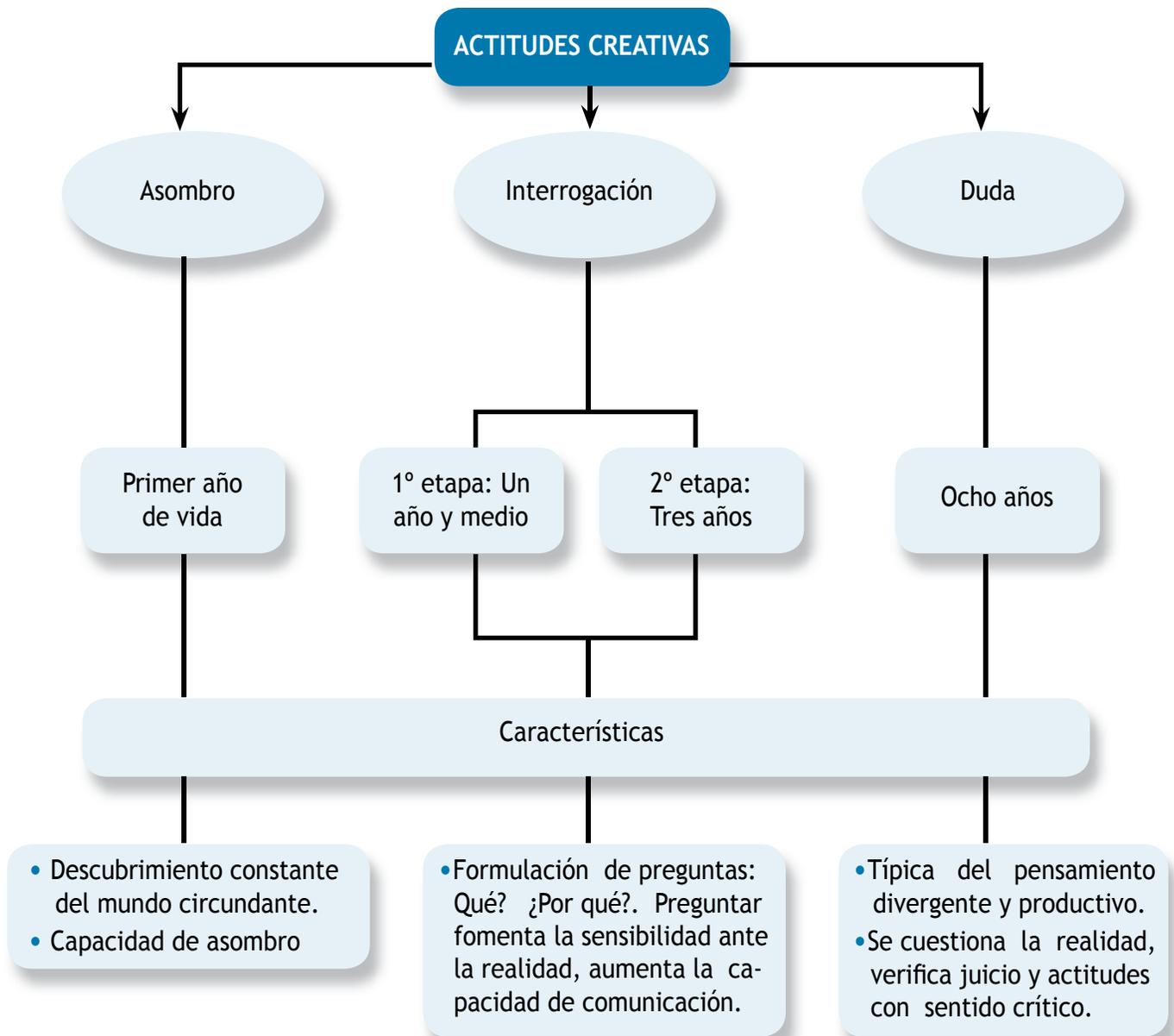


Figura 8. Actitudes creativas y su relación con el desarrollo infantil.

LAS REALIZACIONES CREATIVAS.

Las realizaciones creativas, como se manifiestan en el comportamiento social, lúdico, verbal, en la creación plástica, musical y literaria, fueron estudiadas por Heinelt, quien en su obra *Maestros creativos-alumnos creativos* las presenta, según las edades o etapas evolutivas del desarrollo.

Comportamiento social.

La primera sonrisa marca el inicio de la creatividad del comportamiento social. Es una actividad espontánea, un actuar libre y abierto que se desarrolla sin intervención de estímulos exteriores reconocibles y que surge alrededor de los dos meses de nacido.

El primer contacto consciente y de comunicación se da en el encuentro amoroso con la madre por medio de la expresión (voz, gestos), varios meses después de la primera sonrisa. En la medida que va recibiendo más acogida y simpatía, el bebé inventa nuevas formas de comunicación interpersonal.

Podríamos decir que éste es el período de inicio de la creatividad grupal.

Comportamiento lúdico.

No menos importante que el social es el comportamiento lúdico. La evolución del desarrollo infantil pone en evidencia a los juegos como formas de creatividad, especialmente los de movimiento, de fantasía y de roles. El primer año de vida se caracteriza por el juego de movimiento, en el que el bebé descubre su cuerpo y las posibilidades del mismo como objeto de juego.

En los juegos de fantasía, como producto del tipo de pensamiento que posee, el niño/niña, da vida a objetos y expresión humana a objetos y animales. Por ejemplo, un palo de escoba es un caballo, la muñeca es un bebé al que da de comer. Este tipo de juegos aparece, aproximadamente, a los dos años.

Los juegos de roles son un paso más avanzado del juego infantil, en los que el niño/niña asume roles que observa o experimenta en la realidad y los convierte en situaciones lúdicas. Así los roles familiares y sociales pasan a ser vivenciados y comprendidos por el niño/niña.

La creatividad del adulto en el hogar o la escuela debe ponerse de manifiesto en el intento de movilizar las fuerzas creativas a nivel del juego infantil. Es un desafío a crear condiciones, como espacios y tiempos, junto a la provisión de juguetes de distintos tipos; pero el desafío más importante está en la actitud comprensiva y tolerante de los adultos; no importa el ambiente rico o pobre, las condiciones con facilidades o precarias, nada justifica la ausencia del estímulo del adulto para promover la conducta creativa por medio del juego.

Comportamiento verbal.

Las primeras expresiones de actividad espontánea verbal son el balbuceo y los monólogos de la etapa preverbal, en el primer año de vida. Posteriormente, la invención de palabras, el uso de neologismos, si encuentran el elogio del adulto, son antesala de riqueza creativa y las posibilidades de comunicación verbal o si, por el contrario, choca con la crítica y observaciones burlonas, son interferencias que en nuestras realidades observamos con demasiada frecuencia.

Comportamiento gráfico-plástico.

Las realizaciones creativas a través de lo gráfico se manifiestan por etapas, que van desde el garabateo como una acción motora sin intención de hacer una representación de la realidad, pasando por la realización de figuras básicas, que luego el niño/niña usará para organizarlas en la composición gráfica que represente la realidad que vivencia, en coincidencia con la capacidad imaginativa.

El uso de elementos bidimensionales y tridimensionales en la elaboración de la obra artística, como pintura, barro, plastilina o masilla, cajas, sogas, elementos de desecho múltiples y otros, activa la imaginación y desarrolla su capacidad motora para llevarlo a niveles más avanzados en la realización creativa. (Mayesky y Neuman, 1980)

Comportamiento Musical.

Las producciones creativas en el ámbito musical, desde un enfoque evolutivo, indican que los intereses del niño/niña pequeño se centran en la reproducción de melodías escuchadas y en la invención de otras. La música en el nivel inicial o preescolar está muy ligada a la expresión corporal, para representar el contenido de canciones y en ellas suelen no faltar las onomatopeyas verbales.

Las investigaciones indican que, en etapas posteriores, las realizaciones creativas están relacionadas con las vivencias populares y manifestaciones de la cultura de los pueblos, mientras que la escuela, en general, fomenta la reproducción de canciones folclóricas y patrióticas.

En el desarrollo de los talentos musicales en la escuela básica, tienen poco espacio las realizaciones creativas. Sin embargo la reiterada práctica y el encuentro sostenido con experiencias musicales son las condiciones para el desarrollo de la conducta original (Malbrán, 1991).

Comportamiento en lo literario.

En las producciones creativas en el campo de la literatura, se observa en la etapa preescolar una predilección por lo mágico. Por esto el niño enmarca sus intereses en los cuentos de hadas, en las posibilidades de actuar de animales, como personajes humanos, con los que se identifica en un camino hacia su autoafirmación.

El ingreso a la escuela de educación primaria o básica marca el fin de una importante etapa del comportamiento infantil, manifestado en las producciones o realizaciones.

Se debe reflexionar acerca del hecho de que, a casi una década de haber iniciado el siglo XXI, todavía la escuela, en general, concibe como su principal misión la disciplina del pensamiento, la conversión de la conducta lúdica, natural en el niño/niña en una actitud de trabajo, hacia el logro de un fin estrictamente pedagógico. (Heinelt, 1986)

Todos estamos conscientes del hecho de que la excesiva supeditación a las normas interfiere en el desarrollo del impulso creativo.

El cultivo de la actitud creativa y el apoyo a las realizaciones creativas no deben reservarse a asignaturas o áreas curriculares artísticas. El asombro, la curiosidad y la duda son actitudes prioritarias, que debe aprovechar el maestro o la maestra, desde los seis primeros grados hasta las etapas últimas de la educación básica, en el que buscar, descubrir, preguntar en la pre y adolescencia ofrecen vasto campo de acción y desenvolvimiento a las facultades creativas.

Las experiencias creativas en la infancia modelan gran parte de lo que se hace en la adultez con gran incidencia en la vida familiar y en la sociedad en general.

REFLEXIONAR Y COMPARTIR

ACTIVIDADES:



Actividad Individual

- Selecciona a tres alumnos: uno cuya edad fluctúe entre 5 y 6 años, otro de 7 a 10 años y otro de 12 a 14 años.
 - Obsérvalos mientras dibujan cada uno por separado. Toma nota acerca del proceso que se sigue y de todo detalle que consideres relevante para evaluar su nivel de desarrollo creativo y su relación con el desarrollo psicomotor, intelectual y socioemocional.
- Comparte tu experiencia con tus compañeros.
 - Profundiza tus aprendizajes: indaga en varias fuentes bibliográficas acerca de las actitudes creativas, como éstas se manifiestan en asignaturas como Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Matemática. Compáralas.
 - Elabora un breve ensayo donde expongas lo investigado. Preséntalo a tu profesor o profesora.

Actividad grupal:

- En pequeños grupos, compara la experiencia con lecturas relativas al tema.
- Elabora una propuesta de estrategias de enseñanza para desarrollar en un grado de educación básica. Toma en cuenta los resultados de la evaluación realizada a los niños y niñas.

REFLEXIONA:

- 1) ¿Qué aprendí?
- 2) ¿Cuáles fortalezas descubrí en mí?
- 3) ¿Qué temas tratados necesito ampliar o profundizar?
- 4) ¿Cómo relaciono lo aprendido con mi práctica docente?

CARACTERÍSTICAS
DE UNA PERSONALIDAD CREATIVA



**C
A
P
Í
T
U
L
O

I
V**

PRESENTACIÓN

Es importante que el educador detecte en sus alumnos la capacidad creativa, para lo cual es necesario conocer los rasgos que caracterizan a la persona creativa. Estos temas son tratados en el presente capítulo.

Se presentan estudios, donde diversos teóricos distinguen los factores intelectuales y/o actitudinales y cómo éstos se hacen visibles en las conductas manifiestas en la vida cotidiana o escolar.

PROPÓSITOS

- Aplicar estrategias para identificar rasgos de la persona creativa.
- Identificar rasgos de la persona creativa.
- Reflexionar acerca de la importancia de conocer las características de la personalidad creativa.

CONTENIDOS

- 4.1 Conducta creadora
- 4.2 Enfoques acerca de los rasgos de la personalidad creadora.
- 4.3 La personalidad creativa.

4.1 CONDUCTA CREADORA

“La creatividad que no se expresa es como el diamante enterrado, sólo adquiere valor desde que se desentierra y se depura”

Saturnino de la Torre

En la actualidad, las investigaciones en las diferentes áreas se interesan por analizar la conducta creativa en todos los campos de la actividad humana y no sólo en lo artístico.

Hasta no hace muchos años, se concebía que la persona creativa era un “artista”. Hoy en día se sabe que todos los individuos tienen un potencial creativo, que se manifiesta en una conducta que puede desarrollarse. No se concibe hacer un trabajo creativo, no importa la etapa de la vida, ni la circunstancia, sin que haya un espacio para la duda, la curiosidad; sin que la flexibilidad, originalidad y espontaneidad favorezcan el surgimiento del pensamiento crítico y reflexivo. A esto debe sumarse el pensamiento lógico, en armonía con la fantasía.

Para la conjunción de estos elementos de la conducta creativa, que resultará en un acto creativo, son importantes las experiencias educativas de estímulo, en ambientes de escuela y de hogar.



4.2 ENFOQUES ACERCA DE LOS RASGOS DE LA PERSONALIDAD CREADORA

De acuerdo a Dadamia (2001) y Heinelt (1986), diversos autores han realizado investigaciones relacionadas con la personalidad creadora. A continuación sintetizaremos algunos resultados:

Kneller señala los siguientes factores:

- Apertura a la percepción
- Flexibilidad
- Fluidez mental
- Espontaneidad
- Persistencia
- Imaginación
- Curiosidad
- Capacidad de elaboración

Taylor refiere las siguientes características:

- Imaginación
- Curiosidad intelectual
- Ideas nuevas
- Aceptación de sí mismo
- Humor
- Habilidad para reestructurar ideas

Alicia Ramón García en la obra *Estrategias para una enseñanza creativa* hace mención al tema de la personalidad creativa. Nos dice que:

Guilford vincula la creatividad con las características intelectuales, frente a otros teóricos que la caracterizan como una cualidad asociada a la personalidad.

Elaboró una teoría en la que sistematizó las aptitudes intelectuales vinculadas con la creatividad.

Considera como creativas a cuatro actitudes básicas:

- 1) **Fluidez** (aspecto cuantitativo de la producción creadora). Se refiere a la cantidad, flujo de ideas o soluciones que la persona es capaz de producir frente a un problema.
- 2) **Flexibilidad** (aspecto cualitativo de la producción creadora). Es la capacidad de reestructurar situaciones y dar soluciones diferentes ante un problema.
- 3) **Originalidad**. Es la producción de respuestas infrecuentes estadísticamente.
- 4) **Elaboración**. Una vez concebida la idea es necesario tener la capacidad de ejecutarla.

Guilford tiene el mérito de haber vinculado las aptitudes intelectuales de la persona a la creatividad, con lo cual alejó a ésta de interpretaciones míticas, pero se le critica haberse centrado en lo intelectual sin considerar otros factores, como los motivacionales o temperamentales.

Taylor y Hollan opinan que existen pruebas que indican que las personas creativas son:

- Más autónomas que otras.
- Más independientes en sus juicios.
- Más autosuficientes.
- Más abiertas hacia lo irracional.
- Más introvertidas, aunque atrevidas.
- Más radicales y bohemias.
- Bajas en agresividad.
- Bajas en sociabilidad.

A continuación presentamos una síntesis de los indicadores de creatividad elaborada por la autora.

INDICADORES DE LA CREATIVIDAD

Existen algunos rasgos que han sido señalados por los investigadores de la creatividad, y que permiten precisar el sentido de ésta y comprender por qué se ha ampliado el rango de aplicación.

1. Originalidad

Las respuestas originales son las menos usuales, aquellas que aparecen en un reducido tanto por ciento.

2. Fluidez

Esto es, la facilidad productora, la riqueza productiva. Es el rasgo más fácilmente cuantificable.

3. Flexibilidad

Esta riqueza productiva tiene mayor valor cuando los productos responden a clases o categorías diferentes.

4. Actitud de apertura

Esto es, el estar abierto a nuevas posibilidades, a la disponibilidad para modificaciones perfectivas.

La actitud del creador es, más que pasiva contemplación de lo hecho, ambiciosa perspectiva de lo por hacer.

5. Elaboración

Esto es la capacidad para llevar a buen puerto la fulguración innovadora que le llega al creador, concretando esta idea para darle cuerpo, añadiéndole los detalles precisos para que sea viable.

6. Capacidad de comunicación

Hay productos que nos dejan indiferentes, mientras que otros provocan nuestra aceptación, impresionándonos vivamente, pareciendo despertar energías dormidas.

7. Agudeza o penetración

Esto es, la capacidad para encontrar la raíz donde se unifica lo dispar y dar razón de lo aparentemente discordante, o sea, alcanzar profundidades integradoras.

Estas características no aparecen frecuentemente conjugadas, pero tampoco es usual que se den en completo aislamiento. Mientras mayor sea el número en que se agrupan, mayor la capacidad creativa de quién las posea.

A continuación se presentan ejemplos de estos rasgos de creatividad:

Originalidad: Un grupo de niños se encuentra ante materiales diversos, con los cuáles deben elaborar un trabajo creativo, la manera novedosa en que logren sus objetivos determinará la originalidad del mismo.

Facilidad productora/fluidez: En este mismo grupo de niños, se destaca la facilidad productora en la medida en que tengan soltura, naturalidad al realizar las actividades, por ejemplo, al generar la mayor cantidad de ideas acerca de cómo celebraremos en la escuela el Día de las Madres.

Flexibilidad: Para tratar de combatir la contaminación ambiental de la comunidad donde vive, un grupo de personas piensan en alternativas diferentes para seleccionar la más conveniente.

Apertura/disponibilidad: Aún teniendo los materiales disponibles para crear, si no hay disposición o interés, no se lograrán los objetivos de una manera eficaz.

Elaboración: Teniendo la idea creativa, el interés dará a lugar a la elaboración del proyecto; es preciso mencionar que muchos procesos se detienen en este paso, por temor a encontrarse con la realidad concreta; es muy fácil plantear una idea sobre papel, pero llevarla a cabo resulta más complejo.

Capacidad de comunicación: De los trabajos realizados en ese grupo, quiénes transmitan sentimientos y emociones lograrán comunicar.

Profundidades integradoras/penetración: En la medida en que el proyecto se convierta en algo más complejo para lograr lo que sea realmente creativo, se generarán composiciones penetrantes.

4.3 LA PERSONALIDAD CREATIVA

Históricamente, las investigaciones referidas a la creatividad ponen el acento en factores aptitudinales que caracterizan el comportamiento creativo, tales como la fluidez, originalidad, flexibilidad, entre otros atribuibles como componentes de una personalidad creativa; pero tan importantes como los anteriores son los factores actitudinales.

En el acto creativo está implicada la persona entera, por lo tanto las disposiciones y actitudes deberán tenerse en cuenta en la formación integral de la personalidad creativa.

Sensibilidad a los problemas

Una personalidad creativa busca, indaga, pregunta, ve problemas. La escuela debe asumir la responsabilidad de sensibilizar y concienciar a los educandos, enseñar a captar las vivencias y experiencias en una permanente actitud crítica. La observación del tipo de preguntas que hace el maestro o que aparecen en los libros de texto, permiten detectar en qué medida la escuela está promoviendo la apertura y la sensibilidad a los problemas.

Experiencia para el desarrollo de la sensibilidad ante la realidad

Un paseo por el campo o la ciudad.

- Pasea por el campo o la ciudad observando todo lo que ves a tu alrededor.
- Haz una parada por aquellos lugares que te llamen la atención.
- Piensa por algunos minutos en sus características, como si fuera la primera vez que las percibes y analizas.
- Escudriña en su interior buscando su esencia.
- Anota objetivamente los rasgos, cualidades, características que has descubierto y tu valoración de los mismos.
- Haz una descripción con un estilo personal de todo lo percibido.
- Escribe tu propia opinión sobre la experiencia; busca los argumentos que la justifiquen.

Tomado de Menchén.
Descubrir la creatividad

La tolerancia

Este factor actitudinal, característico de la personalidad creativa, tiene su equivalente en la flexibilidad, como factor aptitudinal.

Este rasgo de la persona creativa es una actitud de tolerancia a la ambigüedad, la complejidad, la incertidumbre y el desorden. El creativo prefiere la irregularidad, la imprecisión, porque esto puede ser el origen de un nuevo orden.

Actitud independiente y liberal

Son éstos, rasgos muy conocidos de la persona creativa. Estimular la independencia perceptual e intelectual son metas de la escuela de hoy.

Enseñar a los educandos a ver el problema desde distintos ángulos, formar en la independencia de pensamiento, significa el reconocimiento de la importancia de estos rasgos como componentes de la personalidad creativa.

La libertad de pensamiento y de autosuficiencia es una nota sobresaliente de los talentos creadores; por ello la educación debe contribuir a potencializar, mediante el aprendizaje por descubrimiento y la solución de problemas, a pensar por sí mismos y a no estar pendientes de lo que digan o piensen los otros.

Curiosidad

Este rasgo, característico de la personalidad creativa, tan acentuado en el niño y en la niña, va disminuyendo en el adulto.

Las preguntas profundas y persistentes de la niñez son indicadores de su nivel de insatisfacción a las explicaciones que recibe. Esto no sólo se percibe mediante la manifestación verbal, sino que se hace extensiva a la acción de manipular objetos, explorarlos llevándoselos a la boca, o despedazándolos para “ver” cómo funcionan.

Promover esta actitud en la escuela implica erradicar actividades repetitivas y mecánicas o planteamientos ya definidos, promover un lenguaje interrogativo y actividades desafiantes, que impulsen la indagación.

REFLEXIONAR Y COMPARTIR

ACTIVIDADES:



1. Analiza y expresa por escrito las sensaciones que te producen las siguientes situaciones:
 - Observar por una ventana un día lluvioso y frío.
 - Pasear por la playa con los pies descalzos.
 - Encontrarte con un amigo al que no veías desde hace mucho tiempo.
 - Terminar un trabajo difícil.
2. Observa a niños de distintas edades jugando en grupo en diferentes situaciones:
 - Anota su comportamiento por edades: iniciativa, alegría, autonomía, perseverancia, curiosidad.
 - Elabora un cuadro comparativo
 - Reflexiona sobre el ejercicio realizado.
3. Observa, anota y saca conclusiones:
 - Analiza el tipo de actividades para el alumno que se presentan en un libro de texto de Básica actual.
 - Anota si se fomenta el pensamiento crítico, la actitud reflexiva, la sensibilidad ante los problemas y la solución a los mismos o, por el contrario, si se privilegia el aprendizaje memorístico, mecánico y repetitivo.

REFLEXIONA:

- 1) ¿Qué aprendí?
- 2) ¿Cuáles fortalezas descubrí en mí?
- 3) ¿Qué temas tratados necesito ampliar o profundizar?
- 4) ¿Cómo relaciono lo aprendido con mi práctica docente?

ESTIMULADORES Y BLOQUEADORES DE LA CREATIVIDAD



C A P Í T U L O V

PRESENTACIÓN

Este capítulo pretende sensibilizar a los educadores acerca del papel que juegan, en cuanto a potencializar la capacidad creativa de niños y adolescentes. Se dan orientaciones útiles para detectar factores que favorecen la creatividad y otros que se constituyen en inhibidores o bloqueadores, desde los de tipo emocional o personal, a condiciones ambientales y socio-culturales. Se sugiere que el maestro o la maestra aplique el currículo tomando como eje el fomento del pensamiento creativo, herramienta indispensable en el mundo de hoy.

PROPÓSITOS

- Asumir una postura crítica frente a factores que posibilitan el desarrollo creativo, en contraposición a otros que lo obstaculizan.
- Identificar situaciones de aula en las que se favorece el desarrollo creativo.
- Aplicar el currículo de la escuela primaria integrando estrategias que fomenten la creatividad, minimizando o erradicando los bloqueadores del pensamiento creativo.

CONTENIDOS

- 5.1 Estimuladores versus bloqueadores de la creatividad.
- 5.2 Factores estimuladores del desarrollo creativo.
- 5.3 Bloqueadores de la creatividad en la escuela.

5.1 ESTIMULADORES VERSUS BLOQUEADORES DE LA CREATIVIDAD

“Mientras el niño más haya visto, escuchado y vivido; mientras más conozca, asimile y mientras más elementos de la realidad tenga, más importante y productiva será la actividad de su imaginación.

Vigotsky

Si hemos planteado anteriormente que la creatividad es un rasgo de la persona y que desde el nacimiento tiene una presencia potencial, esta potencialidad necesita ser desarrollada durante toda la vida. Heinelt (1986) y de la Torre (2007) indican que las investigaciones señalan que, junto a factores genéticos existen otros que se encuentran en el ambiente y en el esquema cultural en el cual el sujeto trata de desarrollar su creatividad.

Conocer los factores o situaciones que pueden contribuir y alentar la actitud y la producción creadora es altamente importante para el educador ya que la escuela es el espacio que se abre a posibilidades de generar situaciones que promuevan o fomentan este rasgo de la persona.

En las obras analizadas se sostiene que las capacidades creativas son capacidades que están en toda la población y que la escuela las enriquece con las experiencias educativas.

Si bien estamos conscientes de la importancia que tiene desarrollar el potencial creativo y de que la escuela es fundamentalmente responsable de promover este desarrollo, es necesario valorar en su justa medida los factores que actúan como bloqueadores de la creatividad. Los obstáculos a la creatividad pueden ubicarse en diferentes ámbitos. Así Saturnino de la Torre en *Creatividad aplicada* identifica los mismos:

- a) En la propia persona
- b) En el medio socio-cultural
- c) En el entorno escolar

PIENSO...

- En fuerzas positivas que favorecen mi creatividad.
- En fuerzas negativas que bloquean mi creatividad

Puede resultar difícil entender la importancia que tienen algunos factores como estimuladores y otros como bloqueadores del desarrollo de la capacidad creativa. El análisis de los mismos a continuación podría contribuir a apoyar la necesidad de que los educadores y educadoras sean conscientes de la necesidad de profundizar en este tema.

5.2 FACTORES ESTIMULADORES DEL DESARROLLO CREATIVO.

Es necesario resaltar la importancia que tienen los factores socioculturales en el desarrollo de la creatividad. Los niños y niñas que viven en ambientes estimuladores (en contacto directo con la naturaleza o integrados en un medio cultural apropiado) tienen más posibilidades de que todas sus capacidades se desarrollen con más sensibilidad, que aquellos que se encuentran en un medio rutinario y monótono. Por lo cual, desde los primeros grados escolares, es conveniente intensificar y ampliar las experiencias del niño, proporcionándole el máximo de oportunidades de contactar con la realidad de forma directa o mediática (libros, revistas, periódicos, TV, virtual).

Si bien la naturaleza y la cultura son fuentes capaces de ayudar a elaborar ideas creativas, esto no significa que haya que llevar a los niños y a las niñas de un lado a otro para que vean cosas que los atiborren de informaciones, puesto que sabemos que, al estímulo exterior debe acompañar una motivación interior (no impuesta). El conocimiento por parte de los maestros de las características del niño, de acuerdo con la etapa de desarrollo en que se encuentre puede ayudar a sensibilizarle y a reaccionar frente a la realidad, expresándose (quien no siente nada no puede expresar nada y quien no expresa no crea nada).

CONDUCTA CREATIVA Y SU RELACIÓN CON LA DIMENSIÓN SENSORIAL.

La relación del niño con su entorno se inicia desde su nacimiento (hay teorías que sostienen que desde antes de nacer), a través de los sentidos. Ver, oír, gustar, oler, tocar son exploraciones activas que le ayudan a extraer informaciones. Las sensaciones (impresiones que recibe el sujeto del medio ambiente y su mundo interior) inciden en la mente y le ayudan a construir sus propias ideas.

La percepción (impresión que llega al cerebro a través de los sentidos) es una actividad intencional y selectiva de los muchos estímulos que llegan a los sentidos, en función de los intereses, actitudes y experiencias del sujeto. Percibir es asimilar los estímulos, dándoles un significado; la manera particular de captar el mundo como consecuencia de los conocimientos y experiencias previas es lo que hace ser más o menos creativas a las personas.

El desarrollo de los sentidos es una tarea que debe ser realizada con mucho cuidado. En la primera infancia, el niño aprende manipulando y experimentando con las cosas: tocar, oler, ver, oír, saborear... Al captar la realidad, hace del aprendizaje algo más permanente. Le gusta observar todo lo que le rodea, explorar y examinar cualquier objeto o situación.

La destreza de observar ha de ser ejercitada desde temprana edad, se debe ofrecer un ambiente variado y sugestivo que lleve a incrementar el vocabulario y a desarrollar la capacidad para asombrarse y preguntar.

La observación de la realidad conduce a la percepción de personas, animales, objetos, fenómenos. La percepción infantil es sincrética, es decir, capta por totalidades; en la medida en que se ejecuta la destreza de observar, va discriminando y puede establecer semejanzas y diferencias entre los datos que captan los sentidos.

La escuela de hoy debe comprometerse con propuestas pedagógicas para formar sujetos creativos. Para ello interesa que se comprendan los procesos cognitivos que se ponen en juego en el pensamiento creativo y con cuáles herramientas cognitivas se construye el conocimiento.

Se trata de que la escuela forme un sujeto crítico, que se acerque lúdicamente al conocimiento, critique y reformule, reconfigure situaciones o problemas y no sea meramente repetidor dependiente. (Burgos, 2007)

Todo lo dicho anteriormente, indica que los factores estimuladores de la creatividad en la escuela están estrechamente relacionados con las estrategias de enseñanza y de aprendizaje.

Las operaciones del pensamiento (observar, clasificar, comparar, inferir, interpretar, evaluar) son las que proporcionan las oportunidades de pensar en forma amplia, aceptando la contradicción, lo ambiguo. Es esta combinación de procesos de pensamiento la que da lugar a la creación.

Tomado de: Noemí Burgos
La enseñanza y el aprendizaje de la
Creatividad en el jardín de infantes

A continuación, presentamos algunos ejercicios que despiertan la creatividad infantil.

- **El poder de la observación.**

Pedir a los niños que se sienten cómodamente en un lugar desde donde puedan ver todos los objetos que se encuentran en la habitación; observar todo con detenimiento, cerrar los ojos y describir el lugar; solicitarles que abran los ojos y comprueben si lo que dijeron es cierto.

Objetivo: Perfeccionar la capacidad de observación

- **Una historia muda.**

Se necesita una tira cómica o un cuento corto con prevalencia de imágenes y cuyos diálogos fueron borrados. El niño debe reescribirlo basándose tan sólo en lo que sugieren las ilustraciones.

Objetivo: Ejercitar la creatividad, aplicando la lógica.

- **Encuentra la similitud.**

Pedir a los niños que escriban tres semejanzas de cada oración.

Qué semejanzas hay entre:

1. Una computadora y un cine
2. Una calle y un río
3. El sol y la estufa de la casa
4. Un sillón y un cohete

Objetivo: Desarrollar la capacidad creativa, al buscar opciones no cotidianas.

Tomado de Oliva Trejo y otros, Educación Creativa.
Proyectos Escolares.

5.3 BLOQUEADORES DE LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA

Presentaremos en los siguientes apartados los bloqueadores de la creatividad en la escuela, atendiendo a los criterios de Torrance y Hallmann, que son presentados por Goleman (2000)

- *La búsqueda de éxito a toda costa.*

El alumno busca el prestigio personal y el reconocimiento de los demás. Le interesan las calificaciones per se, como muestra del éxito y no como producto del impulso creativo que le produce placer al descubrir, inventar y encontrar soluciones.

- *Temor a alejarse de una conducta tipo.*

Vigilancia ansiosa por hacer que su comportamiento sea idéntico al de todos, por miedo a hacer el ridículo o para no ser considerado extravagante. Si no se respeta la singularidad y la originalidad del niño, hay miedo de actuar; no puede haber creatividad cuando hay que estar constantemente pendiente de gustar a los demás, por más que se tengan ideas nuevas, se dejarán de lado, debido a la excesiva sensibilidad a las críticas del grupo y de los adultos.

- *La prohibición de hacer preguntas, de reaccionar ante la realidad y cuestionarse ante ella.*

La actitud interrogativa y curiosa de los primeros años de vida, poco a poco se va apagando debido a que suele ser molesta para los maestros. Desde los “por qué” de los 2 años a la riqueza verbal cuestionadora permanente de los primeros años de educación primaria o básica, no son conductas aprovechadas por maestros y otros adultos para orientar y enseñar a hacer preguntas pertinentes.

Las prácticas escolares restrictivas, o con tendencia a “decirle todo” al alumno y no promover la interrogación y el cuestionamiento disecan el espíritu creativo infantil.

- *Intolerancia hacia la conducta lúdica de los alumnos, por considerar que el trabajo escolar requiere esfuerzo y seriedad.*

La escuela básica debe rescatar el juego como expresión creadora, que se manifiesta desde diferentes vertientes, como la música, la dramatización, la literatura, la expresión corporal, para ser integrada a la educación de niños y adolescentes.

- *Los prejuicios frente al comportamiento creativo hacen que generalmente sea entendido como anormal y “diferente”.*

La cuidadosa identificación de una real conducta creativa impediría que los rasgos de una personalidad creativa sean confundidos con una excesiva o exagerada problematización de la realidad, que entre en el plano de lo neurótico.

- *El sometimiento a la disciplina y exigencias del maestro o del currículo que lleva a una conducta conformista.*

La creatividad necesita un clima de seguridad psicológica para expresarse; la rigidez de las normas de la escuela y/o de un currículo que no favorece la criticidad, la búsqueda activa de las soluciones, llegan a provocar la inhibición a las iniciativas, al descubrimiento y surge el conformismo como conducta frecuente y natural (contestar en el momento preciso lo que le enseñaron a contestar).

- *La predominancia de actividades curriculares de tipo memorístico y repetitivo, por razones de presión de tiempo para terminar el programa de estudios.*

El aprendizaje producto de una elaboración personal, creativa y reflexiva (aprendizaje auténtico) es dejado de lado por un aprendizaje automático, donde se repiten contenidos elaborados por otros. Si bien el maestro ha de trabajar con base en una planificación del tiempo, la excesiva prisa impide actividades que promuevan la interrogación, indagación, confrontación de opiniones y diálogo reflexivo.

- *El miedo es un factor inhibitor importante.*

La escuela tradicional utilizaba el miedo como un recurso educativo. Expresiones como “te vas a quedar sin recreo”, “no vas a pasar de grado”, “te voy a poner en castigo” son expresiones que, usadas, tienen la intención de producir miedo, provocan de esta manera individuos conformistas, que se adaptan pasivamente a la realidad, incapaces de romper estructuras y de pensar por sí mismos.

Una actitud del maestro de valoración del esfuerzo del alumno y el estímulo por el éxito alcanzado, es un factor que puede ayudar a eliminar el miedo al fracaso.

- *La educación autoritaria y directiva no favorece la creatividad.*

Se preocupa por hacer que el alumno sea mero receptor y reproductor del conocimiento. Un maestro de comportamiento autoritario genera frustraciones y tensiones que afectan el proceso de aprendizaje.

ASESINOS DE LA CREATIVIDAD

Goleman (2000) refiere que Teresa Amabile llama asesinos de la creatividad, a las presiones psicológicas que inhiben la creatividad del niño o de la niña. Los mismos comienzan a actuar en la escuela alrededor del 3er. o 4to. grado de primaria; la vida del niño en el período escolar del Nivel Inicial y primeros grados de Básica suele ser bastante placentera, en cuanto a experiencias creativas en los juegos, dibujo, pintura y expresión corporal. Pero nada más llegar a la escuela primaria comenzará a encontrar restricciones y escollos a la libre expresión creadora.

Nos vienen a la memoria múltiples escenas de clases de arte en la escuela primaria, donde el fomento a la creatividad del niño y el adolescente no son actividades frecuentes:

- Del libre acceso a materiales artísticos, se pasa al arte como una asignatura más, sin poco o nula conexión con las otras áreas del currículo y en horario restringido a un día en la semana, generalmente los viernes.
- Creatividad, sinónimo de artes plásticas, perdiéndose de esta manera el sentido amplio del concepto y la posibilidad de desarrollar esta capacidad, aplicándola en todas las áreas programáticas y en todo tiempo del horario escolar.
- Los modelos para reproducir, ¡qué gran frustración para los niños!, sobre todo si no tienen la destreza motora fina suficientemente desarrollada, ni la capacidad perceptiva requerida o el sentido de perspectiva, que sólo lograrán en los finales de la primaria.
- Los libros para colorear en nada ayudan al proceso creativo infantil y por el contrario fomentan la repetición y el mecanicismo. (Lowenfeld, 1978).
- Las fotocopias de flores, frutas, árbol navideño, animales y personas, que son exhibidos como productos creativos y en realidad son ejercicios para mantener a los niños “ocupados”, pero no activos, en búsqueda de expresar lo que saben, piensan y sienten.

A los obstáculos a la creatividad ya mencionados, agregamos los que identifica la Dra. Amabile como asesinos, según refiere *Goleman en El espíritu creativo*.

- La imposibilidad de elegir actividades que les interesen y sean placenteras.
- La observación permanente, el seguimiento constante a lo que el alumno hace.
- Poner énfasis en que los niños y niñas se preocupen por la evaluación externa de sus trabajos, más que por la conciencia de sus propios logros.

- El excesivo control para que no se salga de la norma o cometa errores. No se valora el error constructivo y la exploración en busca de nuevas posibilidades.
- La angustia que produce la competencia con el sólo objetivo de ganar. El niño debe valorar el progreso de sus propias habilidades, a las cuales llega, con base en su propio ritmo.
- Los premios utilizados en exceso hacen perder la perspectiva de la actividad creadora como un goce o placer.
- El énfasis en el producto, más que en el proceso, produce ansiedad por mostrar resultados exitosos (ensayos extenuantes para representar en una velada o fiesta escolar) suelen producir aversión por la actividad, más que placer o disfrute.
- La cultura del apresuramiento. Cortamos el proceso creador como consecuencia de un horario rígido. El tiempo limitado por un timbre que suena impide que el niño saboree y explore una actividad o un material hasta adueñarse de él, cayendo en un estado de flujo que engendra picos de creatividad.

Un tratamiento aparte nos merece el proceso de la evaluación y su relación con el bloqueo a la creatividad.

La evaluación escolar se observa básicamente inhibidora de la creatividad si se practica de la manera como se percibe en gran parte de nuestros centros educativos.

Forzar al conformismo, mutilar el pensamiento divergente, someter a la coerción de las exigencias que establece arbitrariamente el maestro o la maestra, la falta de tolerancia a la crítica o a la opinión lógicamente fundada y, en general, un sistema de reglas rígidas que sancionan al alumno que se sale de la “norma” no son acciones aisladas, en muchos de nuestros centros educativos.

El uso de estrategias metodológicas y de evaluación por parte del maestro, donde no cuenta la participación crítica y reflexiva del alumno en su propio aprendizaje y el control de calidad del mismo (asessment), le reduce a éste a caminar por senderos ya caminados, a pensar como antes se pensó, a esperar que le digan lo que aprendió, cuánto aprendió, en fin, a copiar y a repetir modelos de decir y de hacer. Se corta de esta manera la posibilidad de desarrollar el pensamiento original, crítico, reflexivo aplicado al proceso evaluativo. (Burgos, 2007)

Sintetizando:

En cuanto a la estimulación de la creatividad:

La creatividad es favorecida por un clima permanente de libertad mental, que propicie, estimule, promueva y valore el pensamiento divergente, la discrepancia y la crítica fundada. Ya los sabios de la antigüedad, consejeros de reyes y gobernantes, les llevaban a replantearse situaciones, mirar hacia sus adentros y pensar en la solución que hallarían dentro de ellos mismos. (Goleman, 2000)

El mejor estímulo para el desarrollo y uso de la mente creativa estará en tener confianza en uno mismo, el tener fe, lo que llevaría a eliminar ciertos constreñimientos mentales que posibilitan, a nivel neurofisiológico central de los engramas, el flujo de ideas y sus relaciones.

En cuanto a bloqueo de la creatividad:

Las desventajas culturales juegan un papel importante como factor inhibitorio de las potencialidades creativas, sobre todo en las primeras etapas del desarrollo de las personas. Muchos investigadores han demostrado que la falta de desarrollo de la estructura cerebral lleva luego a una incapacidad funcional. (Heinelt, 1986)

En los primeros años de vida, cuando muchos elementos internos del cerebro se activan con operaciones específicas, las neuronas y sus sinapsis dependen del uso: si no se dan dichas operaciones, las células cerebrales pueden sufrir un proceso regresivo. De allí la importancia de la estimulación “oportuna” en la infancia.

REFLEXIONAR Y COMPARTIR

ACTIVIDADES:



1. Elabora un breve ensayo en el que presentes tus ideas sobre los principales retos y posibilidades que, como docente o futuro docente tienes para fomentar la creatividad de los alumnos. Busca en diversas fuentes para profundizar en tus ideas.
2. ¿Qué pensamientos y sentimientos te causa el siguiente texto?:

“En la escuela el niño que obtiene una calificación de excelente es aquel que puede reproducir y memorizar lo que el maestro dice. El callado y sumiso es el consentido del profesor. En cambio, el niño imaginativo y creativo es considerado un “niño problema”. En la escuela le dicen “no juegues”, “no hables”, “no sueñes”, “trabaja”.

3. Confronta con tus compañeros: ¿Qué coincidencias y discrepancias hay?
4. Analiza las diversas posturas. Busca explicaciones a las mismas.

REFLEXIONA:

- 1) ¿Qué aprendí?
- 2) ¿Cuáles fortalezas descubrí en mí?
- 3) ¿Qué temas tratados necesito ampliar o profundizar?
- 4) ¿Cómo relaciono lo aprendido con mi práctica docente?

MAESTROS CREATIVOS,
ALUMNOS CREATIVOS



C A P Í T U L O VI

PRESENTACION

En este capítulo se trata el tema del papel del maestro y del alumno como seres creativos que respondan a las demandas de la sociedad actual.

Se espera que el docente o futuro docente de Educación Básica, pueda identificarse con el perfil deseable en todo maestro creativo.

Se hace una comparación del alumno creativo en la escuela tradicional y en la escuela de hoy.

Las actividades propuestas (observación del proceso educativo y reflexiones grupales e individuales) conducirán a que se hagan propuestas de acciones concretas para potenciar el desarrollo creativo de los alumnos.

PROPÓSITOS

- Analizar el papel del maestro y del alumno que respondan a las demandas de la sociedad actual.
- Comparar el perfil de un educador creativo con la realidad en que se desenvuelve.
- Establecer líneas de acción del centro educativo para promover maestros creativos y alumnos creativos.

CONTENIDOS

- 6.1 Maestros creativos
- 6.2 Condiciones de un maestro creativo
- 6.3 Alumnos creativos
- 6.4 El alumno creativo en la escuela tradicional y en la escuela de hoy

6.1 MAESTROS Y MAESTRAS CREATIVOS.

No son pocos los maestros que conciben al término creatividad como “un enemigo para la disciplina de sus clases”. La situación ha cambiado bastante en los últimos tiempos, gracias a la difusión de investigaciones al respecto y de proyectos de desarrollo de la creatividad aplicados en las escuelas; pero lamentablemente, América Latina no ha avanzado mucho en este sentido, el tema de la creatividad y el cambio de actitud de los maestros siguen siendo una cuestión a mejorar.

En muchos casos, el maestro es en su aula el “señor feudal”, quien domina mediante unas técnicas disciplinarias como las de asignar más tareas o “deberes”, o dejar “sin recreo” a quién se manifieste fuera de lo normal; este tipo de maestro con su comportamiento se cierra, no concibe la incorporación de estrategias creativas tan elementales como la de modificar el espacio del aula y sus componentes, para convertirla de un aula frontal en un aula que facilite el aprendizaje colaborativo; o la posibilidad de sentarse en el piso con sus alumnos a compartir con ellos la resolución de un problema; o pensar en experiencias de aprendizaje a realizarse más allá de las cuatro paredes del aula.

El temor a los cambios que se produce en muchos educadores, probablemente sea lo que ha revertido en la práctica el término creatividad, con un rasgo poco agradable.

La bibliografía más reciente registra experiencias de aulas donde se aplican estrategias creativas; ellas son evidencias de las posibilidades que tienen para el desarrollo integral de niños y niñas, en todas sus dimensiones.



El aprendizaje de las matemáticas, ciencias, lengua, historia, geografía, arte... es mucho más atractivo, con el toque de creatividad de un maestro que sabe seleccionar actividades, como por ejemplo, sacar la superficie de un área del patio donde se hará un huerto, determinar a partir de allí qué cantidad de tierra con nutrientes será necesaria; o reelaborar un cuento cambiando personajes, paisajes del mismo, entre otras. (Menchén, 2005)

6.2 CONDICIONES DE UN MAESTRO O MAESTRA CREATIVO

Para estimular la creatividad de sus alumnos, el maestro debe poseer unas características, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan crear un aprendizaje significativo y de calidad.

La escuela tradicional ha cumplido su papel en un amplio período de la historia de la humanidad. Nuevos paradigmas se yerguen; con la mirada puesta en el futuro, se dejan atrás algunos principios que ya no pueden sostenerse en una escuela que busca responder a las exigencias de una sociedad democrática y pluralista.

El nuevo modelo de escuela se cimenta en la creatividad. El perfil del maestro creativo debe responder a las exigencias de una sociedad que cambia rápidamente y a la cual hay que ofrecer continuamente soluciones creativas a problemas inesperados.

Para responder a la pregunta ¿cómo son los maestros creativos?, comencemos por hacer referencia a Menchén (2005), quién dice que “son muy sensibles, flexibles, imaginativos, deseosos de salirse de los caminos trillados.... disfrutan con lo arriesgado y les gusta emprender trabajos difíciles”.

Es parte de su comportamiento habitual experimentar, correr riesgos y atreverse a cometer errores; estar dispuestos a reaprender con sus alumnos.

En el siguiente cuadro presentamos la relación entre el perfil del profesor o profesora creativo y su influencia en los niños y en las niñas.

CARACTERÍSTICAS	ÁMBITO
Educar en la libertad y para la libertad.	La libertad es vivir su propia vida, sin interferir la libertad de los demás.
Educar en el amor.	El niño no sólo tiene derecho a ser instruido, sino que tiene necesidad de ser amado.
Fomentar la autodisciplina.	Hay que desarrollar desde pequeño los valores de responsabilidad y participación.
Trabajar todos los canales de comunicación.	Estimular los distintos tipos de expresión, (imágenes, gestos, palabras, etc.).
Estimular el interés por descubrir e investigar.	Los verdaderos conocimientos que se aprenden, son aquellos que el niño descubre por sí mismo.
Estar en continua renovación.	No se debe caer en la rutina.
Cuidar las capacidades del niño.	Tener en cuenta las aptitudes y posibilidades del escolar.
Emplear la heteroevaluación.	En la evaluación, intervendrán todos los que han participado en el proceso educativo.
Humorizar las relaciones.	Crear un ambiente que permita superar el miedo al ridículo.
Trabajar en equipo.	Desarrollar actitudes de respeto, comprensión y participación.

Figura 9. Perfil del profesor creativo y su influencia en los niños.
Tomado de Menchén: *Descubrir la creatividad*.

A continuación, se resaltan rasgos generales del maestro creativo, como producto de investigaciones de autores reconocidos y de la propia experiencia trabajando con maestros.

Cualidades que suelen presentar:

- Sentido del humor
- Paciencia
- Diversidad de intereses
- Afabilidad y cordialidad
- Valoración por los jóvenes
- Entusiasmo y motivación
- Amplitud de conciencia
- Capacidad para opinar
- Disfrute de su trabajo

PAPEL DEL MAESTRO CREATIVO COMO PROPICIADOR DE LA CREATIVIDAD DE SUS ALUMNOS

Heinelt (1986), en *Maestros creativos, alumnos creativos*, presenta conductas del maestro creativo en sus funciones educativas:

- Promueve el aprendizaje por descubrimiento, cooperativo e integrador.
- Inicia al duro trabajo y a la autodisciplina.
- Estimula el pensamiento divergente.
- Promueve la flexibilidad de pensamiento.
- Ayuda al alumno a ser sensible ante su entorno.
- Permite que los propios alumnos valoren su rendimiento.
- Adopta una actitud democrática.



6.3 EL ALUMNO O ALUMNA CREATIVO

Se ha venido reconociendo el papel que juega el educador creativo como agente estimulador en el ámbito escolar; a su vez es importante tomar en cuenta al alumno y sus potencialidades creativas y cómo la educación puede contribuir a su fomento o a su interferencia.

Si los resultados de las investigaciones en el campo de la creatividad han ampliado y profundizado el conocimiento y la comprensión del pensamiento humano; si cada vez hay más claridad respecto a que el bienestar de la sociedad y del individuo puede apoyarse en un incremento de la creatividad, consideramos poner atención a este tema con un enfoque más riguroso.

Al revisar el concepto de alumno creativo, podría pensarse que existe una tipología “alumno creativo”, en contraposición a “alumno no creativo”, esto no es así, ya que la realidad no presenta puros ambos tipos, sólo recordemos el concepto de creatividad que se ha venido manejando: todos somos creativos en mayor o menor grado, es una capacidad innata, que se va desarrollando a lo largo de la vida, dependiendo de múltiples circunstancias.

Recordemos también que la creatividad del alumno se manifiesta de diferente manera, según la edad, y que puede manifestarse en algunas áreas más que en otras.

Las actitudes del alumno creativo para con el maestro dependen de si el maestro mismo es creativo y si valora correctamente la creatividad, aunque es necesario destacar que el factor más importante es, sin duda, el ámbito en donde más se desenvuelve la vida del alumno: su propio hogar.

Aunque esta obra enfatiza la creatividad en la escuela, debe quedar claro que el entorno más cercano juega un papel preponderante en fomentar o interferir la conducta creativa. Esto es perfectamente comprensible; sin embargo, la idea es que exista un trabajo mancomunado entre el hogar y la escuela.



6.4 EL ALUMNO CREATIVO EN LA ESCUELA TRADICIONAL Y EN LA ESCUELA DE HOY

Si partiéramos del principio de que el proceso educativo se propone desarrollar las potencialidades del individuo, el clima de la clase favorecería, no sólo la adquisición de conocimientos, sino la capacidad de expresión y de comunicación y el fortalecimiento de una personalidad armónica.

La capacidad creadora de los alumnos sería desarrollada al máximo y se fomentaría su canalización hacia su expresión, en diferentes actividades que contribuirían a la realización personal del sujeto que aprende.

La pedagogía tradicional no se preocupaba por la formación de personas creativas; su propósito principal era transmitir conocimientos a unos individuos considerados receptores. Dentro de esta pedagogía, corrientes más avanzadas como el Empirismo, se preocuparon que de un aprendizaje repetitivo y memorístico, el alumno pasara a ser partícipe de la estimulación externa de los sentidos y que, a través de material didáctico variado, lograra la adquisición de conocimientos. (Fernández, 1978)

En definitiva, la pedagogía tradicional no apelaba al desarrollo de procesos cognitivos que llevaran al alumno a producir pensamiento reflexivo, crítico y creativo; éste se limitaba a responder en el momento preciso lo que le habían enseñado a contestar.

La pedagogía de hoy maneja una concepción diferente del individuo; no es un sujeto reproductor, sino productor de conocimientos. Capta la realidad externa a través de los sentidos y, mediante un proceso interno, produce nuevo conocimiento. Sus experiencias, sus vivencias son ricos insumos que, asociados con los nuevos aprendizajes, producen nuevos conocimientos, desarrollando en ellos la capacidad de transformar su realidad.

Formar el ser humano creativo que la sociedad de hoy requiere, implica que la pedagogía recurra a nuevas estrategias de enseñanza y a nuevos criterios educativos y esto es lo que tratan de llevar a cabo las escuelas eficaces.

Cuestionarse acerca de cuál tipo de pedagogía fomenta la creatividad en sus alumnos, lleva a la imagen caricaturesca de la escuela como una máquina en la que entran niños y niñas fácilmente diferenciables y salen como productos en un número indefinido de repeticiones de un mismo modelo o estereotipo.

Este esquema es válido en el contexto de una sociedad estática, que se niega a sí misma la posibilidad de progreso. El ser humano tiene la capacidad de modificar su entorno a partir de sus necesidades; es un imperativo del momento el incremento de la capacidad de crear; es la creatividad la que le da los atributos de la superación y el progreso en el mundo de hoy. Es imprescindible configurar el concepto de escuela como propulsora de individuos que aprenden a hacer frente a problemas nuevos con originalidad, flexibilidad e imaginación.

A modo de cierre del capítulo, exponemos algunas cuestiones que nos parecen claves. Recurrimos a las ideas de Noemí Burgos (2007) quien afirma que:

- La crisis social en que vivimos deja grandes fisuras que sólo pueden ser llenadas con las ideas creativas que llevan a transformar la sociedad.

- La escuela tiene la tarea de ofrecer tiempo y espacio para dar cabida a la creatividad.
- Para crear hay que partir de la cultura de los alumnos.
- La escuela le pone contenido a la creatividad en la propuesta institucional y en la propuesta didáctica.
- La creatividad se apoya en la libertad responsable, la autonomía, el pensamiento divergente.
- Las normas rígidas, los moldes estereotipados, el temor al ridículo, el rechazo de la actitud lúdica son parte del ambiente obstaculizador que debe erradicarse de la escuela.

Ejercicios de creatividad

Sugerencias prácticas para ejercitar el pensamiento en los maestros.

- Selecciona de tu entorno una imagen (paisaje, escena, objeto o persona).
- Retén esta imagen en tu pensamiento, piensa profundamente en ella.
- Analiza y estudia sus características, elementos y funciones.
- Contéplala y disfrútala en todas sus dimensiones (belleza, valores, utilidad).
- Percibe su forma, color y tamaño.
- Descubre el sentido que tiene para la comunidad y para ti en particular.
- Expresa esta imagen (dibújala, píntala, cambiando o modificando algunos de sus elementos o funciones).
- Comparte el producto de tus pensamientos con tus compañeros.

Tomado de Menchén (2005)

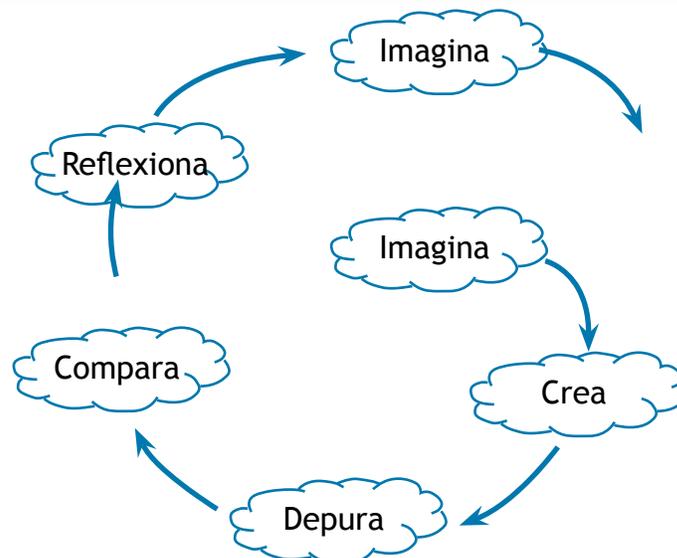


Figura 10. Espiral del pensamiento creativo

La gente imagina lo que quiere hacer, crea sus proyectos basados en sus ideas; juega con sus ideas y creaciones; comparte sus ideas y creaciones con otros y reflexiona sobre experiencias; lo que le lleva nuevamente a imaginar nuevas ideas y nuevos proyectos, sembrando las semillas para una sociedad más creativa. La escuela debe contribuir a desarrollar maestros más creativos para tener alumnos más creativos.

REFLEXIONAR Y COMPARTIR

ACTIVIDADES:



Actividad Individual

1. Responde:

- ¿Por qué es importante que los maestros tengan una actitud de apertura y disposición hacia las manifestaciones creativas y de sus alumnos?
- ¿Qué habilidades y conocimientos básicos requiere el educador, para promover en sus alumnos la expresión creadora?

2. ¿Cuáles son las acciones que el maestro puede tomar ante alumnos que de muestren poca capacidad creativa?

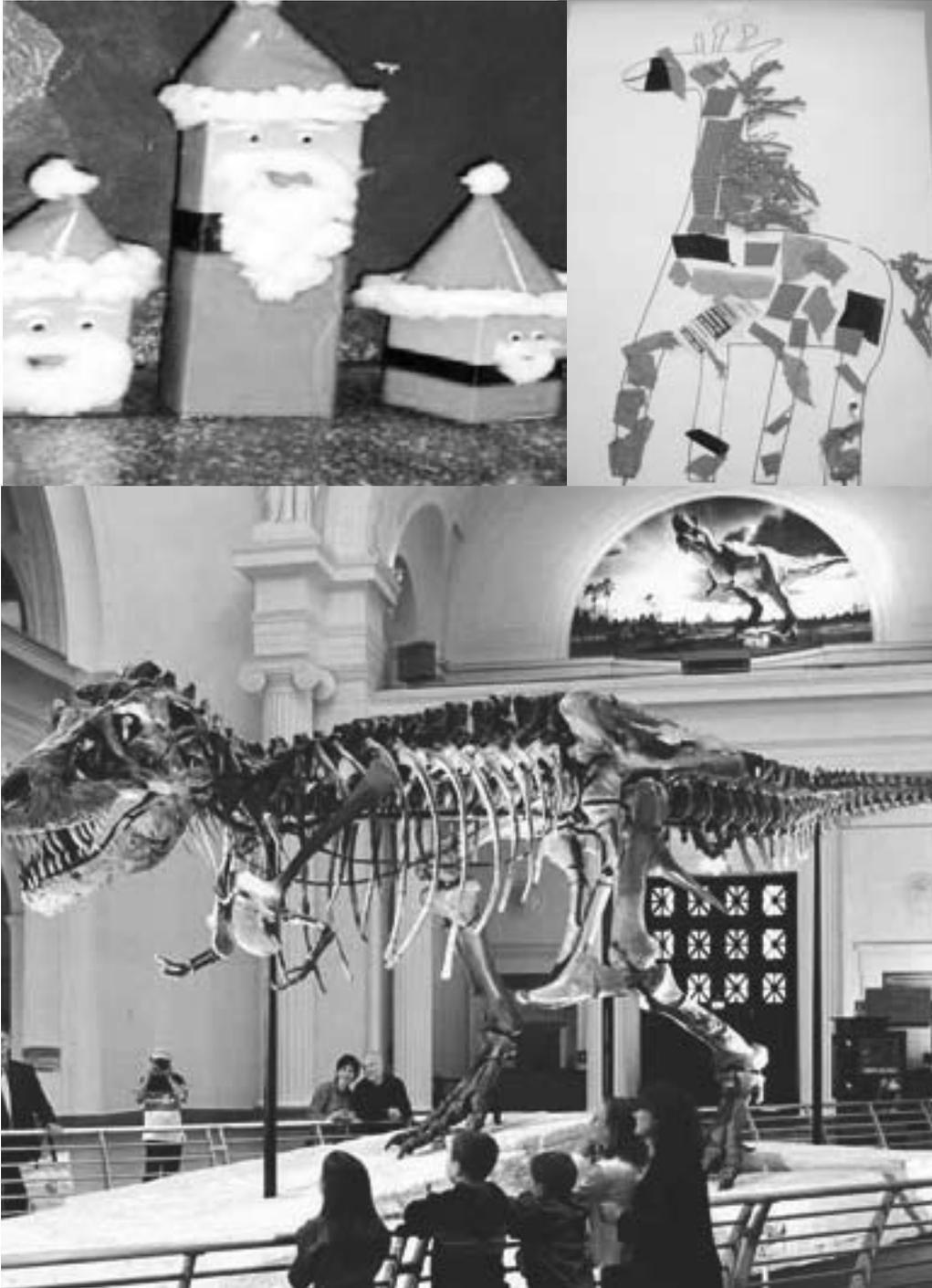
Actividad grupal:

1. Observa la clase de dos asignaturas diferentes de Educación Básica. Registra situaciones de aula, que indiquen características de una pedagogía tradicional y/o pedagogía de vanguardia. Socializa con tus compañeros.
2. Elabora un cuadro comparativo con las características de la Pedagogía tradicional y la Pedagogía de vanguardia, tomando como criterio de comparación el fomento de la creatividad. Investiga en otras fuentes para profundizar tu conocimientos

REFLEXIONA:

- 1) ¿Qué aprendí?
- 2) ¿Cuáles fortalezas descubrí en mí?
- 3) ¿Qué temas tratados necesito ampliar o profundizar?
- 4) ¿Cómo relaciono lo aprendido con mi práctica docente?

HACIA UNA ESCUELA CREATIVA



**C
A
P
Í
T
U
L
O

V
I
I**

PRESENTACIÓN

El título del capítulo indica que hay una llamada a los lectores, docentes o futuros docentes, a caminar hacia una meta claramente definida: una escuela creativa. Por ello aquí se presentan, cuestionan, reflexionan y ponen en práctica temas, como la importancia de una escuela que responda al mundo de hoy, a la luz de unos principios que tomen en cuenta el fomento de la creatividad en el Nivel Básico.

La presentación de un modelo didáctico, que es analizado en sus componentes fundamentales y las actividades por áreas del currículo, es una excelente estrategia para que los maestros y maestras tengan orientaciones para aplicar un currículo creativo en Educación Básica.

PROPÓSITOS

- Determinar la necesidad de una escuela creativa que responda a las demandas actuales de la sociedad.
- Establecer los principios que orientan la configuración de una escuela creativa.
- Identificar nuevos enfoques y paradigmas para el desarrollo de un currículo creativo para la Educación Básica.
- Apropiarse de un modelo didáctico, que promueva la creatividad en las áreas curriculares de básica.
- Conocer actividades que pueden incorporarse a los proyectos curriculares del Nivel Básico

CONTENIDOS

- 7.1 Escuela creativa.
- 7.2 Principios para una escuela creativa.
- 7.3 El currículo y el desarrollo creativo en la Educación Básica.
- 7.4 Un modelo didáctico para estimular la creatividad en las áreas curriculares de la Educación Básica.
- 7.5 Sugerencias de actividades creativas en las áreas del currículo.

7.1 ESCUELA CREATIVA

“El objetivo principal de la educación es desarrollar hombres capaces de hacer cosas nuevas, no de repetir simplemente lo que han hecho otras generaciones; el segundo objetivo es conformar mentes críticas que sepan verificar y no aceptar todo lo que se les dijo.”
J. Piaget

En el enfoque tradicional, la escuela era el lugar en el cual la sociedad cumplía el propósito de hacer al niño a su imagen y semejanza. En la perspectiva actual, al ver el resquebrajamiento en que se debate nuestra sociedad, urge la necesidad de que produzcamos ciudadanos capaces de trasformarla creativamente; para ello se requiere que la escuela enseñe a analizar, criticar y reconstruir lo establecido.

Los movimientos pedagógicos vigentes en nuestros países latinoamericanos, se han hecho eco del mensaje de que educar para el futuro significa educar para el cambio, no para la estabilidad o el mantenimiento del statu quo.

Una buena manera de obtener una sociedad creativa, democrática y libre es promoviendo un sistema educativo que estimule desde la primera infancia; premie al niño y a la niña por mostrar curiosidad y los acostumbre a asombrarse y a inventar soluciones nuevas.

7.2 PRINCIPIOS PARA UNA ESCUELA CREATIVA

Menchén (2005), presenta los siguientes principios para una Escuela Creativa, que pueden configurar un nuevo enfoque educativo:

- *Principio de espontaneidad*

Los modelos fijos que la escuela intenta imponer tienden a sofocar la capacidad creativa de los alumnos y el respeto a la espontaneidad. Cuando se les deja exponer libremente sus ideas, opiniones y experiencias, se produce en ellos seguridad en sí mismos y alta autoestima para desarrollar una personalidad sana. El comportamiento simple, espontáneo y natural es propio de las personas autorrealizadas.

- **Principio de originalidad**

Ser original implica producir respuestas poco comunes o ingeniosas. La escuela creativa debe fomentar que los alumnos, además de desarrollar este rasgo en sí mismos, toleren y respeten las ideas de sus compañeros.

Suele ocurrir que el comportamiento original del niño puede predisponer al docente a tildarlo de “extravagante” o a calificar sus ideas de “alocadas”; analizar si son adecuadas, si son factibles, si suponen una aportación válida, le ayudará, sin duda, a potenciar las nuevas ideas y a no rechazarlas.

- **Principio de dialogicidad**

El diálogo, entendido como el flujo libre de significados entre personas que se comunican, tiene un valor importante en la escuela creativa. Escuchar, entender el punto de vista de los demás, cuidando las relaciones interpersonales y, a la vez, mantener y aportar sus propias ideas o cambiarlas, si es necesario, es la actitud propicia para mantenerse en el campo creativo.

- **Principio de criticidad**

La actitud activa y crítica frente a la realidad a conocer es clave en el aprendizaje de los alumnos. Éstos deben saber analizar los mensajes que les llegan, en una actitud crítica y constructiva. Si se quiere una escuela creativa, se debe comenzar por desarrollar la criticidad hacia los aprendizajes, por parte de los educandos.

Principios de la Escuela Creativa

PRINCIPIOS	SIGNIFICADO	CONDUCTA MANIFIESTA
Espontaneidad	Libertad de expresión de ideas y experiencias	- Confianza - Seguridad en sí mismo
Dialogicidad	Comunicación interpersonal	- Escuchar a otros - Intercambiar ideas, experiencias
Originalidad	Alejarse de las líneas trazadas, innovar	- Respetar ideas - Generar ideas que aporten
Criticidad	Dudar de las certezas	- Actitud constructiva y enriquecedora

Figura 11. Elaborado a partir de Menchén (2005)

7.3 EL CURRÍCULO Y EL DESARROLLO CREATIVO EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

El aumento de la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje es una demanda creciente y vigente en la Pedagogía y la Psicología de nuestro tiempo. Los nuevos enfoques y paradigmas educativos buscan transformar las tradicionales concepciones que hoy en día aún persisten.

Existen tendencias vigentes en educación que comparten la idea de que las personas de la época actual y de la venidera deben ser reflexivas, críticas y creativas, capaces de participar activamente en la transformación de si mismas y de la sociedad, de manera comprometida y creadora.

Se espera que los sistemas educativos de nuestros países latinoamericanos no se excluyan de los esfuerzos para conseguir personas creativas, que se desenvuelvan en espacios en constante evolución.

Para que nuestros alumnos sean capaces de vivir en un ambiente escolar auténticamente creativo, se hace necesario contar con un proyecto curricular que no se quede en mera declaración de intenciones, sino que sea un verdadero plan de trabajo que se diseña, se da seguimiento, se orienta, se evalúa y se va construyendo permanentemente.

Los diferentes niveles de concreción del currículo, deben ser motivo constante de auto-crítica y perfeccionamiento, con la colaboración de todos los actores intervinientes en el proceso educativo. Para implementar en las clases de cualquier nivel de enseñanza un currículo creativo, se requiere un maestro modelo de proactividad, de autonomía, de capacidad para interrogar, argumentar y contribuir, transformando constructivamente lo existente.

América González (2002), señala que la escuela no sólo debe desarrollar la creatividad del que enseña, sino también la del que aprende. Recalca el carácter transformador de la actividad creadora. “Se entiende así que la transformación tendría que ser un momento central de los métodos”. Es decir, que la creatividad como transformación crítica para generar algo nuevo y culturalmente valioso, implica una postura proactiva del que aprende, ya que este proceso requiere la elaboración significativa del conocimiento, la identificación, focalización y comprensión de los conceptos y métodos claves que le permiten organizar ese conocimiento, en cualquier área del saber (geografía, matemáticas, historia, biología).

Los objetivos curriculares deberían ser flexibles e incluir diversas opciones pedagógicas que tengan en cuenta las múltiples capacidades creativas de los sujetos; en consecuencia, el maestro debe ser también flexible y usar una combinación bastante variada de posibilidades, para que el desarrollo del currículo sea cambiante e individualizado.

7.4 UN MODELO DIDÁCTICO PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN LAS ÁREAS CURRICULARES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

En la presentación de un modelo de programación diseñada para estimular la creatividad en el aula, nos vamos a referir al modelo IOE (imaginación, originalidad, expresión). Este modelo, desarrollado por Menchén en 1982 y actualizado en 1993, establece un programa para potenciar la creatividad en el aula y está constituido por una estructura tridimensional en la que se interrelacionan tres dimensiones:

1. Currículo
2. Estrategias del profesor
3. Capacidades creativas a desarrollar

MODELO PRÁCTICO PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN LA CLASE



Figura 12. Tomado de Menchén (2005)

El modelo didáctico creado por Francisco Menchén, puede ser aplicado en la escuela, con alumnos de 6 a 14 años. Tiene el objetivo de desarrollar las capacidades creativas, mediante estrategias de aprendizaje y actividades creadoras, que pueden articularse con los componentes curriculares de los niveles Inicial, Básico o Primaria y Medio.

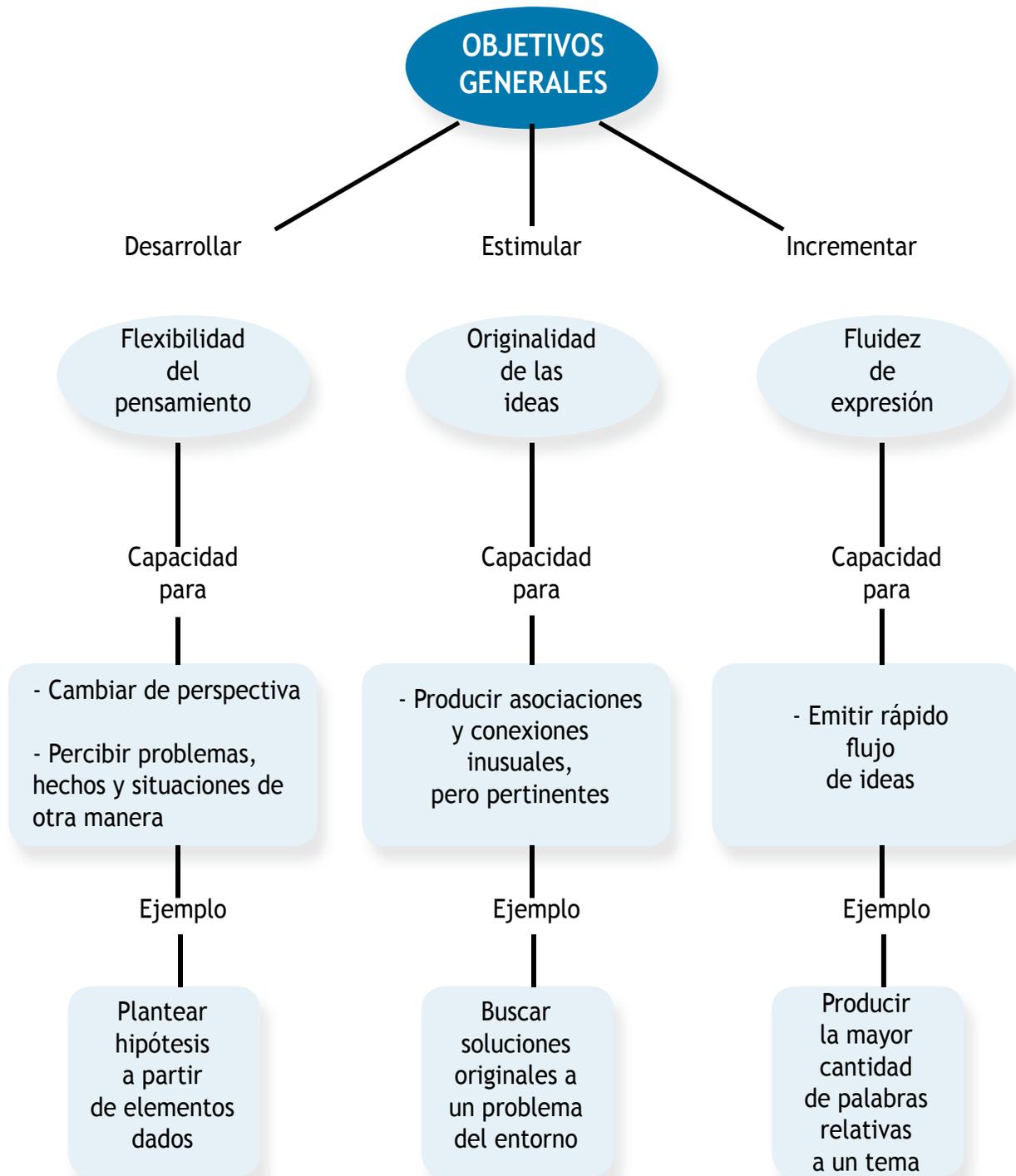


Figura 13.

Los objetivos generales que se plantean en el modelo, se concretan en los siguientes objetivos específicos:

- Desarrollar los sentidos.
- Fomentar la iniciativa personal.
- Estimular la imaginación.

Es importante que durante todo el Nivel Básico, o sea, en niños de 6 a 14 años, aproximadamente, sean desarrolladas las capacidades creativas que se exponen a continuación.

El profesor de cualquier área del currículo del Nivel Básico, puede elegir la o las estrategias que desee y desarrollar las capacidades que llevan a perfilar al alumno creativo. El propósito es que, en cada área del currículo, éste piense creativamente, sienta creativamente y actúe creativamente.

La capacidad pedagógica del docente le indicará la elección de las estrategias más convenientes y de actividades más sencillas al comienzo, que luego, en forma gradual, irá combinando según los propósitos.

Los contenidos de las áreas, son el vehículo en el proceso de aprendizaje de los alumnos, de manera que las conductas creativas de pensar, sentir y actuar no se den en el vacío.

7.5 SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES CREATIVAS EN LAS ÁREAS DEL CURRÍCULO SEGÚN EDADES Y OBJETIVOS

A continuación se presenta una ficha-guía creada a partir de la realizada por Menchén.

LENGUA

El lenguaje es un medio de comunicación y de expresión y, como tal, es base de la creatividad.

La escuela despierta el placer por la lectura y enfoca la escritura como un juego creador y divertido, deja de lado la lectura mecánica y la reproducción escrita de palabras e ideas de los adultos.

Una de las formas que utilizamos en las aulas para ayudar a fomentar el espíritu creativo lo constituye la lectura. Los libros, en forma de cuentos, poemas, retahílas, trabalenguas, fábulas exaltan la fantasía, la imaginación; además de desarrollar el vocabulario, desarrollan la sensibilidad ante la realidad. En definitiva las actividades lingüísticas-expresivas aumentan las posibilidades lingüísticas, habilidades y nivel cognoscitivo de niños y niñas.

■ Objetivo: Desarrollar los sentidos.

Edad 6 a 8 años

- Comparar características de animales (hacer analogías).
- Observar y decir lo que ven (describir).
- Realizar un paseo por el entorno de la escuela, luego elaborar un poema que describa el ambiente.

Edad 8 a 10 años

- Visitar una fábrica y luego expresar oralmente sus vivencias.
- Confeccionar un libro colectivo con la clase, a partir de recortes de periódicos y revistas.
- Construir metáforas y paradojas con palabras recortadas de periódicos.
- Describir objetos, a través de problemas.

Edad 10 a 12 años

- Con los ojos vendados, manipular objetos y expresar sus sensaciones.
- Describir personas y elaborar por escrito su retrato.
- Expresar sentimientos sobre hechos personales vividos.

Edad 12 a 14 años

- Describir un personaje real o ficticio (quiero ser...por qué...).
- Seleccionar láminas o pósters e interpretar sus imágenes verbalmente.
- Describir un hecho o acontecimiento haciendo exageraciones del mismo.

■ **Objetivo: Fomentar la iniciativa personal**

Edad 6 a 8 años

- Contar una experiencia personal de su interés.
- Escribir preguntas de un texto estudiado.
- Escribir una historia, a partir de relacionar cinco palabras dadas por el maestro.

Edad 8 a 10 años

- Hacer un álbum recopilando cuentos, fábulas o refranes.
- Elaborar un fichero de noticias con temas importantes de la semana.
- Cambiar los personajes o los hechos de una historia y narrar el relato transformado.

Edad 10 a 12 años

- Elaborar un diálogo entre personajes sugeridos por el maestro.
- Rellenar los globos de diálogos de una historieta muda.
- Escribir una carta secreta.

Edad 12 a 14 años

- Adaptar un cuento, como si fuera un noticiero de radio.
- Dramatizar escenas de la vida cotidiana.
- Escribir moralejas, a partir de hechos leídos en el periódico.

■ Objetivo: Estimular la imaginación

Edad 6 a 8 años

- Cambiar el título a una historia leída.
- Inventar hipótesis fantásticas.
- Rellenar un texto incompleto.
- Dar la parte inicial de un refrán, para que el niño lo complete con un final que nada tenga que ver con el sentido original.

Edad 8 a 10 años

- Construir un cuento disparatado con rótulos de periódicos recortados.
- Elaborar un cuestionario observando una fotografía de un personaje de actualidad; luego, realizar puesta en común, para tratar de responder las preguntas.

Edad 10 a 12 años

- Jugar a descubrir palabras y formar nuevas.
- Hacer collage de palabras.
- Escribir de manera individual el inicio de un relato; luego rotar las historias para que otros las continúen.
- Inventar paradojas.

Edad 12 a 14 años

- Inventar acrósticos.
- Escribir su biografía personal, agregándole elementos fantásticos.
- Hacer un calendario con fechas festivas inventadas.
- Inventar una leyenda que explique, en forma fantástica, un fenómeno natural.

CIENCIAS SOCIALES

El área curricular de las Ciencias Sociales, basada en la creatividad, promueve el acercamiento a la realidad social internacional, nacional y local, mediante una metodología activa y creativa. Se parte de los temas más cercanos y concretos al alumno en los primeros grados de Básica, para ir conociendo paulatinamente otras realidades más lejanas y abstractas a niños y niñas.

Hoy en día, la mayoría de los currículos de Educación Básica de los países de la región, contemplan cambios en la metodología de la enseñanza de las Ciencias Sociales; sin embargo, no podemos decir lo mismo acerca de los enfoques con que son formados los maestros, pues en muchas escuelas pedagógicas se promueven estrategias de enseñanza, donde prevalecen el memorismo y la fragmentación del conocimiento.

La creatividad y actividad del alumno serán reales, si las propuestas pedagógicas se caracterizan, justamente, por menos aprendizaje memorístico, menos fragmentación y artificialidad de la realidad a conocer.

Un currículo basado en la creatividad en el área de Ciencias Sociales, debe incluir proyectos dirigidos a acercar a los alumnos al medio circundante, promoviendo la investigación de hechos y fenómenos. Por ello, observar, indagar en visitas al campo, fábricas, museos e instituciones de su comunidad, manejar fuentes de información (periódicos, mapas, archivos, encuestas) y organizar la información (gráficos, fichas, diagramas), son destrezas que el alumno debe aprender.

La visión holística de los contenidos del área, conociendo los hechos y fenómenos desde una perspectiva multidisciplinaria (visión histórica, geográfica, política, económica, ética, etc.), coadyuvará a desarrollar el espíritu crítico y constructivo de niños y adolescentes. Las actividades serán así algo vivo, motivante, lúdico y creativo.

■ Objetivos: Desarrollar los sentidos

Edad 6 a 8 años

- Confeccionar álbumes con imágenes recortadas de periódicos, sobre acontecimientos históricos del país.
- Visitar industrias o talleres de la comunidad. Observar las labores de los obreros.
- Recorrer los alrededores del centro educativo, observando el tránsito del barrio o sector.

Edad 8 a 10 años

- Construir una maqueta de una vivienda de ciudad.
- Visitar un museo antropológico.
- Dramatizar pasajes de la Independencia Nacional.

Edad 10 a 12 años

- Reconocer imágenes típicas de la zona geográfica donde vive.
- Elaborar una guía turística del pueblo o ciudad donde vive.
- Escuchar noticias por radio o TV y hacer un inventario de las mismas.

Edad 12 a 14 años

- Confeccionar láminas relativas a un tema de geografía del continente.
- Elaborar gráficos de barra, a partir de datos de población.
- Visitar museo de historia y elaborar reporte.

■ **Objetivo: Fomentar la iniciativa personal**

Edad 6 a 8 años

- Describir la forma de vida de los pueblos, a partir de la observación de una película.
- Cooperar y participar en actividades de grupo, para la resolución de problemas escolares.
- Confeccionar relatos donde se resalten hechos históricos.

Edad 8 a 10 años

- Comentar un documental de hechos históricos.
- Proponer mejoras para una mejor convivencia en su comunidad.
- Elaborar un plano o croquis del sector donde vive.

Edad 10 a 12 años

- Hacer reportaje a personajes de la comunidad.
- Fotografar un lugar histórico y elaborar un guión para hacer una exposición
- Planificar en grupo una excursión a un lugar geográfico importante.

Edad 12 a 14 años

- Debater en un panel acontecimientos históricos locales.
- Redactar un artículo para periódico. utilizando fuentes diversas de información
- Producir un ensayo, sobre como preservar los recursos culturales de su comunidad

■ **Objetivo: Estimular la imaginación**

Edad 6 a 8 años

- Representar con títeres algún hecho histórico.
- Comentar una noticia del periódico.
- Disfrazarse de servidor de la comunidad y representar sus actividades.

Edad 8 a 10 años

- Imaginar que es un personaje histórico y representarlo.
- Escribir una historia sobre el planeta Tierra en el siglo XXV.
- A partir de un hecho histórico escuchado, cambiar algunos episodios del mismo.

Edad 10 a 12 años

- Escribir un cuento escuchado, situando los hechos en diferentes épocas.
- Escribir los titulares de una noticia periodística dada.
- Buscar alternativas de solución para mejorar una situación que preocupe a la comunidad.

Edad 12 a 14 años

- Elaborar un guión para una obra de títeres.
- Crear un noticiero con noticias disparatadas.
- Hacer un collage utilizando recursos provenientes de la acción humana (borra de café, desechos de perforadoras, de sacar punta a lápices, botones de ropa en desuso, envoltura de jabón, etc.).

CIENCIAS NATURALES

Todos sabemos que los niños son curiosos, con capacidad de asombrarse ante la realidad; el lenguaje de los “por qué”, que usan desde los 2 años, es un signo evidente de que su mente está en actitud constante de descubrir, a la manera de un pequeño científico.

Un currículo creativo en el área de las Ciencias Naturales debe dejar clara la idea de que el maestro fomenta y apoya la capacidad del niño de interrogar la realidad, plantear hipótesis y encontrar su “solución” y de que equivocarse es parte de su construcción, en busca de la explicación de los hechos.

Hay una realidad natural (en el hogar, el barrio, la comunidad local, nacional y mundial) que es

objeto de interrogación por parte de niños y niñas; como educadores, no debemos desaprovechar la oportunidad de que desarrollen su creatividad; para ello planifiquemos actividades que permitan observar hechos, percibir relaciones, hacer experimentos, formular hipótesis, sacar conclusiones y comunicar resultados.

Desde los primeros hasta los últimos grados de la Educación Básica, en todas las escuelas, no importa su contexto, si hay maestros creativos habrá estrategias metodológicas, espacios y materiales que faciliten un aprendizaje constructivista.



■ Objetivos: Desarrollar los sentidos

Edad 6 a 8 años

- Describir distintos tipos de frutas, según sus características (forma, color, textura, olor y sabor).
- Distinguir productos naturales de productos procesados.
- Modelar animales con masilla.

Edad 8 a 10 años

- Observar y describir semejanzas entre animales ovíparos y vivíparos.
- Observar y analizar productos naturales de la región donde vive.
- Observar y describir el proceso de evaporación, licuefacción y solidificación del agua.

Edad 10 a 12 años

- Observar el proceso de transformación de productos naturales (Ej: Mermelada de frutas).
- Trazar en papel periódico la silueta de una persona (un compañero). Localizar partes del cuerpo en la silueta y escribir sus nombres.
- Preparar un germinador con diferentes semillas (maíz, trigo, habichuelas, arroz, mijo, etc.) y/o tubérculos (batata). Anotar el proceso de crecimiento de las plantas día a día.

Edad 12 a 14 años

- Realizar comparaciones entre plantas y establecer diferencias y semejanzas.
- Observar el cielo y registrar los elementos que ve y sus características, según sea de día o de noche.
- Investigar sobre acontecimientos catastróficos de la naturaleza.

■ **Objetivo: Fomentar la iniciativa personal.**

Edad 6 a 8 años

- Preparar una colección de insectos y clasificarlos.
- Explicar los resultados de una experiencia de ciencias.
- Jugar a los “por qué”. Dos equipos: Uno pregunta y el otro responde y viceversa.

Edad de 8 a 10 años

- Coleccionar refranes y adivinanzas que se refieran al mundo natural.
- Jugar a hacer inventos.
- Llevar un cuaderno de campo para registrar las observaciones de hechos de la naturaleza o fenómenos atmosféricos.

Edad de 10 a 12 años

- Crear en el aula un rincón de ciencias.
- Registrar periódicamente la humedad y la temperatura del ambiente escolar.
- Expresar gráficamente tareas propias de la zona rural de su región.

Edad 12 a 14 años

- Identificar problemas ecológicos del país y proponer estrategias para solucionarlos.
- Interpretar una tabla de datos sobre la agricultura nacional elaborada a partir de una investigación.
- Observar hechos o fenómenos naturales y elaborar hipótesis.

■ Objetivo: Estimular la imaginación

Edad 6 a 8 años

- Expresar corporalmente las reacciones del ser humano ante los fenómenos atmosféricos.
- Inventar una historia disparatada, con personajes del mundo animal y vegetal.
- Describir el fondo del mar, mediante expresión gráfica o pintura.

Edad 8 a 10 años

- Elaborar una historieta gráfica, con datos de la biografía de científicos.
- Elaborar un acuario o terrario, creando el ambiente propicio.
- Imaginar descubrimientos e inventos que ayuden al desarrollo de la humanidad.

Edad 10 a 12 años

- Imaginar y describir la vida de animales en otros hábitats diferentes a los suyos.
- Expresar gráficamente cómo sería la vida en el planeta, sin los recursos no renovables.
- Hacer analogía sobre la vida humana en un mundo digital.

Edad 12 a 14 años

- Escribir una historia (como sería mi vida si fuera un animal en peligro de extinción).
- Cocinar una receta inventada, con ingredientes típicos de la región.
- Escribir una historia de ciencia ficción, cuyos personajes sean las últimas máquinas inventadas por la humanidad.
- Descubrir el proceso de elaboración de un producto alimenticio que se usa en su hogar.

MATEMÁTICA

Desde hace bastante tiempo, la escuela ha estado en busca de un cambio de enfoque en la enseñanza de la Matemática. Si la creatividad se incorpora al proceso de enseñanza-aprendizaje, se logrará lo que la didáctica plantea: acercar la matemática a la vida cotidiana de los alumnos.

El desarrollo del pensamiento lógico-matemático, que tiene su inicio en el Nivel Inicial y continúa en los primeros grados de Básica o Primaria, se basa en las experiencias cotidianas de los niños y niñas.

La formación de conceptos matemáticos se va elaborando desde las primeras experiencias del niño o niña con los objetos, sus características y las relaciones espacio-temporales. Las operaciones lógicas (clasificar, seriar), resolución de problemas y operar con números, son algunas de las experiencias que inician al niño en el mundo matemático. (Aguera, 1997)

Las estrategias creativas aplicadas al aprendizaje de la matemática, facilitan que se la enfoque con un criterio interdisciplinar y no como una ciencia cerrada.

Si bien el currículo de nuestros países, por tradición, fracciona los contenidos mediante su organización por asignaturas, suelen encontrarse experiencias aisladas, generalmente provenientes del sector privado, con enfoque interdisciplinario de su curricula.

Sería deseable que estas experiencias fueran extendidas, pues así podremos comprobar, que no sólo la matemática, sino otras áreas del currículo integradas, pueden ofrecer a nuestros niños y niñas múltiples y diversas posibilidades de construir el conocimiento en contacto con otras ciencias, que aportan su conjunto de saberes y se convierten en contenidos curriculares.

■ Objetivo: Desarrollar los sentidos

Edad 6 a 8 años

- Manipular objetos de distintas formas y agruparlos.
- Resolver laberintos numéricos.
- Realizar collages utilizando figuras geométricas recortadas.

Edad 8 a 10 años

- Establecer relaciones de equivalencia y de orden usando numerales.
- Reseguir el contorno de números con materiales rugosos (arena, papel de lija).
- Jugar con números e identificarlos visualmente.

Edad 10 a 12 años

- Analizar semejanzas y diferencias entre varios conjuntos numéricos.
- Construir maquetas a escala, utilizando la matemática.
- Crear laberintos numéricos.

Edad 12 a 14 años

- Expresar gráficamente datos de la vida real.
- Coleccionar pasatiempos lógicos.
- Seleccionar problemas de la vida diaria que aparecen en los periódicos.

■ **Objetivos: Fomentar la iniciativa personal**

Edad 6 a 8 años

- Organizar diferentes conjuntos, a partir de objetos heterogéneos.
- Descomponer números en sumandos posibles.
- Completar operaciones matemáticas dadas.

Edad 8 a 10 años

- Resolver crucigramas numéricos.
- Dialogar sobre el proceso seguido para la solución de un problema.
- Elaborar un problema, a partir de unos datos dados.

Edad 10 a 12 años

- Reformular problemas ya enunciados.
- Completar expresiones numéricas.
- Crear estrategias diferentes, a partir de problemas con soluciones dadas.

Edad 12 a 14 años

- Inventar algoritmos para resolver problemas.
- Aplicar porcentos en situaciones diferentes.
- Representar relaciones con tablas y gráficos.

■ Objetivo: Estimular la imaginación

Edad 6 a 8 años

- Inventar juegos aplicando operaciones matemáticas.
- Hacer cuentos fantásticos con elementos matemáticos y/o figuras geométricas.
- Expresarse artísticamente pegando mosaicos hechos de figuras geométricas de papel.

Edad de 8 a 10 años

- Formular problemas sacados de la vida real.
- Elaborar problemas con temas humorísticos.
- Resolver acertijos.

Edad de 10 a 12 años

- Formular problemas, a partir de dibujos observados.
- Inventar problemas matemáticos, a partir de una lectura.
- Aplicar la matemática a la resolución de problemas de otras áreas curriculares.

Edad 12 a 14 años

- Convertir un hecho matemático en una noticia periodística.
- Dada una solución, inventar los elementos del problema.
- Realizar predicciones a partir de datos probabilísticos dados.

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

La Educación Artística, nombre más difundido en la actualidad, aparece en los Diseños Curriculares como asignatura o área de los mismos, denominándose de distintas maneras en diferentes países.

Aunque las formas de expresión por medio del arte son muchas, en el currículo no se incluyen todas las manifestaciones, sino que en general se programan desde una triple visión: Expresión Plástica o Artes Visuales, Dramatización o Artes Escénicas y Música o Educación Musical.

Cuántos más medios de expresión tenga el niño, mejor se comunicará con su medio exterior y más posibilidades tendrá el maestro de conocer su mundo interior. La educación artística despierta al niño al mundo de las formas, colores, sonidos, imágenes, gestos, movimientos. Cuanto más desarrollado tenga los sentidos, el niño tendrá mayor capacidad para desarrollarse en su entorno; más información llegará a su cerebro lo cual contribuye al desarrollo del pensamiento. Decimos que, cuando utiliza de manera novedosa los conocimientos adquiridos, hay desarrollo de la capacidad creadora, de la investigación y del sentido crítico. (Puig, 1994)

EXPRESIÓN PLÁSTICA

Desde un enfoque creativo, la clase de Expresión Plástica tiene como principal objetivo satisfacer la necesidad de expresión y comunicación del niño. Para ello debe aprender a ver imágenes, a comprender sus formas y a seleccionar materiales apropiados para representarlas. Dejemos claro que estamos de acuerdo con Lowenfeld (1978), en que los modelos y los libros para colorear son interferencias a la libertad de crear de los niños, los convierte en dependientes de los adultos, bajan su autoestima y matan su sensibilidad.

El campo de interés de la Expresión Plástica se puede enfocar en lo siguiente:

- Los fenómenos de la realidad y cómo se pueden representar. Cómo los perciben, dibujan o pintan las personas, según su nivel de desarrollo (pintar el amarillo intenso del sol al mediodía, dibujar el movimiento ansioso de la gente en la ciudad).
- Las cualidades y posibilidades de los materiales naturales y artificiales, que pueden servir para la creación artística, (la flexibilidad de la sogá, la plasticidad de la masilla), son medios para la expresión en la escuela. (SEE, 2002. Diseño Curricular del Nivel Básico).
- Las imágenes bidimensionales o tridimensionales, como objetos visuales que pueden ser representados como parte del patrimonio cultural (una fotografía de un puerto o una fuente en la plaza pública).
- Las obras de arte para ser apreciadas y admiradas para el desarrollo del goce estético de los alumnos.

■ Objetivo: Desarrollar los sentidos

Edad 6 a 8 años

- Pintar libremente con pintura dactilar.
- Modelar figuras con masilla o plastilina.
- Hacer collage con materiales de desecho de distintas texturas, obtenidos en su entorno cercano.

Edad 8 a 10 años

- Construir en equipo una maqueta del barrio.
- Hacer títeres con elementos descartables (vasos, platos, cajas, etc.).
- Observar un objeto y dibujarlo con tizas a color mojadas en leche azucarada.

Edad de 10 a 12 años

- Decorar objetos con hilo de lana, cascarón de huevos o papel de aluminio.
- Observar un paisaje natural y representarlo con sellos de vegetales y pintura de agua.
- Crear figuras de su realidad cercana, mediante origami o papiroflexia.

Edad 12 a 14 años

- Observar esculturas o monumentos y reproducirlos mediante barro o arcilla.
- Confeccionar títeres con papel maché.
- Observar obras de artistas populares de su comunidad y reproducir su técnica.

■ **Objetivo: Fomentar la iniciativa personal.**

Edad 6 a 8 años

- Inventar guirnaldas para decorar fiestas.
- Hacer una historia gráfica en secuencia, para ilustrar un cuento.
- Recortar con tijeras figuras de revistas y armar escenas referidas a un texto escuchado.

Edad 8 a 10 años

- Componer escenas con materiales de madera: palillos, palitos de helado, aserrín, viruta, baja lengua, fósforos usados, etc.
- Dibujar los elementos de una escena incompleta.

Edad 10 a 12 años

- Comentar una visita a una exposición de pintura o museo.
- Hacer álbum con imágenes de obras pictóricas famosas.
- Organizar una exposición de obras artísticas de su grupo, para darlas a conocer a toda la escuela.

Edad 12 a 14 años

- Elaborar mensajes gráficos y pictóricos con fines publicitarios.
- Analizar obras artísticas y ubicarlas en la escuela o corriente correspondiente.
- Elaborar guía para entrevistar a artistas de la comunidad.

■ Objetivo: Estimular la imaginación

Edad 6 a 8 años

- Pintar libremente al ritmo de una música.
- Expresar plásticamente, con libertad, su opinión acerca de un tema actual conversado en clase.
- Recolectar en su entorno elementos que sirvan como sellos para estampar.

Edad de 8 a 10 años

- Componer un cuadro, a partir de figuras recortadas de revistas.
- Vista una película, dibujar expresando personajes o situaciones presentadas y alteradas.
- Dados unos trazos iniciales, darles continuidad hasta convertirlos en una composición con significado.

Edad de 10 a 12 años

- Escuchar un tema musical y crear una composición gráfica o pictórica.
- Transformar escenas de películas en una secuencia de historieta cómica.
- Diseñar póster o cartel para promocionar turísticamente su ciudad o pueblo.

Edad 12 a 14 años

- Interpretar el arte abstracto de un artista conocido.
- Elaborar carteles publicitando un producto o actividad.
- Explicar un hecho histórico mediante secuencia de imágenes.

DRAMATIZACIÓN

La Dramatización o Artes Escénicas, como suele aparecer en algunos sistemas educativos, es parte del área de Educación Artística.

Genéricamente, los autores denominan dramatización a:

- Juego dramático
- Teatro de sombras
- Títeres o marionetas
- Pantomima

Desde el juego simbólico de los niños, que a los dos años dan de comer a su bebé o manejan un automóvil, pasando por el juego de roles como actividad socializadora, hasta la teatralización de una canción o de un cuento, la dramatización va enriqueciéndose, de acuerdo con las posibilidades de expresión o creatividad que favorezcan los adultos.

La dramatización es una entidad compleja, que integra varios recursos expresivos:

- La expresión lingüística.
- La expresión corporal.
- La expresión plástica.
- La expresión musical.

Por medio de la dramatización, del teatro, de la expresión corporal, el propio niño o niña va reconociendo sus posibilidades, redescubriendo su fisonomía y hallando maneras de exteriorizar su mundo interior, dar libertad, a las emociones y desarrollar una mayor capacidad de integración en el grupo. (Prina, 1986)

Por esto puede ser aprovechada didácticamente por el maestro e integrada a otras áreas del currículo.

■ **Objetivo: Desarrollar los sentidos**

Edad 6 a 8 años

- Imitar a servidores de la comunidad.
- Imitar animales domésticos.
- Observar expresiones del rostro en imágenes de revistas y explicarlas.

Edad de 8 a 10 años

- Reconocer movimientos típicos de trabajadores.
- Representar con el cuerpo acciones del hogar.
- Decir el tipo de emoción que observa en el rostro de una persona.

Edad de 10 a 12 años

- Seleccionar materiales para el decorado de una representación.
- Describir posibilidades de movimiento de diferentes partes del cuerpo.
- Representar con su cuerpo fenómenos de la naturaleza.

Edad 12 a 14 años

- Realizar una dramatización a partir de un video.
- Observar, describir objetos de su entorno e imaginar sus posibilidades de ser usados en la dramatización.

■ Objetivo: Fomentar la iniciativa personal

Edad 6 a 8 años

- Representar palabras con gestos.
- Participar en juegos dramáticos.
- Disfrazarse de acuerdo al rol que va a representar.

Edad de 8 a 10 años

- Inventar una historia para ser presentada.
- Describir, a partir de acciones observadas.
- Partiendo de una imagen, proponer cómo se representaría.

Edad de 10 a 12 años

- Improvisar papeles.
- Proyectar sombras sobre una pantalla.
- Hacer críticas a una dramatización observada.

Edad 12 a 14 años

- Hacer una investigación sobre el trabajo de un actor.
- Construir implementos necesarios para representar las escenas de una obra.
- Comentar en equipo el argumento de una obra leída.

■ Objetivo: Estimular la imaginación

Edad 6 a 8 años

- Jugar con títeres.
- Representar historias inventadas.
- Imitar personajes del mundo de la fantasía.

Edad de 8 a 10 años

- Dramatizar cuentos populares.
- Inventar nuevos personajes de un cuento conocido y agregarlos a la trama.
- Representar con su cuerpo objetos de su realidad.

Edad de 10 a 12 años

- Representar chistes o historias de humor.
- Cantar una canción, dramatizando con su cuerpo el contenido de la letra

Edad 12 a 14 años

- Representar historias inventadas.
- Crear historias mudas y representarlas.
- Inventar escenas de hechos reseñados en la prensa diaria.

EDUCACIÓN MUSICAL

Otra forma de comunicación y expresión que tiene el niño, es a través del código musical.

La Educación Musical, al igual que la Expresión Plástica y la Dramatización, requiere un educador especialista en su área. Esto no significa que su enseñanza sea meramente de conocimientos técnicos, pues hay cambios en la manera de abordar la música en la escuela. En la actualidad, el propósito fundamental radica en hacer que el alumno sienta y viva la música, invente producciones musicales, cree instrumentos... En fin, que se involucre en una actividad creativa y educativa y de la cual disfrute. (Prina, 1986)

Si es fundamental el rol del educador musical, no lo es menos el disponer de un espacio idóneo, un ambiente creado con instrumentos de trabajo, como grabadora, banda rítmica, discos compactos grabados y para grabar, cancioneros con piezas folclóricas o patrióticas. (Malbrán, 1991)

■ Objetivo: Desarrollar los sentidos

Edad 6 a 8 años

- Identificar sonidos de objetos familiares.
- Reconocer tipos de voces.
- jugar con palabras o frases.

Edad de 8 a 10 años

- Reconocer instrumentos musicales por su sonido.
- Repetir mensajes rítmicos.
- Escuchar el silencio.

Edad de 10 a 12 años

- Percibir distintos tonos musicales.
- Escuchar fragmentos de piezas musicales.
- Modular la voz.

Edad 12 a 14 años

- Escuchar un ritmo y saber a qué melodía corresponde.
- Identificar fragmentos de obras clásicas.

■ **Objetivo: Fomentar la iniciativa personal**

Edad 6 a 8 años

- Manejar distintos instrumentos de percusión.
- Participar espontáneamente en juegos y canciones.
- Cantar canciones infantiles.

Edad de 8 a 10 años

- Recopilar en un álbum canciones populares de su región.
- Cantar canciones del folclore de su región.
- Seguir con las palmas el ritmo de una canción.

Edad de 10 a 12 años

- Seguir con el cuerpo el ritmo de una canción.
- Cantar una canción a distintos ritmos.
- Adaptar letras de canciones.

Edad 12 a 14 años

- Participar en coros u otras agrupaciones musicales.
- Hacer una crítica a una interpretación musical.
- Seleccionar una obra representativa de un estilo.

■ **Objetivo: Estimular la imaginación**

Edad 6 a 8 años

- Imitar sonidos de instrumentos.
- Inventar nanas o rimas.
- Crear música con distintos objetos.

Edad de 8 a 10 años

- Construir instrumentos musicales.
- Crear ritmos propios.
- Crear canciones con tonos familiares.

Edad de 10 a 12 años

- Inventar melodías para poemas.
- Crear sencillas coreografías.
- Crear canciones con melodías improvisadas.

Edad 12 a 14 años

- Transformar canciones conocidas.
- Inventar canciones a partir de un tema.
- Diseñar una coreografía para una obra.

Para finalizar, haremos alusión a las reflexiones acerca de una escuela posible que hace Tomás Sánchez Iniesta (2005), en el libro *Un lugar para soñar*.

Nuestros sistemas educativos piden a los maestros, partiendo del mundo real, que ayuden a los alumnos a ser capaces de imaginar, para transformarlo en un mundo mejor. Para ello se necesita que sean “soñadores” y alberguen la esperanza de alcanzar lo que son capaces de ver en el horizonte al que se dirigen con sus alumnos.

El maestro entra en el gremio de los artesanos si es capaz de crear ricos ambientes de aprendizaje, si se atreve a adentrarse a los posibles problemas, si rompe los moldes en los que está encapsulada la escuela y si con ello logra despertar el entusiasmo por aprender.

Citando a Tomás Sánchez, podemos hacernos la siguiente pregunta:

“¿Es insensato pensar que si fuera alumno me gustaría una escuela...

- Con una estructura amplia, circular, con un gran espacio en el centro, con estancias abiertas a su alrededor, donde en cada espacio tuviera materiales para trabajar contenidos distintos y los alumnos pudieran pasar de unos a otros, según su interés, garantizando una presencia mínima en cada lugar durante el año escolar....
- Con aulas atractivas, limpias, con calor humano...
- Con docentes amables y cariñosos...
- Donde no tuviera miedo a equivocarme y donde el error fuera un estímulo para aprender...
- Donde pudiera leer para soñar y escribir para contar lo que pienso y siento, no sólo para ejercitar mis habilidades gráficas...
- Donde pudiera jugar con los números, resolver los enigmas que se esconden en retos atractivos que el maestro me proponga...
- Donde en lugar de utilizar tanto tiempo para conocer muchas batallas que siempre terminan igual, pudiera conocer más sobre la vida de mis antepasados, los de mi país, los que mi comunidad, aprender sobre su forma de trabajar, jugar, vestirse, comer...
- En la que pudiera hacer arte, más que estudiar historia del arte, emocionarme con la literatura, más que almacenar en mi memoria nombres de autores y sus obras...
- Donde me permitieran estar con compañeros que me ayuden y a los que pueda ayudar...
- Donde me preguntaran lo que pienso y lo que prefiero...
- Donde me respetaran con mis limitaciones, porque soy único...
- En la que me quisieran y me lo dijeran...
- Donde me ayudaran a ser mejor...
- Donde...?”

Me pregunto: ¿Soñamos los docentes con este tipo de escuela?...

Para transformar la realidad en la que vivimos, para hacerla mejor, debemos anticiparla en una imagen posible, debemos soñar. Soñar es parte de la función docente, por lo tanto, estamos adelantando el futuro, lo cual significa que la escuela creativa ya comienza a existir.

EN UNA ESCUELA CREATIVA:

- El educador ofrece un ambiente variado y rico en estímulo, que invite al niño a observar, explorar cualquier objeto o situación (observación).
- El educador ayuda al alumno a realizar un proceso de organización y de ordenación e interpretación de los estímulos externos (percepción), desde una primera percepción global sincrética del infante, a una que se va perfeccionando, gracias a la ejercitación constructiva que se realiza en la escuela.
- El educador promueve la capacitación de los niños para experimentar sensaciones, sentimientos y emociones (sensibilidad). El individuo creativo es sensible a los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros.
- El educador mantiene al máximo la actitud espontánea natural del niño. Éste interpreta la vida y el mundo ayudado por su propia experiencia personal.
- El educador procura cultivar la capacidad de búsqueda, exploración e indagación. La curiosidad natural del niño es dirigida a un afán de saber, buscar, preguntar y deseos de probar, descubrir cosas nuevas, ideas diferentes.
- El educador promueve la capacidad de elaborar e interiorizar sus propias normas para actuar con independencia de la normativa externa. El niño consigue una verdadera autonomía cuando se ejercita en los niveles superiores del pensamiento: Análisis, síntesis, pensamiento hipotético y convergente.
- El educador estimula el funcionamiento del hemisferio derecho, intuitivo, imaginativo, fantasioso y soñador. La fantasía del niño dispone de observaciones, experiencias y vivencias.
- El educador estimula el conocimiento interior (intuición), habilidad natural en el niño y le ayuda a combinarlo con el pensamiento racional.
- El educador desarrolla en los niños la capacidad de combinar y relacionar lo que normalmente está separado. Éstos conectan asociativamente contenidos que perciben, conforme a principios de semejanza, contigüidad o contraste.

REFLEXIONAR Y COMPARTIR

ACTIVIDADES:



Actividad Individual:

1) Contesta las siguientes preguntas:

- ¿Qué puedo hacer para que en el centro donde trabajo se incorporen las ideas aprendidas en este capítulo?
- ¿Cómo puedo involucrarme para producir los cambios en la búsqueda de una escuela creativa?

- ¿Cómo puedo poner en práctica lo que aprendí acerca de la escuela creativa?
- 2) Elabora un instrumento que te permita evaluar aspectos curriculares de una Escuela de Educación Básica a partir de indicadores que definen a una escuela creativa. Aplica el instrumento en un grado de una Escuela de Educación Básica. Elige un área curricular.

Actividad grupal:

- 1) Con los resultados de la actividad individual exponer resultados, generar discusiones y presentar conclusiones en la plenaria.
- 2) Analiza en el Currículo del Nivel Básico Nacional, de una asignatura seleccionada: propósitos, contenidos, estrategias y actividades. Identifica elementos indicativos de que se promueve una escuela cimentada en principios de creatividad. Haz sugerencias para mejorar.

REFLEXIONA:

- 1) ¿Qué aprendí?
- 2) ¿Cuáles fortalezas descubrí en mí?
- 3) ¿Qué temas de los que tratamos necesito ampliar o profundizar?
- 4) ¿Cómo relaciono lo aprendido con mi práctica docente?

TECNICAS PARA ESTIMULAR
LA CREATIVIDAD



**C
A
P
Í
T
U
L
O**

VIII

PRESENTACIÓN

En este capítulo el estudiante podrá aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas durante la lectura del texto.

De una manera práctica, conocerá técnicas de desarrollo creativo; el ejercicio de seleccionar técnicas y elaborar repertorio de ellas para ser usadas en sus clases, es parte también del contenido a trabajar aquí.

PROPÓSITOS

- Sensibilizar al docente acerca de las múltiples posibilidades que ofrecen las técnicas de desarrollo creativo.
- Elaborar un repertorio de técnicas para el desarrollo creativo y adecuarlas, teniendo en cuenta el currículo de la Educación Básica.

CONTENIDOS

8.1 Técnicas.

8.2 Ejercicios de creatividad.

8.1 TÉCNICAS

“Los invito a imaginar y a acompañar mis experiencias.”

Arno Stern

Los múltiples estudios y producciones bibliográficas orientados hacia el campo de la creatividad, presentan indicios de los intentos por crear y difundir técnicas, para entrenar o sensibilizar en el uso de ellas a personas de distintas edades.

Dadamia, al tratar el tema de las técnicas para desarrollar la creatividad se refiere a algunos de estos aportes:

- La Fundación de Educación Creativa de Búffalo en EEUU presentó, en 1968, un estudio donde establece veintitrés estrategias. Entre ellas menciona: conjeturas, paradojas, analogías, lectura creativa, lista de atributos de las cosas; provocan preguntando.
- Schwartz, en estudio más reciente, propone que el docente debe introducir ejercicios de pensamiento creativo como los siguientes: recordar y asociar libremente, analizar ideas insólitas y extravagantes, buscar nuevas aplicaciones para objetos conocidos, aplicar materiales y conceptos de manera insólita, entre otros.

El docente puede introducir ejercicios concretos de desarrollo del pensamiento creativo, pero con la salvedad de que puede adaptarlas o usarlas tal cual, para incluirlas como parte de sus propuestas didácticas.

Haremos notar, además, que no es suficiente utilizar técnicas de creatividad para liberar el potencial creativo del ser humano, si previamente la propia persona no redescubre sus propias potencialidades para poder ver con nuevos ojos el mundo que le rodea y, a la vez tener apertura para aceptar al otro en un punto de su desarrollo e impulsarlo con su ayuda y guía a puntos más elevados de creatividad. Técnicas tan sencillas como cantar, reír, bailar, explorar, sentir, moverse o dialogar, pueden ser efectivas.

Existen numerosas técnicas y métodos de desarrollo de la creatividad; muchas de ellas pueden emplearse en múltiples campos de la actividad humana, no sólo en la escuela. (de la Torre, 2007)

Hay una extensa bibliografía, sobre todo manuales, que recogen, orientan, o guían sobre su aplicabilidad. Por esto sólo nos limitaremos a enumerar algunas de ellas y poner unos pocos ejemplos.

- Diálogo simultáneo de dos en dos para discutir un tema o problema del momento.
- Conclusión de cuentos. Se entrega el principio de un cuento y se pide que inventen el final.
- Historias plagiadas. Historias y cuentos conocidos por generaciones, pueden servir de inspiración para nuevas narraciones.
- Construcción de una historia. A partir de tres a cinco palabras dadas, construir una historia.
- Composición gráfica colectiva. A partir de un trazo realizado en un cartel o pizarrón cada persona va agregando trazos hasta formar un dibujo. Poner título en forma colectiva.
- Biografía creativa. Inventar la propia biografía del alumno, de personajes de la historia o de seres imaginarios.
- Torbellino de ideas. Se plantean y analizan ideas, para situaciones que haya que resolver; asuntos como adaptar, reducir, modificar, sustituir, combinar. Tener en cuenta, no sólo cantidad, sino también calidad de las ideas.
- Analogías. Comparar palabras, objetos, personas o animales, buscando analogías.
- Solución creativa de problemas, donde se plantean distintos pasos:
 - Situación
 - Problema
 - Posibles soluciones
 - Solución preferida
 - Plan de acción
- Estudio de casos. Estudio analítico de un caso o situación concreta. Se aplica la flexibilidad de pensamiento, mostrando la multiplicidad de soluciones diferentes.
- Invención de situaciones: A historietas, comics o tirillas cómicas que aparecen en los periódicos, borrarles los diálogos y hacer que el alumno invente situaciones y diálogos a partir de la ilustración.

Ejercicios de asociación que desarrollan el pensamiento creativo:

1. Busca la relación:

En este juego, se forman equipos de tres niños o niñas; el primero dice el nombre de un objeto cualquiera, el segundo dice otro objeto, pero sin ninguna relación con el anterior, el tercero debe encontrar una relación entre ambos y, en un plazo predeterminado, debe elaborar una idea creativa. Gana el equipo que con mayor originalidad mental desarrolla una idea.

2. Encuentra la similitud:

El objetivo es encontrar opciones no contempladas cotidianamente:

Actividad: escribir o decir verbalmente las semejanzas que encuentra en cada oración. Por ejemplo: Qué semejanza hay entre...

- Un árbol y un niño
- Una computadora y un cine
- Un sillón y un cohete
- Una calle y un río
- Un jarrón de vidrio y una espada

Ejercicios ¿qué uso le puedo dar?:

El objetivo es romper la tendencia a responder de manera convencional:

Se introducen objetos en una caja, se le pide al niño que saque uno y exprese los usos no comunes que le daría. Una variante de este juego es dar a la clase una lista con los nombres de objetos, se conversa sobre el uso convencional de los mismos; luego, en un plazo de tiempo determinado, deben escribir usos diferentes que se le daría a cada objeto.

Actividades que propician el “encuentro” con el entorno:

- “Escuchar el silencio”, hacer una lista de qué se oye (ambiente urbano o ambiente rural). Se hacen comentarios que sirven de estímulo para ir aumentando en otras oportunidades las posibilidades de capacitación.
- “Sentir el cielo”. Observarlo, describirlo, interpretar lo que se ve.
- Jugar con arena o con agua en el patio de la escuela (experimentar, construir con arena seca o mojada)
- Cambiar de forma, cambiar textura, vivenciar el agua fría, caliente, incolora y con color, limpia o con tierra, etc.)

REFLEXIONAR Y COMPARTIR

ACTIVIDADES:



Actividad Individual:

- 1) En distintas fuentes, selecciona técnicas que contribuyen al desarrollo creativo.
 - Organízalas según el propósito (tener en cuenta criterios de edad, área curricular, rasgos de la persona que se pretende desarrollar).
- 2) Elabora una carpeta con repertorio de técnicas, organizadas según criterios pre-establecidos.
- 3) Aplica cinco técnicas a alumnos del Nivel Básico; presenta un informe a tu profesor, en el que indiques cómo fue el proceso y tus opiniones sobre las técnicas y, si es necesario, haz una propuesta para mejorar su aplicación.

Actividad grupal:

- 1) Profundiza en tus aprendizajes, investigando en otras obras lo siguiente: ¿En qué medida las técnicas para el desarrollo creativo coadyuvan a activar las capacidades cognitivas necesarias para los aprendizajes escolares?
- 2) Comparte tus hallazgos con otros grupos.

REFLEXIONA:

- 1) ¿Qué aprendí?
- 2) ¿Cuáles fortalezas descubrí en mí?
- 3) ¿Qué temas de los que tratamos necesito ampliar o profundizar?
- 4) ¿Cómo relaciono lo aprendido con mi práctica docente?



A N E X O S

ESPACIOS



**C
R
E
A
T
I
V
O
S**

MÁS ALLÁ DE LA CARTILLA ESCOLAR

En la escuela primaria Key School, de una ciudad de Indianápolis, se trabaja con la visión de Howard Gardner acerca de la creatividad como elemento integral del currículo. Es un espacio creativo digno de imitarse y con posibilidades de hacerlo en nuestras escuelas latinoamericanas.

Con el objetivo de que los niños descubran aquellos ámbitos en los que muestran curiosidad y talento natural y que los exploren, la Key School ha creado una zona de juegos semiestructurada, denominada Centro de Flujo. Esta sala es visitada varias veces por semana por todos los niños en forma rotativa, allí entran en contacto con materiales destinados a estimular habilidades de artes plásticas, música, informática, matemáticas, lingüística, juegos motrices y parte el desarrollo de la inteligencia intrapersonal e interpersonal.

Periódicamente hay temas básicos o específicos; cada niño diseña su propio proyecto relacionado con el tema, lo realiza, lo presenta a sus compañeros y responde preguntas.

Lo destacable en esta experiencia de creatividad es que el maestro lleva un registro escrito y apoyado con videos del grado de involucramiento de cada niño, del placer o interés y el sentido del logro que demuestra.

El estado de flujo se da cuando hay una coincidencia entre las habilidades y el talento, es el momento en que la creatividad está en su apogeo: exponer a los niños a diferentes materiales y actividades les hace involucrarse en zonas de interés y concentrarse gozosamente en ellas, sin que se evalúe como “bueno” o “malo” (es la situación ideal para que se de el estado de flujo).

Esta experiencia invita a ir más allá del clásico cuaderno o libro de ejercicios en el que el niño se limita a llenar espacios en blanco o completar cuestionarios con preguntas, que en nada promueven la creatividad.

Tomado de Goleman (2000)

UNA ESCUELA DIVERTIDA

Este es un espacio creativo que tiene su origen en Regio-Emilia, ciudad del norte de Italia, con los trabajos más innovadores, en cuanto a educación de la primera infancia se refiere. Incluimos esta experiencia por la trascendencia que ha ido logrando en América Latina en los últimos años.

La mayoría de nuestras escuelas se concentra sólo en dos tipos de inteligencia: la lingüística y la lógico-matemática; en Regio-Emilia se hace uso de toda la gama de inteligencias mencionadas por Gardner, lo cual estimula los talentos naturales de los niños.

Con base en el método Montessori y en el enfoque psicogenético de Piaget, hace énfasis en la espontaneidad individual y el esfuerzo colectivo. Se acompaña a los niños en el camino hacia la creatividad desde los primeros brotes de curiosidad, a partir de una necesidad o deseo de los mismos. Se da a los niños un gran campo de acción, dentro y fuera de la escuela, con diversidad de recursos.

Cada maestro conoce los problemas o proyectos que puede plantear, según las edades, y la manera de movilizar la energía creativa. Importa no sólo el producto final, sino el diálogo que se da mientras la imaginación echa a volar. Todo esto es sistematizado por la educadora, como registro del proceso creativo llevado a cabo.

Tomado de Goleman (2000)



PENSAMIENTOS



**C
R
E
A
T
I
V
O
S**

PENSAMIENTOS CREATIVOS

Se presentan a continuación algunos pensamientos creativos, que pueden utilizarse al inicio de las clases en la formación de maestros o bien con niños y adolescentes del Nivel Básico. La intención es estimular cada día con nuevas ideas, potenciar la creatividad con un pensamiento o expresión, relacionada con la temática que se esté tratando.

Una manera de trabajar puede ser la siguiente:

Luego de la lectura, se pide que se analice con sentido crítico lo que sugiere el pensamiento o expresión, el maestro o profesor orienta el comentario hacia la significatividad del mismo, en relación con el tema.

Se sugiere que nuevos pensamientos sean aportados por los alumnos como una manera de generar la búsqueda, la inquietud y el descubrimiento, en la intención permanente de alimentar la imaginación.

“Sin la pintura, la escultura, la música, la poesía y las emociones producidas por las bellezas naturales de toda especie, perdería la vida la mitad de su encanto”.
Spencer

“Todo lo que puedas hacer o puedas soñar, empiézalo. La osadía tiene genio, poder y magia”.
Goethe

“El mundo que ves es lo que tú has puesto en él. Es el testimonio de tu estado mental, la imagen exterior de un estado interior. Por tanto, no intentes cambiar el mundo, opta por cambiar tu manera de pensar en el mundo”.
Anónimo

“Una persona que nunca cometió un error jamás probó nada nuevo”.
A. Einstein

“Si queremos iluminar la imaginación de los niños, primero tenemos que encender la nuestra”.
Edith Biggs

“No es lo más urgente educar para la vida ya hecha, sino para la vida creadora”.
Ortega y Gasset

“La creatividad es como el grano de trigo que sólo produce riqueza cuando se lo cultiva”.

Saturnino de la Torre

“El arte más importante del maestro es despertar en sus educandos la alegría de crear y de conocer”.

Einstein

“La creatividad no se hace, se vive; no se siembra se cultiva; no es patrimonio de pocos, sino dominio de todos”.

Anónimo

“Todos somos creativos, pero cada uno lo es a su modo”

Saturnino de la Torre

“La creatividad es la clave de la educación en su sentido más amplio, y la solución de los problemas más graves de la humanidad”

J. P. Guilford

“El hombre yerra mientras busca algo .

Goethe

“Cuando a alguien se le ocurre algo bueno inesperadamente, es porque antes ha pensado mucho en ello”.

J. Benavente

“Yo seguiré siendo niño hasta el final, pues la infancia es la etapa creativa e imaginativa por excelencia”.

J. Piaget

“Persona creativa es aquella que sabe hallar siempre algo nuevo en lo idéntico. Todo acto de creación comienza preguntando”.

Hallman

“Para que el niño esté atento, hay que crearle la necesidad de estar atento; hay que hacer nacer en su espíritu un problema que desee resolver”.

Claparède

“La creatividad que no se expresa, es como el diamante enterrado: sólo adquiere valor desde que se desentierra y se depura”.

Saturnino de la Torre

“Ser creativo es ser yo, no que me sean o sean por mi”.

C. Rogers

Tomado de: de la Torre (2007)

PRODUCCIONES CREATIVAS DE NIÑOS Y NIÑAS DE 6 AÑOS

ADIVINANZAS

- Roja por fuera, blanca por dentro y tiene semillas en el centro.
(La manzana)
- Es redonda y puede girar y con ella puedo jugar
(La pelota)
- Siempre está parada, abre y cierra con su sonido bailando
(La puerta)

Niños del Colegio Círculo Infantil

EXPRESIONES SOBRE UN TEMA: “Vivamos en paz”

En el mundo de la no violencia suceden cosas como:

- Los amigos comparten (Oscar)
- Se respeta la vida y se protegen los niños de la calle (Luã)
- Las personas comparten la comida y juguetes (Gabriel)

Niños del Colegio Círculo Infantil

PROYECTO DE AULA: Personajes geniales

Conversando imaginariamente con el Padre de la Patria:

“Duarte te doy las gracias:

- Por escribir las cosas que querías que no se olvidaran (Luis)
- Por regalarnos tus ideas (Iván)
- Por defender nuestro país (Oscar)

Niños del Colegio Círculo Infantil

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Agüera, Isabel. (1997): **Ideas prácticas para un currículo creativo**, Madrid, Narcea.
- Agüera, Isabel. (2004): **Curso de Creatividad y Lenguaje**, Madrid, Narcea.
- Amengan, Samuel (1997): **Para una Pedagogía Activa**, México, Trillas.
- Ávila, Casilda y Méndez, Cristobalina (2000): **Eje transversal de creatividad y desarrollo de los talentos**, Secretaría de Estado de Educación. Santo Domingo, Editora de colores.
- Borthwick, Graciela. (1993): **Los espacios creativos en la educación**, Buenos Aires, Bonum.
- Bravo, Delfina. (2005): **Manual de Capacitación 2**. Escuela Multigrado Innovada, Santo Domingo, Editora de Colores.
- Burgos, Noemí. (2007): **La enseñanza y el aprendizaje de la creatividad en el Jardín de Infantes**, Rosario, Homo Sapiens.
- Cervera, Juan. (1986): **Cómo practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años**, Madrid, Cincel.
- Dadamia, Oscar M. (2001): **Educación y Creatividad. Encuentro en el nuevo milenio**, Buenos Aires, Magisterio del Río de La Plata.
- de la Torre, Saturnino. (2007): **Creatividad aplicada. Recursos para una formación creativa**, Buenos Aires, Magisterio del Río de la Plata.
- Esquivias S, María T. y Muriá V. Irene. **Una evaluación de la creatividad en la educación primaria**. Dirección General de Servicios de Cómputos Académicos. UNAM, Ciudad Universitaria, México DF. Revista Digital Universitaria. www.revista.unam.mx/Vol1/num3/art1.
- Fernández, María Luisa. (1978). **Imaginación y Creatividad, en Perspectiva Escolar**. N° 10, págs 107-115.
- Goleman, Daniel. (2000): **El espíritu creativo**, Buenos Aires, Ediciones B. Argentina S.A.
- Gómez, Altagracia (2003): **Por qué es importante desarrollar la creatividad en los niños y niñas**, Santo Domingo, Editora Mediabyte.

- González, América. (1998); PRYCREA. **Desarrollo de la persona reflexiva y creativa, en CRECEMOS, Revista Hispanoamericana de Desarrollo Humano y Pensamiento. Año 5. N° 2, Págs. 3-12**, Organización para el Desarrollo del Pensamiento. Univ. de Puerto Rico.
- González, Héctor. (1988): **Juego, aprendizaje y creación. Dramatización con niños**, Buenos Aires, Libros del Quirquincho.
- Grimaldi, Eleonor. (1995): **¿Cómo fomentar la creatividad en la Educación Básica a través de lecturas o narraciones infantiles?**, en la **Revista de Educación. Año 2. N° 7, págs. 10-15**, Secretaría de Estado de Educación. Santo Domingo, Alfa y Omega.
- Heinelt, Gottfried. (1986): **Maestros creativos, alumnos creativos**, Buenos Aires, Kapelusz.
- Lowenfeld, Viktor. (1978): **El niño y su arte**, Buenos Aires, Kapelusz.
- Lowenfeld, Viktor y W.Lambert. (1980): **Desarrollo de la capacidad creadora**, Buenos Aires, Kapelusz.
- Malbrán, Silvia. (1991): **El aprendizaje musical de los niños**, Buenos Aires, Actilibro S.A.
- Marín Viadel, Ricardo. (2003). **Didáctica de la Educación Artística para Primaria**. Madrid, Pearson Prentice Hall.
- Menchén, Francisco (2005): **Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender**, Madrid, Pirámide.
- Prina, Zulma (1986): **El arte y la creatividad en la escuela primaria**, Buenos Aires, Plus Ultra.
- Puig, Zulamita. (1994). **La Educación Artística ¿Por qué? y ¿Para qué?**, en la **Revista de Educación. Año 1. N° 3, págs. 3-5**, Secretaría de Estado de Educación. Santo Domingo, Alfa y Omega.
- Ramón García, Alicia. (1980). **Estrategias para una enseñanza creativa**. Barcelona, Oikos-tau. S.A. Ediciones.

- Rodríguez, Mauro. (1991): **Creatividad en la educación escolar**, México, Trillas.
- Rodríguez, Mauro. (1992): **Creatividad en los juegos y juguetes**, México, Pax.
- Sánchez Inieta, Tomás. (2005): **Un lugar para soñar. Reflexiones para una escuela posible**, Rosario, Homo Sapiens.
- Secretaría de Estado de Educación (2002). **Diseño Curricular Nivel Básico**, Santo Domingo, Alfa y Omega.
- Trejol, Oliva, Tecualt T., David y otros (2005): **Educación Creativa. Proyectos Escolares**. Ediciones Euroméxico.
- Waisburd, Gilda. (1996): **Creatividad y transformación. Teorías y técnicas**, México, Trillas.

Este libro se terminó de imprimir
en el mes de setiembre del 2009
en los talleres gráficos de
EDITORAMA S.A.
Tel.: (506) 2255-0202
San José, Costa Rica

Nº 20.391



Delfina Bravo Figueroa. Es una educadora de origen argentino, nacionalizada en República Dominicana. Reside en la República Dominicana desde hace más de treinta años. Estudió Magisterio y Licenciatura en Ciencias de la Educación en su país natal.

Tiene especialidad en Educación Parvularia, en Supervisión Escolar y en Metodología de la Investigación, Diplomado en Políticas Públicas para la Infancia y Maestría en Educación Superior. Actualmente está realizando su tesis doctoral con la Universidad de Oviedo (España).

Con vasta trayectoria como docente en los niveles Inicial y Básico y en cargos de gestión en colegios privados. Fue consultora de UNICEF y del Banco Mundial en labores de asesoría para la Secretaría de Estado de Educación como supervisora y productora de materiales de capacitación. Imparte talleres, conferencias y ponencias tanto en el país como en el extranjero. Es catedrática de la Universidad Autónoma de Santo Domingo y de la Universidad Católica Santo Domingo en grado y en postgrado en el área de didáctica, educación artística y gestión y administración educativa. Actualmente es Directora de Posgrado de la Facultad de Humanidades de la UASD. Como autora ha elaborado manuales, guías y otros materiales relacionados con la formación y capacitación de maestros y maestras. Es miembro de Shalom (Asociación de ex becarios de Israel) y miembro fundadora de OFDP (Organización para el Fomento del Desarrollo del Pensamiento que apoya las reformas educativas en los países latinoamericanos donde tiene filiales).

La creatividad es una de las capacidades más importantes que tiene el ser humano para su desarrollo integral. Su valor no solo se encuentra en las artes, está también en la vida cotidiana. El pensamiento productivo afecta favorablemente todas las áreas del saber y el desarrollo total de la persona.

La presente obra **El Desarrollo de la Creatividad en la Escuela** ha surgido de los estudios y experiencias de la autora en el campo de la creatividad infantil y la orientación a maestros y maestras y en la propia práctica de la autora.

La visión que se presenta del tema, está apoyada en la corriente de pensamiento que se ha asumido y practicado, respecto a las ideas de autores y autoras de relevancia en el campo de la educación. Es un esfuerzo por sustentar la obra en unos fundamentos científicos y en la propia práctica de la autora.

El propósito, principal, al elaborar la misma, es contribuir a desarrollar una actitud crítica y reflexiva en el y la docente de la educación primaria o básica, que le lleve a cambiar su práctica de aula y hacer de ella una actividad creativa como un elemento sustancial de la educación integral.