



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.

UNIDAD O95 AZCAPOTZALCO.

**DESARROLLO DE LAS HABILIDADES CREADORAS EN
LOS ALUMNOS DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA
PRIMARIA**

SILVIA ROSALES ACOSTA

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.

UNIDAD O95 AZCAPOTZALCO.

**DESARROLLO DE LAS HABILIDADES CREADORAS EN
LOS ALUMNOS DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA
PRIMARIA**

**TESINA QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

PRESENTA:

SILVIA ROSALES ACOSTA

CREATIVIDAD DOCENTE AYUDA A SER

CONFIA en tus alumnos
Si quieres ganar su confianza.

RESPETA a tus alumnos
Si quieres obtener su aprecio.

ESCUCHA a tus alumnos
Si quieres atraer su atención.

AYUDA a tus alumnos
Si quieres recibir apoyo.

TOLERA a tus alumnos
Si quieres que ellos disculpen tus errores.

IMPLICALOS en su aprendizaje
Si quieres que aprendan por si mismos.

VALORA lo positivo que tiene cada uno
Si quieres que sean constructivos.

INTERESATE por sus problemas
Si quieres que pidan tu ayuda.

DA a tus alumnos cuanto sabes
Si quieres ser rico en ideas.

ALABA cuanto de bueno tengan o hagan
Si quieres aumentar su auto confianza.

DESARROLLA la conciencia personal y social
Si de veras quieres formar personas creativas

SATURNINO DE LA TORRE

AGRADECIMIENTOS

A MIS PADRES.

Hoy he concluido una de las etapas más importantes de mi vida, y el volver la vista atrás, comprendo que la fuerza que siempre me impulso fue la de los valores que me inculcaron tú rectitud y honestidad papá. Tu amor y comprensión mamá.

A MIS HERMANOS

La disciplina y tenacidad que aprendí de ustedes hermanos. Son los aspectos que han caracterizado mi trayectoria como estudiante y en adelante como profesionalista

A MIS PROFESORES

Gracias a todos y cada uno de mis profesores de la Licenciatura que formaron parte de mi formación profesional al Prof. José G. Rincón Andrade, Prof. Leonardo Ceja Avalos, Prof. Manuel Zavaleta Santamaría, Prof. Manuel Aquilis, a la Profa. Angélica Jiménez Robles y en especial al Prof. Tonatiuh Ramírez Beltrán de quien siempre me quedaran grabadas sus clases ya que eran de lo más enriquecedoras con sus comentarios y también por ser el tutor de mi tesis.

Y MUY EN ESPECIAL PARA JONATHAN

Por ser la persona más importante y ser el motivo que me ha inspirado a superarme día a día y no caer en los momentos más difíciles espero algún día puedas leer esta dedicatoria y sepas lo importante que eres para mi hoy y siempre.

INDICE

PORTADA.

PORTADILLA.

DICTAMEN.

DEDICATORIAS O AGRADECIMIENTOS.

PENSAMIENTO.

INDICE.

INDICE (CONTINUACIÓN)

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN (CONTINUACIÓN)

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2. JUSTIFICACIÓN

3. OBJETIVOS

4. ALGUNAS POSTURAS TEORICAS SOBRE LA CREATIVIDAD

CAPÍTULO I

NATURALEZA HUMANA DE LA CREATIVIDAD

1.1 Mitos y Realidades de la Creatividad-----	11
1.2 Definiciones y conceptos de creatividad-----	16
1.3 Fases de la creatividad-----	20
1.4 Barreras que limitan y obstruyen la creatividad-----	23
1.5 Relación entre creatividad e inteligencia-----	27
1.6 Campo de aplicación de la creatividad-----	31

CAPÍTULO II

PERFIL CREATIVO DEL NIÑO DE CUARTO GRADO

2.1 Características psicológicas del niño-----	33
2.2 Perfil creativo del niño-----	36
2.3 El proceso creativo en el niño-----	40
2.4 Comportamiento creativo del niño-----	42

CAPÍTULO III

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJES CREATIVOS

3.1 Estrategias básicas para pensar y crear-----	44
3.2 Características de las estrategias creativas-----	49
3.3 Propuesta para la acción-----	52

CAPÍTULO IV

EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA

4.1 El Perfil del docente creativo-----	54
4.2 El profesor como profesional innovador y creativo-----	58
4.3 Programas para el desarrollo del pensamiento-----	62
4.4 Programas, estrategias y técnicas para desarrollar la creatividad-----	69

CAPÍTULO V

PROPUESTA DIDACTICA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

5.1 Propuesta personal-----	73
5.2 Algunas recomendaciones con respecto a las Técnicas-----	88
5.3 Análisis de los resultados-----	89
5.4 Interpretación de los resultados-----	94
Conclusiones-----	96
Bibliografía-----	103

INTRODUCCIÓN

La crisis actual ha conducido y sigue llevando a modificaciones al sistema educativo lo que permite una gran apertura en la forma de aprender, en la forma de enseñar y sobre todo en la forma de concebir la vida a partir de una enseñanza escolar.

El propósito de este trabajo consiste en mostrar y reflexionar sobre el proceso creativo en el niño y la implicación que tiene esta capacidad en el proceso enseñanza-aprendizaje, mostrada a la creatividad como la plataforma que posibilita la solución de problemas a través de la búsqueda de soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas.

La creatividad a pesar de su importancia en la formación del individuo no se le ha dado la debida atención a este tema, es por eso el interés de la realización de este trabajo. Hoy en día, observamos con tristeza nuestras aulas, y vemos como nuestros alumnos son seres pasivos incapaces de reproducir lo que se encuentra en su entorno, además de ver también como hay profesores que sólo, se encargan de llegar a dar su clase sin buscar posibles actividades para reforzar la clase y el conocimiento de los alumnos. La educación requiere desarrollar en los estudiantes las habilidades que les pueda permitir cuestionar y analizar la información.

Una educación planeada con actividades creativas responde al objetivo primario de toda educación: insertar eficientemente al alumno al medio social, para hacerlo capaz de enfrentarse con éxito al mundo que le espera, y prepararlo para resolver problemas y dar ágiles respuestas a situaciones imprevistas. Ya que el sistema educativo

tiene que estar en constante preparación, para conducir al alumno por una faceta creadora, esforzándose por descubrirla y cultivarla.

La importancia de explotar el potencial con el que cuentan los alumnos, además de que aportan una inquietud hacia el mundo, son curiosos, espontáneos e imaginativos; desgraciadamente el docente ha perdido el interés por llevar a cabo la creatividad dentro de sus aulas dando referencia al alumno de las formas correctas de hacer las cosas, inadvertidamente aplasta la espontaneidad del alumno. Es conveniente que el docente se prepare para ofrecer su clase más innovadora y que los alumnos se interesen, el papel del maestro consiste principalmente en hacerlos reflexionar y enseñarlos a buscar posibles soluciones a sus preguntas.

En el primer capítulo de la segunda parte, presentamos los estudios sobre creatividad que son la infraestructura de todas las definiciones que se presentan sobre el tema; además pretendemos explicar las etapas por las que pasa un individuo al desarrollar su creatividad, así como a los obstáculos que se le presentan para desarrollarla y el campo de aplicación.

En el segundo capítulo se presenta el proceso creativo en el niño de cuarto grado, de manera más específica, su comportamiento, las etapas que desarrolla el proceso creativo, los obstáculos a los que se enfrenta y como los soluciona.

En el tercer capítulo se profundiza sobre algunas estrategias que podrían ser herramientas del maestro para el desarrollo de la creatividad en los niños.

El cuarto capítulo proyecta al docente creativo como el eje central de este gran reto y algunos programas para el desarrollo del pensamiento incluyendo el SOI (programa de la estructura del intelecto), y en el quinto capítulo se narran y explican las experiencias que obtuvimos cuando llevamos a cabo las estrategias así como el análisis de los resultados.

Finalmente, se presentan las conclusiones que consideramos pertinentes y que presentan los juicios valorativos de todo el trabajo.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La creatividad es una cualidad humana intangible, invisible e inherente a cada persona que como cualquier otra capacidad del ser humano que debemos cultivarla día a día para lograr un mejor desempeño de la cotidianidad de nuestras actividades y no solo en situaciones especiales como superficialmente se cree.

“Los seres humanos creativos aprenden lo que quieren; aprenden para poder tener las herramientas necesarias que su originalidad y genio necesitan... “En el salón de clases no sabemos cuanta creatividad se mata para enfatizar el aprendizaje” (1).

Técnica y objetivamente existen procedimientos y ejercicios para desarrollar la creatividad, tales como la reflexión, el análisis crítico mas allá del sentido común y del aparato sensorial pero lo mejor es tratar de ser creativo y diferente en cada uno de nuestros actos tal como Jean Piaget lo cita:

“La principal meta de la educación es crear hombres creativos capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente capaces de repetir lo que han hecho otras generaciones; es decir, hombres creadores, inventores y descubridores” (2).

De esto resulta claro que la creatividad no es producto de una corazonada, de una receta mágica o de un rito tradicional, sino concretamente del trabajo, quien junto con la creatividad forma la pareja ideal; la pareja perfecta, pues esta crea y aquel ejecuta y en la medida en que ambas se fusionan en una sola, lo más probable es que nos lleven a cruzar la frontera de las ideas para arribar a una

(1) NEILL, A.S “La creatividad en la educación” en DIDAC, otoño del 86, No. 9 UIA

(2) PIAGET. Jean. Informe de conferencia que dicto en la Universidad Cornell y en la UCLA, E.U. en escuela para padres y maestros de Luis Gadea, México, D.F. 1992, Pág. 174

nueva realidad, tal como ocurrió con el hombre que creó el neumático sin cámara, el avión sin hélice o el hombre que logró su sueño de volar, etc.

Entonces el problema de la creatividad en la escuela primaria no se da en relación directa del alumnado, sino en razón del responsable del proceso enseñanza-aprendizaje en el grupo, porque es este quien debe orientar dinámicamente y reflexivamente toda actividad escolar, por esta razón en el ámbito escolar se encuentran latentes interrogantes como:

¿Qué tipo de hombre se quiere formar en la escuela primaria?

¿Cómo se logra que la creatividad se manifieste en cada uno de los actos del trabajo escolar?

¿Cómo se logra el desarrollo de la creatividad en nuestros alumnos?

¿Cómo desarrollar una personalidad reflexiva en cada alumno para impulsar su creatividad, especialmente en la resolución de problemas?

Además no solamente deben ser estos planteamientos nuestra preocupación, sino su antítesis tales como:

¿Qué problemas puede causar en el niño el hecho de privarlo de las oportunidades de ser creativo?

¿Por qué se forma en la actual escuela discentes mecanicistas y no alumnos con un desarrollo creativo en cada una de sus actividades?

¿La escuela actual tiene el soporte académico y administrativo para propiciar la creatividad?

¿Qué características presentan con mayor frecuencia los niños que no han podido desarrollar su creatividad?

Todos estos planteamientos son las directrices de nuestra investigación, que necesitan una respuesta sólida y globalizada; pues dar una respuesta individualista equivaldría a seguir propiciando la crisis educativa en que nos encontramos inmersos a pesar que el discurso político educativo actual cite otra cosa.

2. JUSTIFICACION

Hablar de los problemas de la educación básica genera un panorama crítico con gran cantidad de carencias, de los problemas de ineficiencia y de rubros perdidos que han sido los responsables de que haya olvidado la escuela su capacidad de servir como canal de motivación hacia una vida social futura, creando la baja calidad de los resultados educativos, reafirmando lo que cita Silvia Smelkes:

“Somos un país de reprobados con notables deficiencias en la lectura de comprensión y expresión crítica como nosotros mismos tenemos, en conocimientos matemáticos (sobre todos aplicados) cuestiones que entre otras motivan al alumno a desertar a temprana edad en la escuela” (3).

A estas alturas, 56 de cada 100 niños terminan el sexto grado, 66 de cada 100 no terminan la educación básica; con esta perspectiva se está ocultando la responsabilidad de la educación de ofrecer un servicio que está diseñado en función de las condiciones reales de la población provocando en el alumno la pérdida de su espontaneidad, la pérdida de su riqueza expresiva, de su creatividad a medida que va avanzando en el sistema educativo... Es quizás este, el punto más importante y el más perdido y echado por la borda por la inconciencia del docente al buscar la eficiencia académica en el aprender a partir de sistemas escolares.

Así, la educación en las aulas mantiene un concepto de aprendizaje basado en la pseudo concreción donde para aprender el alumno debe retener y repetir información desempeñando el rol de espectador de su propia enseñanza; es decir, registrando y recibiendo estímulos del exterior sin comprenderlos no establecido una relación

(3) SMELKES, Silvia “Los retos de la modernización de la educación básica” en Cero en Conducta, año 5 No. 17, Enero- Febrero 90

entre él como sujeto cognoscente y el objeto de conocimiento, siendo la principal vía de transmisión la exposición por parte del maestro, explicando a su manera (en la mayoría como lo aprendió el maestro); transformándola en un verbalismo auxiliado de recursos diseñados sin criterio a cada una de las situaciones reales de aprendizaje, donde los textos carecen de interés para los alumnos, debido a las lecturas y actividades estandarizadas sin mayor motivación que obtener un 10 en el cuestionario o la copia, un gis y pizarrón donde solamente tienen sentido palabras unidas gramaticalmente pero sin un significado real para los alumnos y apoyada por una evaluación que solo se dedica a comprobar los resultados a través de exámenes que sirvan para asignar calificaciones al final de los cursos.

Sabemos que no se puede pasar bruscamente de un sistema tradicional en el que las actividades están controladas para que el discente apenas tenga cierto tiempo para realizar las actividades programadas a transportarse, a otro sistema en el que el niño disponga de ciertos tiempos para hacer lo que quiera, siendo así preciso crear hábitos de trabajo y despertar interés ocupacionales a través de contenidos dirigidos con una actitud creadora por parte del maestro, confirmando la misión de la escuela en una guía para el niño en todas sus operaciones.

Luego, de cada cual, podrá orientarse por alguna de ellas hasta llegar a sobresalir en algunos de los campos en los que se manifieste su creatividad, incorporándolos como entes de auto educación y auto desarrollo tanto en el campo de la ciencia, la tecnología y el ámbito social; creando una sociedad informada, dotada de habilidades, actitudes y sentido creativo para solucionar problemas dejando de lado todo un pasaje de tradiciones educativas superficiales, retomando a la creatividad que todos poseemos en mayor grado del que realmente creemos.

3. OBJETIVOS

Nos ponemos como objetivos los siguientes:

OBJETIVO GENERAL:

Determinar objetivamente la viabilidad de proponer una didáctica innovadora desde la génesis de la creatividad.

OBJETIVOS PARTICULARES:

Propiciar la habilidad de la capacidad creadora del alumno a partir de un planteamiento didáctico, innovador y permanente.

Contrastar la escuela tradicional y la propuesta de los planes y programas en el desarrollo de las actividades creadoras.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

Propiciar la creatividad a partir de estrategias que motiven intrínsecamente al alumno.

Propiciar las experiencias de trabajo en donde el alumnado resuelva problemas escolares desde una perspectiva divergente.

Propiciar la significación del trabajo escolar desde la perspectiva de la enseñanza de aprender a aprender en donde el alumno y nadie más que él construye su aprendizaje.

4. ALGUNAS POSTURAS TEORICAS SOBRE LA CREATIVIDAD

Como resultado del estudio que hemos realizado, nos es grato ver que parte de la investigación se ha quedado en nosotros y que lo más importante es que nos hemos librado de aquellas concepciones mal llamadas “univocas” y homogéneas; por lo contrario, estamos abiertos al campo de lo divergente y a la reflexión, como ocurre con el concepto que la definen tradicionalmente como un “don”, pero que nosotros la definimos como “la capacidad connatural al ser humano que puede ser desarrollada a través de un proceso que libera un pensamiento divergente”; es así como la creatividad desde su esencia es una capacidad connatural que no debe dejarse a la suerte su desarrollo , porque corre el riesgo de ser deformada, modificada o aniquilada principalmente por el mal trabajo docente, ya que este todavía conserva una línea autoritaria y poco reflexiva lo que puede provocar el bloqueo total o parcial de este potencial innato: es decir, seguimos teniendo una educación autoritaria, memorística, mecanicista, etc., que no estimula ni desarrolla la creatividad y esto es el contraste de la realización de estrategias y técnicas creativas que transforman la actitud pasiva y el pensamiento convergente en una actitud mas flexible y abierta ante los fenómenos de la vida lo que da pie a la búsqueda de alternativas propias y variadas para la solución de problemas, en otras palabras un pensamiento divergente que permita un panorama más amplio para su propio desarrollo, de acuerdo a Felipe Chivas Ortiz (1987), nuestro concepto se clasificaría con aquellos autores que ven a la creatividad como un espacio de continua creación y crecimiento en la creatividad, campo que de ninguna manera pertenece a un campo definido, sino por el contrario, contempla toda la amplia gama de actividades de la vida.

Una definición clara y precisa que se acerca a nuestro concepto es la de Paúl Guilford (1971) quien define a la creatividad

como "capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados".

Este concepto nos permite reflexionar sobre el papel que desempeñamos en las aulas; es decir, si somos nosotros los educadores los generadores y aun más, los responsables de mucha o de la poca creatividad que se manifiesta en nuestras aulas y fuera de ellas; es evidente que debemos reconocer que el ser humano nace con un cúmulo de potencialidades las cuales se desarrollan en la familia y algunas otras en la escuela, así que es tarea de esta última y de cada uno de nosotros- desarrollar armónicamente todas las potencialidades del ser humano entre ellas la creatividad por lo que nos concentramos en el concepto de creatividad que denota a la escuela como el agente que debe desarrollarla al igual que lo hace con la memoria, la inteligencia, la percepción, etc.

Con este concepto queda superada la idea convicción de compañeros maestros que ven y dicen que la creatividad se ejercita sólo en la expresión artística y aún peor creen que dejarlos actuar libremente sin tener una dirección firme en los propósitos de trabajo es creatividad.

Para realizar una actividad creativa es necesario proponer preguntas incitantes e indagadoras para el niño, que despierten sus hábitos de búsqueda y experimentación para propiciar su creatividad en la lectura, la escritura, las matemáticas, el civismo, la geografía y todas las actividades que propicien su aprendizaje (dentro y fuera de la escuela), pero la realidad en otra: el contenido de las asignaturas que se transforman de objetivos a propósitos en el discurso bien definidos pero en la acción demasiado lejos de lograr, es por eso que nuestra postura toma mayor énfasis en este sentido el desarrollo de

las habilidades creadoras será el puente cognitivo entre el alumno y el conocimiento, superando los procesos memorísticos, mecanistas y repetitivos de la escuela; además que este puente se construye de manera activa por parte del alumno, quien lo va construyendo con su participación, con sus interrogantes, con sus observaciones, con toda su energía, con su imaginación e incluso con sus errores, los cuales lo acercan al conocimiento, esto es para nosotros la cognición. J.P. Guilford considera que no importa el campo en que se desarrolla la creatividad para él es un sujeto de aprendizaje para captar nuevas y múltiples informaciones; es decir, la creatividad pertenece a los aspectos generales del aprendizaje y es transferible por sí misma.

Esta es la postura de la teoría de la transferencia de la creatividad expresada por Guilford y que compartimos...Creatividad, es crear oportunidades –lo ideal es que sean nuevos- para resolver problemas.

El pensamiento divergente es una actitud mental que puede practicarse y convertirse en una habilidad. El modelo de Paúl Guilford SOI (Estructura del intelecto) el cual tiene un enfoque cognoscitivo que tomamos como base para desarrollar esta habilidad, en el que se admite una gran flexibilidad en la descripción y categorización de las diversas actividades intelectuales humanas en la escuela y en el comportamiento general de los individuos. Este modelo nos permite sustentar de manera coherente la aplicación de métodos, técnicas y estrategias creativas; así este trabajo responde a las expectativas del docente que tiene la libertad y la obligación como profesional de diseñar y construir sus propias estrategias para el desarrollo de la creatividad en sus alumnos, los cuales deben partir de un análisis del trabajo que se realiza al interior del aula para él, los alumnos y el proceso enseñanza-aprendizaje que se da entre los dos y concluimos que la creatividad se va a dar en el alumno cuando el profesional que

tiene enfrente tome las riendas del gran compromiso moral y social que tiene reforzando las clases con estrategias , técnicas y programas creativos que le permitan acercar a los niños al conocimiento.

CAPÍTULO I

NATURALEZA HUMANA DE LA CRATIVIDAD

1.1 MITOS Y REALIDADES DE LA CREATIVIDAD

Para plantear el desarrollo de la creatividad es fundamental conocer cuál es su naturaleza, cuáles son los elementos que la constituyen, identificar las características que hacen que un producto o un proceso pueda categorizarse como creativo, que funciones cognoscitivas se presentan o se requieren para llegar a la creatividad. Durante mucho tiempo se considero a la creatividad como un don que sólo había sido depositada en algunas personalidades del arte.

“La creatividad, es una capacidad casi innata en el hombre; sin embargo, el propio miedo a descubrirla, hizo que porcientos de años se pensará que sólo era propiedad de unos cuantos” (4).

Así en los últimos años se ha puesto de moda una palabra que hace unos decenios sólo unos pocos especialistas conocían o bien, solían conceder a unos cuantos: los artistas... Este término es la creatividad, sinónimo de lo ideal, lo artístico, lo estético. En fin, De lo supremo que suele hacer el genio en el mundo de las bellas artes como *El Moisés* de Miguel Ángel o *La Gioconda* de Leonardo De Vinci, sin embargo hace algunos años el termino salio de estos cánones e invadió todos los ámbitos, por lo que sus promotores fueron tachados de rebeldes, locos y hasta extravagantes; así también existen incontables prejuicios sobre la personalidad del ser creativo puesto que sin reflexionar en la realidad, se olvidan que el hombre es por naturaleza un ser creativo a partir de que alcanzo el status de *homo sapiens* cualquier objeto y manifestación da cuenta de ello: su lenguaje, su vestimenta, su forma de organización social,

(4) ESCOBEDO, G. ROBERTO. “La creatividad”. Centro de Integración Universitaria UIA, México D.F. 1995, PAG 1-12.

cultura y económicas, etc., por no mencionar los complejos.

Inventos tecnológicos o notables obras de arte que ha construido, que ha perfeccionado y que aun hoy existen; sin que tengamos que llamarlas obras de arte... ¿Acaso no lo son el auto, el cine, el avión, etc.?

Además la creatividad no esta circunscrita a objetos sino en todo el potencial creativo que utiliza el hombre para realizar su trabajo, trátase éste de la elaboración de un trabajo, realización de una actividad o en la forma de resolver un problema de cualquier índole. La actitud creativa connatural al ser humano implica la posibilidad de enfrentarse a la vida como si fuera la primera vez que sucede y al mismo tiempo con toda una herencia –herramienta-cultural correspondiente, esto quiere decir, que cada uno de los seres humanos es un testimonio diferente, una manera distinta de ver, experimentar, conocer y explicar el mundo, la vida, la muerte, el amor, la trascendencia. Cada uno es una partícula indispensable en la configuración del amplio mosaico de la vida, esta partícula realiza y transforma a condición de un acto de creatividad todo lo que lo rodea, también es cierto que el hombre no es más o menos creativo por nacimiento o por herencia, sino en la medida en que haya desarrollado un potencial creativo que cada uno posee.

Hace tres o cuatro décadas cualquier intento de reseñar lo que las investigaciones revelan sobre la creatividad hubiera sido un tanto difícil, dado que en 1952, los datos sobre este tema eran muy escasos, pero ahora es objeto de mucha atención especialmente por el desarrollo científico, tecnológico y humanístico que se vive, además por el apoyo inmensurable que brindan las ciencias de la cognición, cuya esencia es el mar de información que manejan producto del **Boom** de investigaciones sobre nuestras capacidades cognitivas que

se han dado desde 1960 y que en la última década se han multiplicado aritmética y geoméricamente.

Esta información aparentemente confusa y carente de sentido es la base de todo el proceso intrínseco y extrínseco en el ámbito de la creatividad. La palabra creatividad deriva del latín *“creare”* que significa crear, hacer algo nuevo, algo que antes no existía; sin embargo tampoco podemos tomarla como una generalidad, pues en la actualidad no hay una definición unitaria de creatividad pero cada definición aporta el concepto características como originalidad, capacidad inventiva, flexibilidad, descubrimiento, cosa extraordinaria, fluidez, etc., teniendo como común denominador la idea de algo nuevo, independientemente de lo que esto nuevo pueda ser que en nuestro medio, de esta manera, sigue prevaleciendo la idea de la creatividad no forma parte integral de la enseñanza que se da dentro y fuera del aula y por ello se está muy lejos de la modernidad educativa que se ha expuesto, de aquí que nuestra intención de realizar un análisis más detenido de las raíces creadoras donde se ponen en evidencia que los elementos comunes en estos hechos son 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.

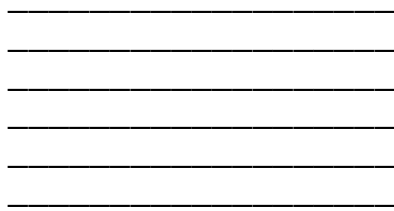
Esta capacidad se encuentra en la base de todo proceso creador tan original, tan buscado y tan dado esporádicamente como una palabra a la que se recurre para hablar de algo original y hasta un poco misteriosos.

Es así como la sociedad reclama del sistema y de los agentes educativos que esta potencialidad tan rica con que nacen todos los hombres se estimule y desarrolle al igual que lo hacemos con la memoria u otras capacidades , buscando la libertad en el ámbito

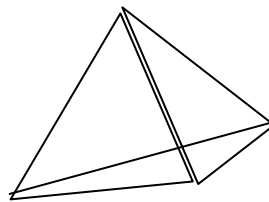
educativo, social y cultural, mayor iniciativa, nuevos métodos creativos que rompan con la rigidez de las clases y de los contenidos flexibilizándolos con temas surgidos de las circunstancias o de los intereses del propio alumno; como por ejemplo, la actitud que asume el educando ante un problema cognitivo, Es muy conveniente explicar con un ejemplo:

PROBLEMA

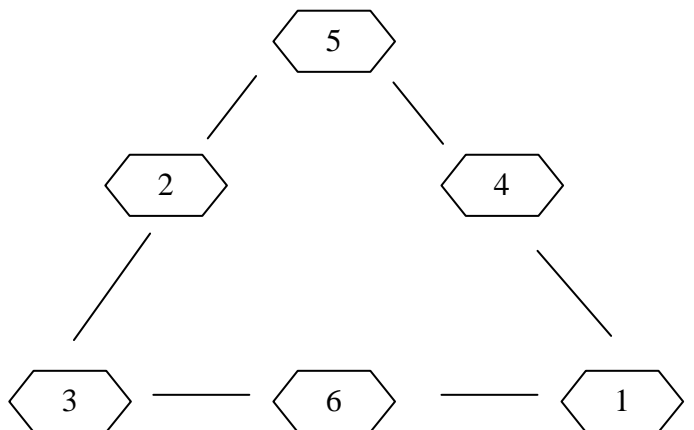
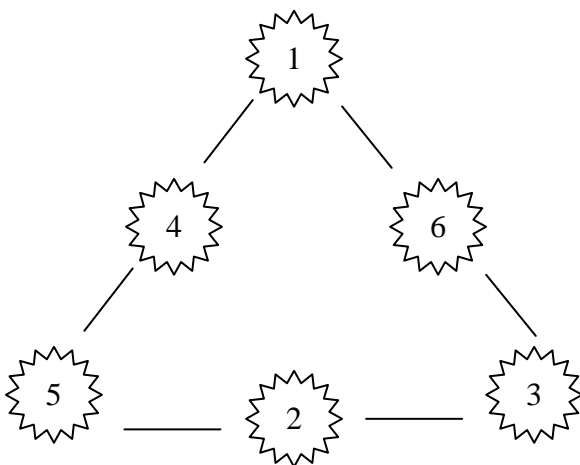
Con las líneas construye cuatro triángulos equiláteros.



RESPUESTA



Coloca por lo menos dos formas diferentes los números del 1 al 6 en cada triángulo de tal suerte que la suma de cada lado te dé 10.



Como podrá verse, ambos problemas no tienen semejanza, parecido o identidad alguna con el o los problemas tradicionales. Juanito tenía una cantidad tal, se gastó tanto, cuanto le queda. ¡Si no son problemas donde está presente en el trabajo intelectual! – **PENSAR-**, es la premisa y por supuesto, la creatividad es parte de ello... Reiner Maria Rilke 1926, dice:

“cada ser humano tiene ese algo más que le puede dar forma superior a lo que le rodea y entonces, tu tienes la posibilidad no sólo de vivir tu vida, sino también de crearla” (5).

La creatividad es una herramienta a la que todos tenemos acceso y que podrá ser mejor si la trabajamos diariamente para alcanzar niveles más elevados en cada uno de nuestros alumnos.

(5) Ibidem. Pág. 15

1.2 DEFINICIONES Y CONCEPTOS DE CREATIVIDAD

Al hablar de la creatividad desde el ángulo educativo no nos referimos de un modo directo al despertar de las capacidades o perfeccionamiento de las mismas sino a la búsqueda del desarrollo de sus habilidades a través de estrategias cognitivas que funcionen como la materia prima del intelecto como punto de partida para transformar su mundo y crearlo a su manera y necesidades. La creatividad en educación tiene un sentido mas específico e individual, se trata de toda conducta espontánea, con un acento personal y único y no meramente repetitivo. De todo aquello en lo que cada cual puede reconocerse a si mismo, todo lo sencillamente puede calificarse de original, es así como el concepto de creatividad no esta definido unilateralmente, pero si cada uno contiene elementos que permiten tener una idea más clara de qué es, cual es el objeto de su estudio. A continuación ofrecemos los conceptos que más nos parecieron adecuados:

Galia Sefchovich (1995) define a la creatividad como: "la forma de vida capaz de revolucionar la perspectiva del quehacer educativo".

Grinberg (1980) considera que la "creatividad es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original" (6).

Mauro Rodríguez Estrada (1985) propone la siguiente definición: "es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas".

(6) SEFCHOVICH, G. Y Waisburd, G "Hacia una pedagogía de la creatividad", Trillas, México D.F.1987. 17.

Nelly (1979) ve a la creatividad no sólo como un potencial que está esperando crecer y desarrollarse, sino que, afirma que quien acepte el reto de propiciar tal desarrollo, debe saber que el ser creativo es un compromiso con uno mismo y con la sociedad.

Por supuesto la escuela humanista se basa en el estudio de la personalidad creativa enfatizando las características propias del hombre creativo: el deseo de conocer y crecer, la apertura a nuevas experiencias y autorrealización entre otros.

Los de la teoría de la Gestalt enfocan el progreso creativo como una reestructuración del campo que da lugar a un insight creativo.

Las teorías sociológicas contemporáneas contemplan dos sentidos: el potencializador y posibilitados, donde se destaca aquí el enfoque cultural e interpersonal de la creatividad, que entiende a la creación como proceso de transformación del individuo sensible al medio, sobre el cual actúan las instituciones sociales, la familia y la escuela en el desarrollo e inhibición de las capacidades creativas.

La concepción existencialista de la creatividad considera que esta se da cuando el individuo encuentra su propio mundo, de ahí que el hombre sea aquel que está siempre abierto a nuevas experiencias sociales.

Las teorías factoriales se relacionan con el producto creativo y están representadas por el **Modelo del Intelecto** creado por Guilford, aquí los factores que caracterizan a la creatividad están relacionadas con los contenidos semánticos (fluidez, flexibilidad, redefinición, originalidad, elaboración y sensibilidad de los problemas).

Para Vigostky (1987)

“la creatividad es producto de la disociación (romper la relación natural de los elementos tal como fueron percibidos inicialmente) y asociación (combinación de los diferentes elementos en una estructura o cuadro complejo, que se materializa en producto creativo), en cuya base están los procesos de imaginación y fantasía. Considera que la creatividad existe potencialmente en los seres humanos y es susceptible desarrollarla ya que está, se encuentra presente en cada acto donde se imagine, transforme y cree algo, esta actividad tiene un carácter eminentemente social, además considera necesario buscar la génesis de la creatividad en la infancia y encontrarla en la actividad del juego, el defiende la actividad lúdica porque a través de ella el niño no sólo reproduce lo vivido, sino que se encamina a una transformación creativa de las impresiones vividas, la combinación de lo nuevo para la formación de una nueva realidad, que responda a las exigencias e inclinaciones del propio niño” (7).

Por lo tanto la creatividad es un proceso que presenta a la mente un problema con claridad (ya sea visualizándolo, suponiéndolo, imaginándolo, contemplándolo, etc.) para originar o inventar una nueva forma, idea, concepto o noción (según nuevos esquemas no convencionales) para solución a partir de un estudio y reflexión más que acción, es decir, para lograr algo nuevo y diferente toda persona debe de descubrir una forma hasta entonces desconocida para ella.

La creatividad es entonces, el resultado de una combinación de procesos intelectuales que son nuevos para el sujeto, que de esta manera se convierte en ente creador.

Ser creativo significa no sólo una forma de pensar, sino una actitud ante la vida. Es aquí donde se plasma y despejan dudas de

(7) KOZULIN, Alex. “La psicología de Vigotski”. Psicología Alianza editorial, Madrid, España, 1994, Pág. 57

Diversas índoles, realmente estaremos formados integralmente cuando nuestra enseñanza nos conduzca a un pensar y crear más excelente; es decir, a utilizar estrategias de pensamiento abiertas, flexibles, cambiantes y transferibles en función de los escenarios que le toca vivir a cada hombre en un aquí y ahora con perspectivas y certidumbres futuras.

1.3 FASES DE LA CREATIVIDAD

El hablar de la creatividad en su sentido más amplio es adentrarse a un proceso de desarrollo basado en la estructuración, desestructuración y reestructuración de la realidad, para llevar dicho proceso, el ser humano (creador) debe hallar su camino y su meta de acuerdo con sus disposiciones, en ese camino se distinguen dos aspectos: por un lado la vivencia del propio acto creador y por el otro los incentivos intrínsecos y extrínsecos del propio ser creador.

Arnold (1959) define estos aspectos a partir de etapas o fases que se clasifican en:

- a) **Preparación:** es el análisis de un campo, es decir definir el problema.
- b) **Producción:** consiste en sobrepasar las distintas posibilidades de solución a través de la técnica de asociación de ideas.
- c) **Decisión:** es asociar para transformar y mejorar las combinaciones.

Otros autores no hablan de fases sino de estadios. Los cuatro estadios fundamentales son:

- a) **Preparación:** es el periodo en que se reúnen conocimientos, Taylor (1964) habla de acopio de la materia. Marksberry (1983) cree que esta fase se inicia en el momento en que aparece el impulso hacia la actividad. El individuo creativo recoge todo tipo de experiencias vitales y de saberes sin previa censura, es decir, sin considerar lo que puede ser importante y lo que no.
- b) **Incubación:** se desarrolla en el inconsciente con la búsqueda de la solución. Representa el tiempo de inquietud y frustración. Poincare (1952) piensa que esta fase se desarrolla por completo en el

inconsciente, mientras que Woorworth y Schloosberg (1954) sólo la ve como un “distanciamiento del problema”.

c) Visión: es el momento donde el material de la fase incubadora se transforma en conocimiento claro y coherente que aflora en forma repentina.

d) Verificación: constituye la fase final del proceso, en la cual se comprueba, examina y configura la nueva visión hasta adecuarse al individuo creativo y comunicarlo, donde hay que traducirlo de una visión subjetiva a formas simbólicas objetivas.

Para Mauro Rodríguez Estrada (1985) existen seis etapas fundamentales:

a) Cuestionamiento: consiste en percibir algo como problema, es fruto de la inquietud intelectual, de curiosidad, e interés cultivado, de hábitos de reflexión.

b) Acopio de datos: es la etapa de las observaciones, de la recopilación de información y conocimiento.

c) Incubación: es la digestión inconsciente de las ideas, es un periodo silencioso de mayor trascendencia.

d) Iluminación: es la forma deseada y buscada en la solución al problema.

e) Elaboración: consiste en llevar a la obra una idea brillante para construirla.

f) Comunicación: es la forma objetiva de manifestar su creatividad.

En conclusión:

“todo proceso creativo es análogo al proceso de solución de un problema; se trabaja con la información que se tiene a la mano, se ponen en juego las experiencias anteriores, se les combina y se crean nuevas estructuras, que en una configuración se puede resolver un problema, el cual satisfacen algunas necesidades del individuo” (8).

(8) GUILFORD, J. Paúl. “Pensamiento creativo y resolución de problemas”. Educación DIGEST. Nisconsin, E. u. Vol. 29, 1984, Pág. 29

El paralelismo entre cualquier situación en que se pretende resolver un problema y el pensamiento creativo esta en que ambos casos están en el individuo; e independientemente de que estas etapas desarrollen lo fundamental se deben incorporar nuevas formas, herramientas y estrategias para resolver una situación problemática en donde la actividad del sujeto sea siempre innovadora sin importar su analogía o similitud con otro caso o casos.

1.4 BARRERAS QUE LIMITAN Y OBSTRUYEN LA CREATIVIDAD

La creatividad como proceso la concebimos como la capacidad de desarrollar una actividad ante la problemática que la vida nos presenta teniendo su corazón en las ideas, pero si decimos que es una capacidad que todos los seres humanos poseen, entonces ¿Qué es lo que impide a la mayoría desarrollarla?

Creemos que sin hacer profundas reflexiones, es la misma sociedad y por ende el tipo de escuela lo que impide su desarrollo, por que si bien es cierto que todos la poseemos también lo es, que no todos tienen las oportunidades de manifestarla; pero antes de generalizar, analicemos lo siguiente:

Existen bloqueos que están presentes en la mayoría de los individuos que inhiben su creatividad, uno de estos bloqueos es el perceptual, que es ver cual es problema o que es lo que anda mal. Otro es el socio-cultural que se origina en la forma en que hemos sido educados y lo que nos han enseñado y por ultimo los bloqueos emocionales que se encuentran en nosotros por causa de inseguridad a continuación escribimos más detalladamente cada uno de estos bloqueos.

BLOQUEOS PERCEPTUALES:

Son el tipo de bloqueos que nos hacen comenzar nuestro trabajo para la solución de un problema, sin tener una finalidad clara en la mente, tiene que ver con nuestro planteamiento del problema nuestros desvíos y prejuicios ante él, es decir, existe una predisposición haber la situación de una determinada manera y entre otros perjuicios que origina estos bloqueos sobre salen los siguientes:

a) Dificultad para aislar el problema:

Es donde el individuo no puede separar el problema real de los problemas con que está relacionado, sin embargo es importante enfocar con precisión el problema específico.

b) Dificultad causada por una limitación excesiva del problema:

Ocurre por ver el problema expresado en términos distintos.

c) La incapacidad de definir términos:

Si no somos capaces de comprender el problema no podremos trabajar la solución.

d) La incapacidad de utilizar todos los sentidos para la observación:

Es necesario que todos los sentidos estén puestos en el problema y la búsqueda de la solución.

e) Dificultad en no investigar lo obvio:

En algunas ocasiones creemos que ya que se sobreentiende el problema, los términos y algunos factores adicionales.

BLOQUEOS SOCIO-CULTURALES:

La sociedad traza reglas de conducta, de pensamiento y de acción, si el individuo no las obedece se le considera un desadaptado y surge un conformismo ya que contempla un mundo sin modificar en algo su quehacer y la creatividad emerge el arma que desafía a este esquema socio-cultural, implementado primero en la familia y en los años posteriores en la escuela, agregándose otros a medida que transcurre la vida escolar, entre estos bloqueos están:

a) El deseo de adaptarse a una norma aceptada:

Incertidumbre ante el cambio; conformismo tradicional.

b) Debemos ser ante todo prácticos y económicos:

Sin embargo por idiosincrasia resultamos todo lo contrario; es decir, poco prácticos y derrochadores, por algo nos toco vivir en “**el cuerno de la abundancia**” (9).

c) Darle demasiada importancia a la competencia o a la cooperación:

Lo que sucede es que a causa de la importancia que se otorga, ya sea a la cooperación o a la competencia, las personas tienden a confiar menos en su propia iniciativa, recursos y creatividad.

d) Demasiados o muy pocos conocimientos sobre el tema de su trabajo:

Algo demasiado común, nos atenemos a que nuestra escuela trabaja para contestar un examen, antes que para la vida misma.

BLOQUEOS EMOCIONALES:

Los bloqueos emocionales de la creatividad están dentro de nosotros mismos, determinados en parte por las tensiones de la vida cotidiana. Examinaremos algunos de estos bloqueos emocionales para ver la manera en la que afectan nuestra conducta creativa:

a) El temor a equivocarse o hacer el ridículo:

Esta es la razón más fuerte por la que se pierde la creatividad del individuo. No tenemos una cultura de la personalidad, de aquí nuestra inseguridad.

(9) Se le da ese nombre a nuestro país, por sus riquezas y su figura geométrica. (Nota de los autores)

b) Aferrarse a la primera idea que se nos ocurra:

Donde cada individuo se aferra a una solución unitaria sin ver más posibilidades, es más fácil que aflore la creatividad.

c) Rigidez de pensamiento:

Se encuentra al no aceptar más sugerencias sobre la posible solución, por la misma rigidez en que uno ha sido educado.

d) Falta de impulso para llevar adelante un problema hasta complementarlo y experimentarlo

El no concluir un trabajo impide la proyección de la verdadera creatividad. Se debe tener una actitud positiva para la realización de problemas que nos conduzcan a desarrollar la creatividad, y no manifestar apatía al trabajo.

Se debe tener en todo momento una actitud positiva ya que como podemos ver las barreras que limitan a la creatividad son varias, los bloqueos emocionales son temores irracionales, los bloqueos preceptuales impiden ver realmente el problema, el bloqueo socio-cultural limita y reprimen la imaginación, la curiosidad y la originalidad.

Es así como no existe una fórmula mágica para romper las cadenas que atan a la creatividad, lo verdaderamente esencial:

“es tener en todo momento una actitud positiva basada en el auto análisis y el deseo de mejorar ya que los bloqueos preceptuales impiden ver el problema tal como realmente es, los socio-culturales reprimen la imaginación los emocionales son temores irracionales, pero el primer paso hacia la creatividad, es reconocer que estos bloqueos existen para solucionarlos en la medida de nuestras posibilidades” (10)

(10) GUILFORD, J. Paúl, Op. Cit. Pág. 45

1.5 RELACION ENTRE CREATIVIDAD E INTELIGENCIA

En las últimas tres décadas minimamente se han realizado investigaciones sobre la relación entre inteligencia y creatividad, sobre el tema existen investigadores como: Torrance, Wallach, Bogan, Guilford, Taylor (1964) y otros que han explicado la gran diferencia entre la medida de la inteligencia y los parámetros necesarios para medir el proceso creativo que cada uno posee.

El concepto de inteligencia más próxima al de creatividad, esta contemplada en el modelo de Piaget (1976), quien define a la inteligencia como una adaptación; es decir, como la interacción entre la influencia del organismo sobre el entorno y la influencia del entorno sobre el organismo.

Por influencia del organismo sobre el entorno, Piaget (1976) entiende el que cualquier actuación depende del comportamiento anterior frente a los mismos o parecidos objetos y circunstancias, este proceso lo califica de asimilación, indicando según parece el modo con que el organismo asume sus experiencias con objetos, circunstancias, situaciones, etc.; y las ordena en esquemas de ideas para su empleo futuro. La influencia del entorno sobre el organismo se llama Piaget acomodación que es el modo y manera con que el organismo modifica sus esquemas de acuerdo a sus nuevas experiencias.

“Piaget considera el desarrollo de la inteligencia como el desarrollo de la facultad capaz de obtener un equilibrio en un nivel creciente de complejidad” (11).

(11) PIAGET, Jean. “Psicología y pedagogía”. Paidós, Barcelona España, 1965, Pág. 12

Y es esta forma de considerar las cosas la que acerca su concepto de inteligencia al de creatividad. Para el autor existen dos factores capitales; el primero es la medida en que un organismo puede controlar las desviaciones y el segundo es la capacidad del organismo para desarrollar operaciones. Una operación es una actuación o comportamiento que se interioriza como proceso mental. Las operaciones y sus agrupamientos, es decir, los procesos mentales y sus agrupamientos son el objetivo principal de la concepción evolutiva de Piaget; así de sus numerosos estudios se desprenden cinco estadios principales en la formación del concepto, por los cuales pasa la gran mayoría de los niños, aunque el niño inteligente recorre estos estadios mas deprisa, en tanto un niño menos inteligente alcance los últimos estadios de madurez mas tarde o normalmente.

La conclusión sobre la teoría de Piaget esta en la capacidad de resolver problemas teóricos y prácticos, la facultad emitir juicios racionales, el conocer conexiones, la asociación de ideas, etc. En realidad es el resultado de un sistema mental que se va elevando poco a poco en el cerebro o, lo que es lo mismo se va creando.

Nuestras representaciones de número, espacio, tiempo, peso, medida, etc., no son innatas sino que se van construyendo mediante actividades intelectuales, sensoriales y motrices, después mediante relaciones con personas que nos rodean y mediante la capacidad creciente.

Para entender y aplicar mejor los medios de comunicación. Así pues, esos esquemas básicos son el fundamento de todo nuestro pensamiento posterior, ejercerán sobre el mismo una influencia permanente y sin ellos seria prácticamente imposible pensar en opinión de Piaget. No hay duda que el modelo del intelecto piagetano ha contribuido a la investigación evolutiva de la inteligencia del niño y

que por esa vía ha promovido la investigación pedagógica. El concepto de Piaget acerca de una inteligencia superior se identifica con la creatividad. Bajo esta expectativa se afirma que la creativa es el complemento de la inteligencia y es que es la jerarquía de las facultades humanas representa el grado mas alto de la inteligencia.

Existe allí un pensamiento que cita que la ciencia se paga con sudor, lágrimas y privaciones; y el arte de crear, se paga con la misma moneda.

Se define a la inteligencia como la facultad de reunir información y se utilizara en las diferentes situaciones, la creatividad se fundamenta sobre esa capacidad, aunque aplicándola mediante el establecimiento de relaciones nuevas entre las informaciones acumuladas. La inteligencia busca las respuestas en lo aprendido, en la estrecha categoría en la que el problema se plantea, y utiliza el pensamiento convergente que puede conducir a la respuesta correcta (conocida de antemano). La creatividad por su parte, emplea el pensamiento divergente, persigue varias respuestas, sacándolas de otros campos del saber; tales respuestas ínter disciplinares no siempre pueden ser correctas dado que la novedad de la respuesta no tiene ningún marco relacional conocido previamente.

Esa respuesta creativa será buena si es nueva, si es relevante y si ensancha el círculo de la experiencia o del saber.

“La inteligencia hace posible la adaptación de lo aprendido a las diferentes situaciones. La creatividad no se contenta con una adaptación del saber; es mas bien una actualización y realización de la posibilidades potenciales que corresponden a la situación” (12).

(12) Ibidem, Pág... 45

En esta última relación, del ajustamiento a la realización, existe una aportación de las más importantes de la investigación sobre la creatividad a la ampliación del concepto de inteligencia, y en esa ampliación del concepto de inteligencia, es lo que hace posible que el individuo no se agote por completo su potencial. Sin embargo, no debemos olvidar que en (la educación formal el centro está en el parámetro de la inteligencia) es decir, sobre el almacenamiento de saberse dentro de unas disciplinas estrechas y fijas. No se educan de cara a un pensamiento independiente, aun siendo el correcto el planeamiento de las cuestiones, a una búsqueda de las diferentes respuestas interdisciplinarias. No se fomenta el riesgo de pensar con conceptos que no son los tradicionales: se reprime la curiosidad que nace con cada individuo; en cambio se fomenta y estimula el pensamiento conformista y bloquea la originalidad, aunque lo más triste es el fenómeno de la educación que prepara para el pasado ya que no se pone a su disposición los instrumentos para afrontar creativamente los problemas del futuro. Es en contra de estos márgenes estrechos contra quienes debemos luchar, puesto que el hombre es capaz de superar todo tipo de limitaciones, ya que su capacidad de acción, no se reduce a la suma de los elementos que haya recibido de la historia que lo ha precedido; si no que es capaz de trascender esta al dar vida a un mundo ilimitado, al encontrar siempre formas de creatividad, que aplica a su realidad concreta, inmediata y mediata.

1.6 CAMPO DE APLICACIÓN DE LA CREATIVIDAD

Reiteramos aquí, que

“la creatividad existe desde los albores de la humanidad, pero como tema de interés científico, artístico, cultural y desde luego en la campo educativo, en nuestro país es muy reciente ya que anteriormente se trataba de una actividad elitista, en campos que parecían bien definidos: la ciencia y el arte ”(13).

Cuando se toma a la creatividad en un sentido mas amplio, las perspectivas se abren casi al infinito, pero obviamente para cada persona el campo de esta capacidad es muy limitado; de aquí la importancia decisiva de conocerse y encontrar todas las posibilidades concretas de expresarla, basta recordar a Miguel de Cervantes de Saavedra creador del **“quijote de la mancha”**, Albert Pinten, Mahoma, Isaac Newton, Beethoven, Carlos Marx, Engels y Pablo Picasso entre otros grandes creativos de alguna época y diferentes disciplinas. Así conviene que no existe el genio universal sino que en distintos campos donde cada uno puede ubicarse, desechando el estereotipo de las novedades que el aire presenta y son limitadas con facilidad mientras la creación de algo en otras áreas despierta reacciones de rechazo y hostilidad, pero ¿Hay razón para restringir?, ¿Todo se debe hacer bajo los dogmas que la misma sociedad ha establecido?, ¿Todo se puede hacer con creatividad?

(13) ESCOBEDO, G Roberto. Op.cit. Pág. 18

Para responder a estas cuestiones es necesario considerar lo siguiente:

“la creatividad es como una riqueza social y no solo una capacidad meramente innata o sobre natural. Llegar a ser creativo supondrá hacer patente las posibilidades de cada uno para que se realice plenamente especialmente en el campo educativo, en donde habrá que ubicar al niño en la plataforma de lanzamiento de sus propias capacidades creadoras de acuerdo al tipo de inteligencia que prive en el sin que esto quiera decir que deberá “especializarse”, mas bien, enseñarle a aplicar sus propias habilidades y destrezas en la resolución de sus propios problemas” (14).

La creatividad es necesaria en todas las actividades educativas, porque permite el desarrollo de aspectos cognoscitivos y afectivos importantes para el desempeño productivo. Ante este panorama su incorporación a las aulas representa la posibilidad de tener en el recurso humano el agente de cambio capaz de enfrentar los retos de una manera diferente y audaz; esta meta es un reclamo de la sociedad a la escuela como institución formadora de individuos.

(14) GARDNER, Howard “La mente no escolarizada” Paidós, Barcelona. España, 1996, Pág. 215

CAPÍTULO II

PERFIL CREATIVO DEL NIÑO DE CUARTO GRADO

2.1 CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS DEL NIÑO.

En un mundo actual de productos terminados y de juegos estandarizados, que han limitado el desarrollo psicomotor de los niños, estos necesitan ser redescubiertos como verdaderas personalidades en crecimiento, es decir, reconocer que su desarrollo físico y psicológico es la base para detectar y desarrollar todas sus capacidades tanto en la escuela como en la familia, evitando así su posible atrofiamiento, como en antaño se hacía.

Durante el periodo comprendido de los nueve a los doce años (operaciones concretas) (Jean Piaget 1965) los niños se desarrollan en niveles muy diferentes de complejidad y contextualización (háblese de inteligencia) aprenden a través de la utilización de diferentes objetos y acciones específicas como la experimentación con materiales diversos, otros avanzan comprendiendo y construyendo conceptos abstractos a partir de observaciones; otros tantos son menos dependientes en el empleo de los sentidos, rechazan en toda ocasión las instrucciones, son capaces de crear conjeturas e hipótesis acerca de los orígenes y consecuencias de diversos fenómenos a partir de reflexiones teóricas; así, a medida que cada uno tiene más experiencia, guiados por el maestro logran comprender mejor las relaciones de causa y efecto.

“La verdadera labor de este, es ver que a cada individuo debe dársele un sitio y valoración independiente de que su forma de aprender encaje o no con la imagen que tienen los adultos de cómo aprender a través de los métodos de aprendizaje, formándose más evidente que cada uno aprende sobre sí mismo y sobre su mundo en forma diferente” (15).

(15) BONO, Edward, “El pensamiento lateral”. Edit. Penguin Books, England, 1980, Pág. 75

En esta edad se hace mas patente la necesidad de que se le de mayor atención y tiempo a las actividades físicas, a la pertenencia a un grupo (la pandilla), al fomento del grado de competencia que prevalece, e incluso se toma como normal –en algunos casos no en todos.- el rechazo abierto entre ambos sexos ya que cada uno, aun mantiene un rol diferente; especialmente por que a los niños les falta control físico en la mayoría de sus actos y las niñas muestran sentimentalismo, ternura y amor. Mientras los niños coleccionan una gran variedad de tarjetas y fotografías con el único interés de intercambiarlas; las niñas se preocupan mas por las formas e imágenes verbales, sus juegos giran en torno a la familia, sus estatutos, los miembros, etc.

En cuanto ha su relación familiar que cada día tiende a volverse más superficial los niños parecen aburrirse con los asuntos familiares, esto es en gran medida para ocultar la intensa necesidad de ser el centro del cuadro familiar; por lo tanto, es importante que el adulto o maestro (a) canalice psicológicamente al niño a comprender sus sentimientos sobre si mismo y los demás, cultivar esa espontaneidad que la escuela le va quitando para formar actitudes sociales y culturales abiertas que le permitan desenvolverse tanto en su vida familiar como académica.

En resume, los docentes debemos comprender que cada niño (a) es un ente con identidad propia, casi podemos afirmar, un diamante en bruto que debemos tallar y pulir individualmente, lejos de pensar que a todos podemos darles el mismo tratamiento, especialmente en momentos como los que vivimos, en que los juegos mecanizados, la televisión, la video, el nintendo y otros juegos electrónicos han privado a los niños de un sin fin de experiencias propias de su infancia; aunado a esto la dificultad de comunicación que enfrenta la familia y la sociedad, en donde cada vez existen la

necesidad de trabajar más y esto propicia que sus integrantes vivan cada vez con un mayor aislamiento, lo que a la larga provocara la desintegración familiar si es que todavía no se ha iniciado.

Como cita Pedro Solís

“la educación se ha convertido en algo monstruoso: **como si...** los profesores hacen como si enseñaran y los alumnos hacen como si aprendieran... O en otras palabras... En el aula pasa la **NADA**; los egresados transitaron quince o veinte años por el sistema escolar y no tienen la capacitación que debieran tener” (16).

Es necesario romper con aquellas creencias en las cuales el maestro tiene la verdad acerca del conocimiento a construir y el alumno debe encontrarla bajo el control de este experto; donde el maestro constantemente habla y el alumno escucha y les hace sentir en las clases que está plenamente seguro de lo que enseña, que hay poco que descubrir e indagar en relación con esto.

Este tipo de maestro genera actitudes en los alumnos ante el aprendizaje que se caracterizan por la inseguridad, la pasividad, la sumisión, la dependencia, la repetitividad, la reproducción de conocimientos más que la construcción activa del mismo.

(16) SOLIS, Pedro, “La crisis en la educación y las alternativas cognoscitivas”, en Pensar y Crear de Julián Betancourt Morejón. Edit. Académica, La Habana, Cuba, 1997, Pág.111.

2.2 PERFIL CREATIVO DEL NIÑO

El grave problema de la educación en México, hasta antes de la reforma de 1994, fue que la mayoría de los programas educativos estaban diseñados para desarrollar las habilidades del hemisferio izquierdo que desarrolla funciones tan precisas como el habla, la lógica, la matemática, etc., mientras que el hemisferio derecho que desarrolla la capacidad perceptiva, encargada de percibir formas y espacios que facilitan el potencial creador del ser humano, prácticamente se tenía que desarrollar por sí sólo, encajonado en pseudo asignaturas como actividades artísticas y actividades manuales.

Así, tradicionalmente, los programas escolares se apoyaban en las habilidades del hemisferio izquierdo, mientras que las del otro, se tenían que desarrollar por sí solas... De tal suerte que si se quiere desarrollar integralmente se deben tomar acciones más concretas, máximo si en la actualidad se tiene la certeza de que el cerebro está envuelto por una membrana que permite la comunicación entre los dos hemisferios que lo conforman. Esto hace necesario una nueva didáctica escolar, que proyecta estrategias de enseñanza y aprendizaje que integren áreas de expresión que sirvan de apoyo para los programas educativos, en la que se de igual atención al crecimiento y desarrollo del potencial intelectual y al creativo.

Afortunadamente, éste empieza a ser una realidad, porque la escuela ha reconocido que el ser humano está dotado por la naturaleza tanto de un potencial intelectual –por así decirlo, del hemisferio izquierdo- como un potencial creativo –hemisferio derecho- de tal manera, que ahora los programas educativos buscan desarrollar hombres íntegros en todo sentido; porque se ha reconocido que la creatividad sólo alcanza un desarrollo potencial

bajo ciertas condiciones que sin ningún pretexto pueden ser iguales, como lo explicamos anteriormente quizá por ello se debe estar plenamente consciente de que el pensamiento creativo implican un proceso de resolución de problemas con distintas soluciones y a la vez exige que el alumno utilice sus propios conocimientos y experiencias para elaborar respuestas que satisfagan sus necesidades, partiendo lejos del estereotipo que en la mayoría de las escuelas primarias priva: "el buen alumno es aquel que repite lo que se le dice y hace dibujos como los que ve en el libro". Romper con esto implica ver más allá, percatarse que los niños con sus descubrimientos demuestran que desde el comienzo de sus vidas tienen un valioso potencial creativo que se manifiesta formulando interrogantes, dando respuestas ingeniosas, imaginativas o insólitas, buscando diversas alternativas de solución. La creatividad alcanza a desarrollarse favorablemente bajo ciertas condiciones, pero no debe pensarse en ningún momento que pueden ser los mismos para cada niño, sino por el contrario, el docente debe preocuparse por dar a cada alumno los diversos medios para que emprenda su propio proceso de creatividad de manera progresiva; de aquí que se considere a la escuela como el lugar por excelencia para desarrollar la creatividad con una metodología propia, procurando que resulte ser un complemento y apoyo en el desarrollo del intelecto... En suma, se puede alcanzar un excelente perfil creativo si los docentes somos capaces de alimentar, desarrollar y conjugar los siguientes rubros en los niños:

a) **La curiosidad:** donde el niño (a) puede experimentar con palabras, objetos e ideas, tratando siempre de extraer de ellos significados nuevos.

b) **Flexibilidad:** el niño puede encontrar el método, los procedimientos, estrategias que le den resultado; es decir, si un método no da respuesta, piensa de inmediato en otro.

c) **Sensibilidad ante los problemas:** el niño puede visualizar con rapidez las lagunas en la información, las excepciones a las reglas y las contradicciones en lo que oye y/o lee.

d) **Redefinición:** aquí el niño se le canaliza a descubrir nuevos usos de los objetos, visualizar conexiones nuevas entre objetos que parecían no guardar ninguna relación con otros.

e) **Conciencia de si mismo:** al niño debe orientársele a manejarse y conducirse por si mismo e incluso puede trabajar solo siempre y cuando el proyecto sea suyo; pues le aburre seguir mecanismos.

f) **Originalidad:** debe trabajarse en cuanto a que produzca ideas que posean un toque sorprendente, sus dibujos, cuentos, objetos poseen un estilo propio.

g) **Capacidad de percepción:** canalizársele a jugar con las ideas que se le ocurren espontáneamente, percibe el ambiente que se desarrolla a su alrededor y toma de él lo que necesita.

Para concluir, debemos olvidarnos de que el aislamiento hecho de que la creatividad infantil se ponga en manifiesto tan a menudo por medio de la pintura o escultura no quiere decir que al crecer esos niños, se convertirán en escultores o pintores (tampoco lo descarta), ni incluso que de ha de poseer un talento artístico excepcional.

Simplemente, ello significa que por medio de la pintura y la arcilla están expresados las cualidades mentales que algún día puede convertirlos en seres creativos, como médicos, científicos, estadistas,

como esposos, esposas, padres y amigos; y ¿Por qué no?, Como verdaderos maestros del arte con relación a las diferentes actividades que ellos realicen.

2.3 EL PROCESO CREATIVO EN EL NIÑO

Al entrar en contacto con los materiales para realizar cualquier actividad, el niño pasa por diferentes etapas o periodos:

A) Exploración: Toma el material y prueba todo lo que pueda hacer con él, por ejemplo toma un pincel y hace líneas, manchas, colores, prueba la resistencia del papel, lo toca, lo moja, lo rompe encuentra en el material usos que a veces los adultos no tomamos en cuenta.

B) Descubrimiento: En este periodo que también podemos llamar de transición, el niño logra mayor dominio del material o situación y éste descubrimiento sugiere algo más.

C) Predicción: Comienza a realizar las actividades que se ha trazado con su propósito bien definido, existe un diseño intencional. En este periodo podrá decir "voy a pintar un perro", aunque el dibujo sea fuera de nuestras expectativas ha creado una idea para iniciar su trabajo.

D) Resultado reconocible: El diseño intencional adquiere en esta etapa un rasgo idealista, es el momento en el cual el niño empieza a observar lo que sucede alrededor y sus trabajos se vuelven más detallistas, estos detalles solo los hace cuando tienen un significado para cada niño, con esto el niño nos cuenta su propia experiencia y a través de los detalles sus trabajos se transforman en algo reconocido por los adultos.

Cada niño, cada individuo, permanece en una de esas etapas el tiempo necesario y va de una etapa a otra según su propia necesidad. A este proceso no se le debe tomar como un esquema,

sino como una forma para comprender el trabajo del niño y darle tiempo para que se familiarice con los materiales, los objetos y las personas que le rodean para desarrollar ese potencial creativo y descubra por si mismo sus capacidades y limitantes.

En el proceso creativo del niño es importante no obligarlo a copiar, ni tampoco influir demasiado en sus decisiones sino permitirle pintar, moldear, leer, explicar, cortar lo que para él sea necesario; para realizar todo esto.

“es necesario que el maestro ayude al niño al desarrollo de su propia creatividad seleccionando fenómenos de la realidad para fomentar diferentes reacciones en los niños y que cada trabajo en cuanto a su forma, tamaño, textura e intención sea la que el niño quiere transmitir y proyecta a partir de trabajos con cierto toque de encanto y creatividad propia” (17).

Hay que desarrollar una actitud en los alumnos ante los logros que van teniendo en la escuela, que propicie el pensar no sólo en ser competentes, sino también ser excelentes; así como disfrutar de los trabajos que realizan pero nunca estar completamente satisfechos con los mismos, para de esta manera seguirlos mejorando.

(17) Ibidem. Pág.75.

2.4 COMPORTAMIENTO CREATIVO DEL NIÑO

Todo mundo reconoce que hoy más que nunca necesitamos una inteligencia creadora para enfrentar el cambio en todos los niveles, E. Paúl Torrance (1989) expone que para encontrar esa inteligencia creadora debemos voltear hacia los niños, ya que en estos suele hallarse mucho más de lo que creen los maestros y padres:

“la actitud creativa es connatural al ser humano, implica la posibilidad de enfrentar a la vida como si fuese la primera vez que sucede y al mismo tiempo, con toda la herencia cultural correspondiente” (18).

Los descubrimientos de Torrance demuestran que al comienzo de sus vidas la mayoría de los niños exhiben su valioso potencial creativo a través de interrogantes, experimentos y actos exploratorios en todo lo que realizan, adquiriendo desde temprana edad la capacidad de moverse libremente en el mundo de los hechos y la razón, así pues, es posible identificar cuatro tipos de conducta creativa que pueden exhibir desde su escolaridad cotidiana: correr los límites, la invención, romper los límites y la organización estética.

a) **Correr los límites:** Aquí el alumno redefine o extiende los usos que se le pueden dar a los objetos, para el no existe un uso exclusivo poniendo en manifiesto su pensamiento creativo.

b) **El inventor:** Combinan los objetos para llegar a crear un objeto nuevo, es su tarea primordial; así que crea ideas u objetos esencialmente nuevos a partir de otros ya existentes... El tangram, es el mejor ejemplo.

(18) ROGERS, Carl. “El proceso de convertirse en persona” Freedom To Learn. Ohio, Herril E.U., 1979. Pág. 56.

c) **El niño que rompe con los límites:** cuestiona y rechaza las ideas y/o principios en que se basa su vida o comportamiento, así que reestructura su visión de la realidad.

d) **La organización estética:** aquí el educando retoma elementos de su realidad social, educativa y económica para convertirlos en funciones para él.

Por lo que es labor de los padres en una primera fase y posteriormente por los maestros, será concederles toda la libertad para experimentar, incluso jugar para pensar creativamente, pues necesita recrear el tema, darle vuelta a las ideas, ensayar conjeturas extraordinarias y aparentemente sin sentido, captar el sentido de lo que ve y oye implica huir de lo obvio para producir algo que para él resulte original.

“Todo esto no es fácil; porque también la mayoría de los maestros tendremos que aprender... Aprender que necesitamos libertad en la mayor amplitud del término y luego aplicarla a lo que realmente sentimos como una necesidad de creación, integrando en un solo instante razón, intención y emoción” (19).

Así el comportamiento del niño acepta el desorden, porque es emocionalmente sensible, juguetón, misterioso, valiente, poseen energía de sobra, tiene un espíritu de contradicción, siempre encuentra fallas, le atrae lo desconocido, afronta los riesgos; lo maravilloso de descubrir las aptitudes de los niños no es enlistarlos sino, tomándolas encuentra para fomentar su creatividad y no sofocarlas bajo la convicción de que son actitudes de desobediencia, rebeldía e incluso de estupidez.

(19) ARHEEIM, Roberth. “El pensamiento lateral”. Nueva visión, Buenos Aires, Argentina, 1979, Pág. 35

CAPÍTULO III

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJES CREATIVOS

3.1 ESTRATEGIAS BASICAS PARA PENSAR Y CREAR.

Filosófica e ideológicamente podemos iniciar con las siguientes frases este tema:

“No hay nada más maravilloso que pensar en una idea nueva... No hay nada más útil que una nueva idea que sirve a nuestros fines”... La cuestión esta entonces en pensar en esas **“ideas nuevas”** para cambiar una perspectiva de lo que continuamente hacemos y que consiste o inconscientemente nos lleva a la rutina y que poco a poco se ha ido anquilosa mente ante un mundo que en la actualidad se transforma permanentemente. Rainer Maria Rilke dice:

“Nadie le puede a usted dar un mejor consejo o ayuda que la que se de usted mismo... Surge en sí mismo, hasta lo más profundo y lo más probable, es que encuentre usted la respuesta que busca” (20).

Sin embargo, llegar a espacios tan trascendentes no es sencillo, más bien es cuestión de disciplina porque en el acto de pensar, si bien es una actividad cognitiva tan propia del hombre, como el hablar, el mirar o el leer, actividades que hacemos tan rutinariamente ha provocado que pocas veces las consideremos como disciplinas o como un arte, cercanas quizás a una ciencia, especialmente en cuanto a pensar se trata.

(20) ESCOBEDO, Graham, Roberto. Op. Cit. Pág. 32.

En la actualidad, las ciencias de la cognición o de cómo se conoce al ser humano, han puesto en relieve la imperiosa necesidad de saber como pensamos, porque lo hacemos y como llegamos a elaborar pensamientos profundos que cambien nuestra manera tan costumbrista de ver las cosas nuevas, Paúl Guilford, plantea que:

“Cada ser humano tiene de hecho una forma de pensar, que de ponerla en tela de juicio, puede alcanzar el grado de sistematización que la transforma en una verdadera estrategia del pensamiento, que a su vez sea el acceso al mundo de la creatividad” (21).

En la actualidad en los países en pleno desarrollo –como quisiéramos ver al nuestro- el estudio de las estrategias de pensamiento constituye uno de los temas privilegiados de la investigación de la práctica y reflexión de la psicología educativa, como producto de los grandes cambios de la tecnología que sacude al mundo en los momentos seculares.

Estas investigaciones están muy vinculadas a las técnicas y programas para “aprender a pensar” y con ello “aprender a crear”, dejando atrás los viejos planteamientos –especialmente en educación- de asimilación de información como prueba de conocimiento, basándose cada vez más en la personalización del aprendizaje donde la responsabilidad de aprender recaiga mas en el alumno, incrementando su iniciativa, auto dirección, motivación intrínseca y el mejoramiento afectivo dentro del aula; sin embargo, en nuestro medio todo esto es un tanto dudoso y aun difícil que ocurra, no tanto por no querer hacerlo, sino porque el docente no posee o desconoce el conjunto de procedimientos y habilidades a partir de los cuales se favorece el desarrollo de estrategias de

(21) GUILFORD, J. Paúl. Op. Cit. Pág.85.

pensamiento en los alumnos, provocando que estos no sólo no aprendan o creen, sino no tengan conciencia del proceso y de la (s) estrategia(s) que utilizaron para ello.

Entonces si nos detenemos a reflexionar aunque sea un poquito, nos habremos ya dado cuenta de que mejorar – e incluso cambiar- depende en buena medida de las estrategias que desarrollamos. En la psicología cognitiva, las estrategias son consideradas como las “acciones intelectuales” orientadas a una nueva meta intencionada, consiente y controlada, es decir, como actividades netamente intelectuales encaminadas a trazar el puente cognitivo –de unión- entre “el que y el como pensar regulado por el conocimiento consciente del ser humano”(22).

En otros términos, en la actualidad, actuar inteligentemente, es saber que utilizamos al actuar para alcanzar una meta trazada.

El termino estrategia, es un termino acuñado por la psicología cognitiva y en términos sencillos podemos definirla como “los procesos que sirven de base a la realización de las tareas intelectuales complejas” (Nisbet Shucksmith, 1986) definición que no nos lleva muy lejos, si no lo analizamos con una situación mas practica: la forma en como juega un equipo de básquet bool, constituye el mejor ejemplo, pues en la mayoría de las veces, ya no basta la altura de los jugadores, sino la habilidad de los mismos y la estrategia que diseñan los coach o entrenadores, así vemos cada día como los marcadores resultan más cerrados o cuya diferencia es de 1 a 3 puntos, como producto de la puesta en marcha de tal o cual

(22) Véase “La revolución cognitiva en Psicología Evolutiva” de Good, T.L.Brophy, Mc Graw Hill, México D.F., 1996.

estrategia, dependiendo del triunfo de quien la aplica mejor y por supuesto de la habilidad personal. Estrategia y habilidad van de la mano; mientras las primeras –más complejas por supuesto- se significan como procesos psicológicos; las segundas son capacidades específicas que ejecutan de manera particular una acción determinada por una estrategia.

Así, en las diferentes investigaciones que involucran a connotados psicólogos cognitivos como Vigotsky, Piaget, Ausubel y Bruner entre otros, coinciden en que: la mayoría de las personas –si no es que todos- utilizan determinadas estrategias, aun cuando no lo hagan conscientemente, de aquí que para muchos sea muy difícil cambiar su forma de ser o sea cambiar de estrategias para hacer las cosas; no así, quienes saben como están haciendo las cosas, reconocen poco a poco que hay otras formas de hacerlo mejor o conscientemente las van encontrando. Estos están conscientes de que un cambio de estrategias jamás van encontra de las otras, sino como una necesidad prioritaria hacerlo... ¡Claro! Su depuración exige la mayor conciencia sobre ellos y el deseo intrínseco de superarse a través del cambio.

Basándose en esta concepción, Chadwick (1988) considera que las estrategias pueden dividirse en dos grupos: las de procedimiento y las de ejecución.

Las estrategias de procedimiento son aquellas que las personas utilizan para mejorar sus posibilidades de ingresar y almacenar la información. Son empleadas en el momento de la atención, cuando la persona se orienta hacia los estímulos y comienza una identificación selectiva de la información. La misma incluye los esfuerzos por reconocer, reconstruir y almacenar la información y sus estímulos de procedimientos (transformación que realiza la

persona para que la información sea almacenada). Este autor afirma que cuando se habla de procedimientos es posible pensar en tres formas de hacerlo, las cuales a su vez corresponden a tres maneras de representar las cosas en la memoria: proposiciones verbales, imágenes y formas físicas.

Pero que además es común mezclar estas tres formas para facilitar el recuerdo, haciendo imágenes en relación con actividades motoras o con proposiciones verbales y viceversa.

Plantea siete estrategias cognoscitivas que son: atención, físicas, elaboración verbal, elaboración por vía de las imágenes, comparación inferencia y ensayo futuro.

Por otra parte, las estrategias de ejecución se caracterizan por recuperar la información guardada en la memoria y su aplicación para un fin. En esta estrategia, se destacan cuatro aspectos:

- 1) recuperación y uso de la información específica; 2) generación o transferencia de la información o habilidades a nuevas situaciones; 3) identificación, representación y 4) resolución de problemas, desarrollo y aplicación de la creatividad en las respuestas.

La diferencia entre los dos grupos de estrategias pueden ser vistos como el que unas son de entrada y otras de salida.

3.2 CARACTERÍSTICAS DE LAS ESTRATEGIAS CREATIVAS

Cuando hablamos de enseñanza creativa pensamos en estrategias basadas en el aprendizaje relevante, en el desarrollo de habilidades cognitivas, en una actitud transformadora; en la organización de actividades innovadoras, flexibles, motivantes, etc.; en una mediación que tome en consideración la experiencia, la colaboración, la implicación del alumno.

“Se trata en definitiva de enriquecer el método con aquellos rasgos atribuidos a la creatividad” (23).

Es importante que el facilitador (maestro) tome en cuenta las características de las estrategias creativas para la aplicación de estas mismas. Logan y Logan (1980) propone los siguientes principios:

*** La enseñanza creativa es de naturaleza flexible y adaptativa, porque:**

- Toma en consideración las condiciones del contexto.
- Atiende las limitaciones y capacidades del alumno.

*** La enseñanza creativa utiliza el plan como punto de referencia (no entra el desarrollo lineal de lo planificado), lo que implica:**

- La flexibilidad como un rasgo fundamental de la creatividad.
- Un método flexible es aquel que se adapta al sujeto y al contexto.

*** Metodologías indirectas:**

- El alumno toma parte activa de la construcción del propio conocimiento.

- El maestro que utiliza estas metodologías considera los contenidos como recursos o estrategias de aprendizaje; como elementos de análisis, reflexión y búsqueda.

- De algún modo se trata que el alumno reconstruya o descubra.

*** Orientada al desarrollo de capacidades y habilidades cognitivas:**

- Una enseñanza creativa busca desarrollar al máximo las capacidades y habilidades cognitivas en el alumno.

- El desarrollo de habilidades tales como observar, sintetizar, relacionar, inferir, interrogar, dramatizar, etc., conduce a mejorar la creatividad.

*** Es imaginativo y motivante:**

- Las metodologías imaginativas y motivantes rompen con la rutina y el aburrimiento y traen consigo la sorpresa y el interés.

- La profesión del maestro requiere cierta imaginación, en otras palabras, ha de recurrir constantemente a ejemplos, experiencias, materiales, recursos, etc., que faciliten el aprendizaje de los niños.

*** Fomentan la combinación de materiales e ideas:**

- Una enseñanza creativa lleva a cabo varias combinaciones y usos múltiples de los medios que se disponen.

*** Favorecen la relación entre el docente y el alumno:**

- La interacción entre el profesor y el alumno es un factor determinante en su rendimiento creativo.

- Una enseñanza creativa gira sobre la interacción entre el docente y el discente.

- La tensión entre profesor y alumno, la falta de comunicación, la fría transmisión de conocimientos o mejor dicho las clases tradicionales solo nos alejan de la enseñanza creativa.

*** Atiende los procesos sin descuidar los resultados:**

En la enseñanza creativa interesa tanto el proceso como el resultado.

Las características del método creativo están en:

“el poder de concentrar las energías mentales, estimularlas, de facilitar los procesos de educación, de romper la lógica cuando sea preciso, de provocar y sorprender al discente, enfocar los planteamientos desde diferentes puntos de vista de ser motivante para el alumno entre otras cuestiones que deben hacerse”(24).

Estas características creativas giran entorno a una enseñanza creativa como describen Logan y Logan (1980). La enseñanza creativa se convierte en el arte de preguntar, sugerir, proporcionar pistas, indicar alternativas. En suma facilitadora del aprendizaje... Es decir en una educación enormemente separada de la tradicional, lo que implica, desarrollar y aplicar lo que aparentemente es inaplicable e impensable, significa, salirse de caminos tradicionalmente trillados para forjar los propios; y en donde fallen no es error, más bien es una fase necesaria de nuestro nuevo aprendizaje.

(24) LANDAU, Ernest. "El vivir creativo". Herder, Barcelona, España, 1992, Pág., 51.

3.3 PROPUESTA PARA LA ACCION

Las estrategias didácticas que se derivan de esta caracterización del método creativo son múltiples y variadas. Una mera descripción de cada una de ellas nos alegraría de este trabajo por esto se sugiere una lista de propuestas didácticas que se califican de creativas por que poseen algunas de las características antes descritas.

A) Métodos indirectos: Aquí el profesor nos transmite los conocimientos, más bien crea situaciones o contextos de aprendizajes, porque:

- El alumno es quien obtiene la información mediante materiales textuales o gráficos.

- No se trata de una metodología definida sino un modo de proceder abierto en que el profesor sede al alumno el protagonismo del proceso enseñanza-aprendizaje.

B) Métodos observacionales: Enseñar a observar significa despertar la conciencia de las múltiples significaciones de cuanto nos rodea. Observar implica fijar la atención, discriminar elementos, relacionarlos, interpretarlos aquí el alumno aporta su propia percepción e interpretación de los datos.

C) La interrogación como estrategia didáctica creativa: Aquí nos referimos a las preguntas que despiertan la curiosidad la asociación ingeniosa, la aplicación original.

“la pregunta es como el anzuelo para pescar en el mar de las ideas o bien la gota que provoca las grandes tormentas (Brainstorming o lluvia de ideas)” (25).

Este es uno de los recursos que el docente tiene más a la mano, pues depende de él mismo de su capacidad para imaginar dudas, vacíos, problemas, etc., podemos hacer preguntas divergentes que despierten la sensibilidad a los problemas.

La solución de problemas es una de las principales vías por las que se manifiesta la creatividad según De Guzmán (1991), Marín (1984), Prado (1988), Nirkerson y otros (1987), estando en la base de muchas técnicas creativas, se concentra en una hipótesis que no nos lleve a anticipar la solución, es el momento de realizar diferentes ensayos y experimentos hasta dar con una solución aceptable o aceptada.

Consideremos que todo esto que suena tan sencillo y específico, es un verdadero reto para quien está acostumbrado a trabajar en la forma que él lo aprendió e inconscientemente guarda en la memoria; entonces; hacerlo de otra manera, no es sólo amenazar a su mundo, sino despojarlo de su acervo cultural.

(25) ARCÉS, Carlos. “Tormenta de cerebros, que tontería más genial”. Revista Alta Dirección, Madrid, España, Mayo-Junio, 1992, Pág. 113

CAPÍTULO IV

EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA

4.1 EL PERFIL DEL DOCENTE CREATIVO.

Al igual que alcanzar un perfil creador del niño, la idea es alcanzarlo también para el maestro y ambas creaciones corresponden a:

“La Escuela Nueva, en donde se reconoce al discente como un ser involucrado con su entorno y no como un mero receptor y al docente como un facilitador de aprendizajes y experiencias antes que como una fuente de conocimiento” (26).

Entonces, la Escuela Nueva tiene como uno de los principales propósitos, rescatar tanto la individualidad del alumno como su creatividad, de acuerdo a sus intereses y aptitudes en un contexto socio-educativo, en el que haya un permanente apoyo y mutua dependencia de la pedagogía y psicología.

Todo esto requiere una nueva dimensión y un nuevo sentido que realmente se dará cuando en el profesor exista una disposición positiva hacia la creatividad. De nada servirá a quien vea a la educación como el sistema transmisor de conocimientos y la escuela como un medio transmisor de instrucción. La creatividad viene a romper demasiadas formalidades. El primer cambio, entonces, que ha de dar el profesor orden a la aceptación de esta nueva dimensión en la práctica escolar, es la inclusión de la creatividad entre los propósitos que ha de plantearse. La consecuencia inmediata de una disposición creativa por parte del profesor va hacer el desarrollo creativo en el aula.

(26) GUILFORD, J. PAUL. ET. AL. “La creatividad, pasado, presente y futura”, en Creatividad y Educación. Paidós, Buenos aires, Argentina, 1978, Pág.95.

Para adentrarse en las relaciones entre la creatividad y la educación, se debe tener un panorama más concreto sobre la personalidad del profesor que apoye un modelo creativo en la educación. Se habla aquí, como un aspecto importante en el ambiente creativo de la escuela, acerca del supuesto de la existencia de algún tipo de relación entre la personalidad del profesor, el comportamiento de este en el aula y los progresos para los alumnos en cuanto a su creatividad. Para estimular la creatividad un profesor debe contar con un perfil que le permita crear una situación de aprendizaje. ¿Cómo se reconoce a un profesor creativo?, ¿Cómo es?, ¿Cómo fomenta la creatividad en sus estudiantes y como apoya su desarrollo en todos los aspectos?. Para identificar al profesor creativo es importante tener también en cuenta sus características y actitudes creativas.

Los estudios psicológicos de personalidad y los historiales de personas que tienen puntuaciones altas en los tests de creatividad contribuyen a definir las características de las personas creativas como: independientes, tienen confianza en sí mismos, son imaginativos, impulsivos, autosuficientes, tolerantes ante la ambigüedad, tienen recursos, son audaces, auto controlados, sensibles, empáticos, fluidos, flexibles; están movidos por una fuerza interna que les impulsa a buscar nuevas formas de expresión creativa.

Algunas investigaciones dan a entender que la conducta docente que favorece la creatividad incluye rasgos como energía, valor, sabiduría, paciencia y originalidad. Las actitudes con que cuentan los profesores creativos y que contribuyen al desarrollo y a la enseñanza creativa son aquellas que motivan al individuo a reaccionar positivamente ante las ideas nuevas e innovadoras y lo estimulan a tener un comportamiento imaginativo, espontáneo y

original. Las actitudes favorables hacia nuevas combinaciones de ideas y el esfuerzo de respuestas imaginativas pueden fortalecerse con técnicas que tengan preguntas para crear nuevas ideas.

Desde las dimensiones de las capacidades de creación, el perfil del profesor incluye los siguientes rasgos:

- Se identifica con el alumno que es curioso, inquisitivo y observador, que sugiere una explicación o conclusión, que expresa una opinión que describe o únicamente dice algo.
- Fomenta la creatividad del estudiantado y lo guía en la expresión de las ideas creativas a través de un amplio abanico de probabilidades de acción.
- Crea un clima en el que la creatividad pueda florecer dentro de los límites de un comportamiento natural y alejado de cualquier estado de especulación.
- Propicia múltiples experiencias en un estado de tranquilidad emocional, alegría de crear y goce en la ejecución.
- Valora la creatividad como un producto del cuidado de los procesos más que la meta deseada.
- Estimula la creatividad con las técnicas de preguntas y de soluciones divergentes y aun convergentes para cualquier tipo de problemas.
- Prepara actividades que estimulan a los estudiantes a saber utilizar sus capacidades mentales y creativas con un contexto permanente.

- Cultiva el potencial creativo tanto de los alumnos aventajados como de los desaventajados promoviendo y propiciando acercamientos a experiencias y actividades divergentes y convergentes.

- Estimula a los alumnos para que encuentren por si mismos su camino más satisfactorio para la creación y les anima a crear cada vez más.

- Utiliza problemas y preguntas de diversas investigaciones elaboradas para estimular el comportamiento creativo.

- Aplica estrategias de aprendizaje que estimulen satisfagan la propia capacidad de aprender a aprender de los alumnos.

Como conclusión, tenemos que las características de la personalidad del profesor autoritario son la antitesis de la actitud creativa.

“Todo aquello que produce estrechez y rigidez representa un importante factor de reducción de creatividad” (27).

Y por ende es antitesis de la educación actual que responde a los principios básicos de la Escuela Nueva que dejaron para la posteridad hombres como J.J. Roseeau, Pestalozzi y F. Frobel, entre otros.

(27) CURTIS, José, et.al. “Implicaciones educativas de la creatividad”. Ed. Anaya, Madrid, España, 1975, Pág.159

4.2 EL PROFESOR COMO PROFESIONAL INNOVADOR Y CREATIVO

Una buena parte de responsabilidad por la promoción de pensamiento creativo y la producción creativas que los alumnos alcancen, descansa en el maestro; especialmente como se manifiesta un profesional, innovador y creativo que comienza por valorar el talento creativo de sus alumnos, reconoce y recompensa las manifestaciones divergentes y creativas abriendo con ello un cauce a posteriores intentos, además, según R.J. Halman.

“posterga el juicio; si se enuncian los resultados o las soluciones, se bloquean los esfuerzos de indagación. No debe insistirse demasiado en la importancia de los errores. El maestro tiene que comprender que todo pensar vivo es un proceso lento. Tiene que dar suficiente tiempo a los alumnos y permitir que se equivoquen, porque incluso en el error, puede resultar creativo” (28).

Que de hecho lo es; es decir, en la ontogénesis del hombre, el errar es una parte natural de su afán de construir, de aquí que se afirme que el hombre es un ser inacabado y por lo tanto falible, pero perfectible y con ello un creador natural.

El profesor innovador y creativo lleva conscientemente al alumno la meta-aprendizaje. Para tal fin, la autodisciplina es indispensable. El alumno tiene que encontrar no sólo placer en el dinámico trabajo que requiere los descubrimientos iniciados por él mismo, sino estar consciente de cómo va logrando y superando obstáculos y descubriendo nuevas formas de auto aprendizaje que eleve su cuota creativa permanentemente

(28) GUILFORD, Paúl, et. Al. Op. Cit, Pág. 81.

“El meta-aprendizaje surte un efecto creativo permitiendo al alumno ir más allá de los materiales de construcción, de modo que sin ser indispensable en su utilización, si dan pauta a una nueva construcción. Si los niños están preparados para ello, el maestro puede introducir ejercicios especiales de pensamiento creativo y fomentar procesos mentales de esa índole, saliendo de lo tangible para alcanzar lo intangible, que es el acto mental de mayor creatividad del hombre” (29).

El profesor innovador y creativo debe promover la flexibilidad intelectual del alumno. Este debe cambiar sus posiciones de observación, probar diversas formas de intentar el acceso a los problemas y no seguir adelantos individuales y su rendimiento. Aquí no sólo es posible, sino necesario rechazar normas grupales por inadecuadas y perjudiciales para el aprendizaje creativo. El ejercicio de la auto evaluación es una categoría importante para el comportamiento creativo y la vía más viable para llegar a la autorregulación del aprendizaje; es decir, el meta-aprendizaje.

El profesor innovador y creativo abre en el alumno la sensibilidad a los sentimientos y estados de ánimo de otra gente a impresiones ópticas y acústicas a problemas sociales, personales y escolares que aun no afectándolo directamente, le hagan tomar conciencia de ellos y tomen la responsabilidad que les corresponde. El alumno debe llegar a ser un hombre no sólo sensible, sino comprometido consigo mismo y con los demás tanto por sus sentimientos como por su forma de pensar e interpretar su mundo.

(29) BAKER, Linda, “Meta cognición, lectura y Educación científica” en una Didáctica de las Ciencias de Carol Minnick Santa. Aique Méndez de los Andes, Argentina, 1994, Pág. 28-38.

Son importantes para este tipo de profesor todas las preguntas; que le hagan sus alumnos; debe tomarlas en serio y recibirlas con atención. A de mostrar interés y no rechazo, disgusto o fastidio. Las preguntas hechas por el maestro no han de requerir tan sólo la reproducción de respuestas tomadas de los libros, sino producto de la reflexión profunda. Además las preguntas deberán ser tan abiertas que admitan varias respuestas. De modo que son importantes tanto las preguntas del maestro como las del alumno en una dinámica constante bi direccionales.

El profesor innovador y creativo tiene la misión de preparar críticas y reflexivamente a los alumnos de cualquier edad para la tolerancia a la frustración, para la tolerancia de escuchar, para observar y la intolerancia para no aceptar lo que a la vista de cualquier razonamiento se vuelve insostenible. Deben de aprender a aceptar los fracasos y reverses. Esto es importante, porque las personas creativas siguen siéndolo aun en situaciones inseguras y difíciles, están a la altura de la situación. Los esfuerzos creativos surgen de condiciones inseguras, de circunstancias difíciles... es mas se tiene como común que la perseverancia es la que da el triunfo más que el azar y ¿Sino? De donde la filosofía popular de que la gota perfora roca.

Como ultimo punto, cabe señalar que el profesor innovador y creativo lleva a los alumnos a percibir una estructura total y no a examinar tan sólo las partes integrantes aisladamente. Así el profesor debería presentar a los alumnos los temas didácticos en un contexto de interrelación de modo que ellos para llegar al todo, no sólo analicen la suma de sus partes, sino puedan ubicar y correlacionar adecuada y reflexivamente las relaciones entre todos y en cada una de las partes, porque es este él todo y no lo primero. En suma para ser un docente innovador y creativo, no sólo se alcanza incorporando

nuevas estrategias y técnicas de aprendizaje; sino alcanzando permanentemente el nivel crítico que nos lleva a repensar nuestras prácticas cotidianas.

“entendiéndose por nivel crítico, la auto crítica, la autovaloración y la autorreflexión de lo que hacemos, como lo hacemos y con que elementos teóricos y prácticos lo hacemos” (30).

El maestro que desea lograr un clima donde los alumnos aprendan a pensar y crear mejor debe trabajar duro. A veces los resultados alcanzados no son los esperados o no son tan gratificantes en un periodo corto de tiempo, pero hay que seguirle poniendo todo el empeño, ya que las huellas formadoras que se dejan en los alumnos trascienden el presente y se recogen en el futuro.

(30) KEMIS, Stephen y CAR, Wilfred. “Teoría Crítica de la Ciencia”, Martínez Roca, Barcelona, España, 1988, pp. 76-96.

4.3 PROGRAMAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO

En los últimos años el número de programas para desarrollar habilidades en clase que aumenta las habilidades del pensamiento, se han incrementado considerablemente; a título de ejemplo citamos que Nickerson, Perkins, y Smith (1990) clasifican en categorías aproximadas los programas más conocidos para enseñar a pensar, estos programas los ha clasificado en cinco grupos:

1. Programas que se centran en la enseñanza de determinados procesos o habilidades cognitivas que se suponen esenciales para la competencia intelectual y que se creen componentes de ésta: enfoque de operaciones cognitivas.
2. Programas que resaltan la importancia de determinados métodos explícitos (heurísticas para solucionar problemas) aplicables a una serie de tareas cognitivas: enfoque de orientación heurística.
3. Programas cuyo objetivo es promover el pensamiento operativo dentro del contexto de materias convencionales: enfoque de pensamiento formal.
4. Programas que recalcan las habilidades de manipulación simbólica: enfoque de manipulación simbólica.
5. Programas que se centran en el pensamiento como materia de estudio: enfoque del pensar sobre el pensamiento.

Dentro de esta clasificación de programas y en especial dentro de los programas con enfoque de operaciones cognitivas sobresale en este caso comprensión de su modelo nos permite localizar en este las diversas habilidades intelectuales necesarias a la creatividad.

“El programa de la estructura del intelecto (SOI), basado en las concepciones de J.P. Guilford” (31).

En su modelo, Guilford sostiene que cada una de esas habilidades conlleva tres dimensiones: una dimensión “operación” (acción), una dimensión “contenido” y una dimensión “producto” (resultado). Por lo tanto, cualquier acto intelectual es una combinación de estos tres elementos. Podemos identificar a la operación con el manejo propiamente dicho de la información, al contenido con la información que manejamos y al producto con el resultado de dicho manejo.

Dentro de dicho modelo pueden aislarse con el análisis factorial distintos factores, que a su vez pueden reunirse en clase. La clasificación la llevo a cabo siempre de acuerdo con tipo del proceso mental, de su contenido y producto, dando los grupos de factores siguientes:

1) **Los de la actividad del intelecto (operaciones):**

a) Cognición: significa para Guilford que por intermedio de ella captamos e incorporamos la información, la descubrimos o redescubrimos y la comprendemos (fenómenos concretos, hechos, ideas y sentimientos). Es la operación fundamental; gracias a ella podemos realizar las demás operaciones.

b) Recuerdo o memoria: estas operaciones permiten registrar, almacenar y recordar las unidades de la información aprendida.

(31) GUILFORD, J. Paúl. “Estructuras de referencia para el comportamiento creativo”. *Inter ciencia, Revista, Venezuela, sep.-oct.*, Pág. 5.

c) Enjuiciamiento o evaluación: esta operación es la que nos permite comparar objetos o ideas determinadas con otros objetos o ideas dadas a fin de poder determinar su identidad o diferencia.

d) Pensamiento o producción convergente: es la operación en que la información recibida conduce al encuentro de la única respuesta óptima o tradicional.

e) Pensamientos o producción divergente: es aquella operación que gracias a los datos proporcionados por las operaciones antes descritas nos permite pensar en diferentes direcciones buscando diferentes posibilidades de solución.

2) Contenido mental o de información. Según el modelo SOI existen cuatro tipos de información; el contenido es aquel que nos permite distinguir el tipo de información que está siendo manejada por la inteligencia, es decir, el contenido precisa la naturaleza de la información manejada:

a) Contenido figural o figurativo: es aquella información que se presenta bajo una forma concreta o como imagen percibida o recordada. Pertenece a esta categoría las subclases visuales, auditivas, sinestésicas, táctiles, gustativas.

b) Contenido simbólico: este contenido pertenece al campo de los significantes; que consta de letras, cifras y otros signos convencionales.

c) Contenido semántica: son unidades de información que nos permiten expresar ideas, conceptos y significados.

d) Contenido comportamental o conductal: la información conductal o comportamental, por lo general de naturaleza no verbal transmite los sentimientos, estados de ánimo, actitudes, intenciones y comunicaciones interpersonales no verbales.

3) Productos mentales.

El contenido de una unidad de información manejado por la inteligencia puede presentarse bajo aspectos o con estructuras complejas, es decir, estas formas bajo las cuales aparecen las unidades de información procesadas son los productos de la inteligencia (mentales).

a) Las unidades: son informaciones percibidas como una estructura simbólica, un concepto o una figura. A manera de ejemplo en una palabra, la entidad más simple es la letra y por lo tanto, esta es una unidad. El tamaño de una unidad es relativo; la unidad es más o menos grande dependiendo de la complejidad de la situación de la cual forma parte.

b) Las clases: son categorías de unidades. Como ejemplo tenemos que en ámbito escolar, establecemos clase cuando recurrimos a categorizaciones, clasificaciones, divisiones por familia y el descubrimiento de propiedades comunes.

c) Las relaciones: son un producto entre las unidades o clases. Hay una relación cuando existen entre dos cosas o dos clases nexos visibles, conocidos y definidos.

d) Los sistemas: son modelos o una forma de unidades reunidas. Organizamos datos de información bajo la forma de sistemas cuando ordenamos elementos (unidades, clases, relaciones) de acuerdo con una regla, un principio o un orden determinado. Por

ejemplo: colocar las palabras en orden para formar una oración (sistema semántico); disponer las notas musicales en un orden apropiado para componer una pequeña melodía (sistema figural); acomodar elementos siguiendo un orden especial coherente con el fin de obtener un objeto que conforme un todo, como por ejemplo, una mesa (sistema figural); combinar letras para formar una palabra (sistema simbólico); y formar un equipo de trabajo con base en afinidades sentimentales (sistema conductal).

e) Las transformaciones: son configuraciones nuevas de las unidades o clases o mejor dicho son cambios que pueden intervenir en los datos de información procesados. Son cambios de sentidos, estado, forma, punto de vista, etc. Hay transformaciones cuando hay un reacomodo, reorganización de una situación inicial y creación de otra nueva.

f) Las implicaciones: son previsiones que se derivan de las informaciones que se poseen, en la estructura más compleja que pueda darse a una información. En efecto, una información en esta forma requiere que hagamos asociaciones mediante toda clase de rodeos con el intelecto para completar una situación que vaya más allá de los datos presentados para completar una situación. La implicación presupone la utilización de los cinco productos procedentes.

En el contexto escolar existe una implicación en las situaciones que requieren:

- Completar relaciones causa y efecto.
- Sacar las conclusiones lógicas de un evento.
- Explorar, predecir y buscar respuestas a su trabajo.

Guilford da una interpretación a la concepción tradicional de la naturaleza del intelecto al montar un modelo tridimensional (SOI) el cual es un resultado de la colaboración de las operaciones, los contenidos y los productos del pensamiento. De manera general, los factores que caracterizan la creatividad, según este autor, están más relacionados con los contenidos siguientes:

Fluidez : es la habilidad que nos permite emitir un rápido flujo de ideas, pensar en mas cosas, ideas y preguntas así mismo, considerar un mayor numero de selecciones posibles frente a un hecho o un problema dado dentro de un lapso preciso.

Flexibilidad: es la habilidad que tenemos para encontrar enfoques diversos para abordar una situación, buscar pistas diferentes clasificar de diferente manera cambiar la perspectiva y percibir las cosas de otra manera, esto se manifiesta por nuestra capacidad de producir asociaciones muy distintas de los datos en cuestión de ofrecer soluciones hábiles, fuera de lo común proporcionar respuestas o producir objetos estadísticamente raros en nuestro grupo.

Elaboración: es la habilidad que nos permite desarrollar y añadir con facilidad detalles ampliar un problema dado, embellecer o detallar objetos y/o ideas.

Sensibilidad: es la habilidad de captar los problemas; una apertura para el infinito.

Redefinición: es la habilidad de interpretar un objeto o una parte del mismo de manera diferente ha como se había hecho hasta entonces, aprovechándolo para fines completamente nuevos.

“El conocimiento de las diversas habilidades intelectuales constitutivas del pensamiento creativo permite elaborar ejercicios susceptibles de desarrollarlas o reforzarlas a través de programas. Una enseñanza creativa busca desarrollar al máximo las capacidades y habilidades cognitivas así como contribuir al crecimiento del potencial creativo que todos poseemos y dejamos en algún espacio del camino de nuestra enseñanza para la vida” (32).

La creatividad no es sólo emplear técnicas atractivas o ingeniosas por si mismas; el desarrollar la creatividad implica incidir en varios aspectos del pensamiento

(32) Ibidem, Pág. 28.

4.4 PROGRAMAS, ESTRATEGIAS Y TECNICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD

El creciente reconocimiento de la importancia que tiene el desarrollo de la creatividad en el mundo moderno, en todas las ordenes, sobre todo en la productividad industrial, comercial y educativa, ha incentivado el trabajo de los más diversos especialistas en relación con la elaboración de programas, estrategias y técnicas para desarrollar las capacidades connaturales al ser humano. Por tales cuestiones, muchos científicos han investigado no sólo si puede hacerse, sino como hacer que el ser humano crea sistemáticamente. Por ello los intentos por desarrollar la creatividad están fundamentados por posiciones teóricas y metodologías; de éstas se han elaborado muy diversos programas, estrategias y técnicas con la intención de potenciar, incentivar y educar la creatividad, es tan variado y diverso su espectro que han surgido conceptos específicos como el de "inventica" de Kaufmann (1973) o la "creatica" de Saturnino de la Torre (1987).

"para referirse al conjunto de programas, estrategias y técnicas para desarrollar la creatividad" (33).

No es nuestro propósito describir los programas, estrategias y técnicas más utilizadas, ya que consideramos que puede ser objeto de estudio de otras investigaciones y además, existe una amplia bibliografía sobre el tema: Kaufmann (1973), Jaoui (1975), Fustier (1975), Torre (1987), Betacourt (1993), etc.; por lo que aquí el propósito es precisar en que medida el alumno ha sido tomado en cuenta al aplicar el facilitador (profesor) los programas, estrategias y técnicas que la modernización educativa recomienda.

(33) TORRE, Saturnino, de la. Op. Cit. Pág. 122.

El hecho de que hace ya mucho se viene dando un estudio serio y crítico sobre el comportamiento creativo del hombre, demuestra que la creatividad no depende ni del desarrollo de la humanidad, ni de la determinada época histórica, sino más bien de la motivación originada del individuo que le induce a una actitud creativa. Las principales preocupaciones del profesorado en su actividad docente deberá centrarse con el alumno: como conseguir motivar a los alumnos desmotivados, para conseguir que el alumno integre los propósitos culturales, como utilizar y aplicar metodologías o estrategias didácticas que hagan una clase más creativa.

“El pensamiento creativo es una de las manifestaciones de la inteligencia, por ello al aceptar el desarrollo intelectual como uno de los propósitos escolares principales se hace necesario, por ese mismo hecho, aceptar que sean desarrolladas todas las facetas de dicha inteligencia (entre ellas el pensamiento creativo)” (34).

Todas las técnicas para desarrollar la creatividad implican la utilización no sólo del pensamiento racional o vertical, sino también del pensamiento creativo dominado lateral por De Bono (1995), divergente por Paúl Guilford y otros que se refieren al pensamiento innovador, abierto, que estimula las ideas nuevas y que rompe con esquemas y barreras (tradicionales); este pensamiento creativo es, ante todo una actitud mental que puede y debe practicarse para convertirse en una habilidad. Además de estas técnicas de trabajo creativo existen procedimientos de trabajo en cooperación que pueden utilizarse para enfatizar la productividad en un grupo. Estas técnicas conocidas como “técnicas dinámicas de grupos”, van dirigidas fundamentalmente a:

(34) BONO, Edward de Op. Cit., Pág. 136.

- La cohesión del grupo de trabajo.
- Relajarlo cuando existen momentos de excesiva tensión.
- Ajustar sus mecanismos de comunicación.

Corregir los posibles estereotipos o hábitos negativos de interrelación.

Hacer más interesante y comprometida la reflexión sobre un problema.

Así como el grupo viva, es decir, experimente por si mismo, de manera colectiva los diferentes pasos o etapas de construcción del conocimiento.

La principal ventaja que ofrece el uso de estas técnicas es que hacen vivir al alumno distintos fenómenos propios de las condiciones de trabajo en grupo, logran que se percaten de lo que le sucede a él o al grupo, pero experimentándolo por si mismo, y no por las explicaciones o verbalizaciones de otros.

Es importante diseñar estrategias que den ocasiones a que afloren las aportaciones originales. No entran pues en el campo del aprendizaje creativo las tareas rutinarias, las que conducen por caminos trillados por respuestas que de antemano se conocen como las únicas posibles, o bien que se pueden encontrar textual u objetivamente.

Los puntos hasta ahora analizados sostienen la posición que la creatividad puede realmente enseñarse, pero que no se le puede enseñar con programas, técnicas o estrategias tradicionales y autoritaria; los procedimientos creativos no pueden preinscribirse ni pueden inscribirse en planes de lecciones; sin embargo, la enseñanza

creativa es la mejor manera, quizás la única, de promover la conducta creativa por parte de los alumnos; los programas, estrategias y técnicas creadoras son las que incitan al pensamiento divergente y creativo, son las que invitan a la expresión y realización personal; son tareas abiertas que en su multiplicidad de respuestas posibles, estimulan a que el alumno opte por el camino más adecuado a su capacidad, interés y a las exigencias ambientales.

Por lo mismo que el alumno pueda expresarse creativamente depende, no sólo de su pensamiento creativo, sino también de su estructura motivacional.

En síntesis la creatividad es una cualidad humana natural o en palabras de J. Piaget:

“es una carga genética propia de la evolución de la humanidad, intangible, invisible e inherente a cada persona, que como cualquier otra capacidad del ser humano, que debemos cultivar día a día para alcanzar el máximo desarrollo tanto psicomotriz como intelectual” (35).

Pero como hemos venido reiterando en este capítulo, que teóricamente existen procedimientos, ejercicios y aun estrategias mentales para mejorar la creatividad, pero en definitiva la mejor es buscar por todos los medios que nuestros alumnos sean o traten de ser creativos en todos sus actos. Es decir, para crear no existe la receta infalible, mágica o tradicional, tampoco se crea por corazonadas; sino que el trabajo y la creatividad se entrelazan de la manera más natural cuando hacemos coincidir objetivos bien definidos en una propuesta que establezca objetivos, recursos, metas, limitaciones, contexto real, ambiente y sobre todo, el deseo de cambiar, alcanzar, de crecer...

(35) PIAGET, Jean Op. Cit., Pág. 79.

CAPÍTULO V

PROPUESTA DIDACTICA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

5.1 PROPUESTA PERSONAL

Las técnicas que aparecen a continuación fueron seleccionadas de fuentes de creatividad y dinámica de grupos; todas ellas tienen un profundo carácter lúdico que puede ser utilizado al principio, durante el desarrollo y al final de cualquier actividad dentro del salón de clases y con un tiempo determinado en forma flexible.

Estas técnicas sirven para facilitar y estimular la acción grupal e individual en el terreno de la creatividad, es importante señalar que es necesario iniciar con las técnicas sencillas con la certeza de que serán la motivación para el trabajo creativo y la plataforma para aplicar técnicas donde se desatan determinados procesos afectivos y cognoscitivos.

De acuerdo al objetivo fundamental que persiguen las técnicas se dividen en:

* **Dinámicas de presentación:** son aquellas que se utilizan al inicio de una actividad para permitir la integración de los participantes y después para propiciar un descanso y reiniciar las tareas.

* **Técnicas de análisis general:** son aquellas que permiten agrupar ideas, relacionando sus observaciones o interpretaciones, además que promueven la discusión de diversos temas.

* **Técnicas de ejercicio de abstracción:** ejercitan la capacidad de análisis y abstracción.

* **Ejercicios de comunicación:** rescatan la importancia de la comunicación como elemento distintivo del ser humano.

* **Dinámica de organización y planificación:** están dirigidas a que los alumnos trabajen en forma coordinada. Para la realización de todas técnicas fue necesario utilizar preguntas al finalizar cada una, como: ¿Qué vivimos?, ¿Qué paso?, ¿Qué aprendimos?, ¿Qué nos gusta? Para llegar a una conclusión podríamos decir ¿Qué idea podemos sacar? o ¿Cómo resumir lo discutido?

Las técnicas que llevamos a la práctica son:

* Nombres escritos y profesiones u oficios por los que sienten inclinación

* Se acaba el mundo.

* El reloj.

* Juegos corporales.

* Palabras claves.

* Serpiente de palabras.

* ¿Qué pasaría si...?

* Frases concisas.

* Diamantes y rubíes.

* Proyectemos el futuro.

* El juego de la autodestrucción.

* Un hombre de principios.

* Espejo creativo.

* Observación creativa.

* El mundo

* Ojos cerrados.

* Mis cualidades.

* Dibuja un sentimiento y explícalo.

* Juguetes creativos.

- * El tren ciego.
- * Pintemos nuestra música.
- * El escultor y las esculturas.
- * La creación creativa.
- * Objetivos, prioridades y decisiones.
- * Transformaciones figurales.
- * Haciendo teatro.
- * Problemas paradójicos.
- * Mímica
- * Buscando relaciones extrañas y/o poéticas.
- * Detectar problemas.

A continuación presentamos las técnicas que utilizamos en el trabajo de campo.

NOMBRES ESCRITOS Y PROFESIONES U OFICIOS POR LOS QUE SIENTEN INCLINACIÓN.

Propósito: Socializar a los alumnos a través de la agilidad mental.

Aplicación: Los participantes formaran un círculo y cada uno escribe en una tarjeta su nombre junto con algún oficio o profesión por la que sientan inclinación y tengan como característica que la primera letra de dicho oficio o profesión inicie también con la primera letra de su nombre. Posteriormente se da un tiempo prudente para que cada quien trate de memorizar los nombres de sus compañeros. Al terminar el tiempo estipulado, se hacen circular las tarjetas hacia la derecha durante unos minutos, deteniéndose después el movimiento. Cada persona se quedará con una tarjeta que no es la suya y debe entonces dársela a su dueño en menos de 10 minutos. La técnica continúa hasta que todos hayan aprendido los nombres de los compañeros.

Sugerencias: El profesor debe estar atento a que todos los participantes escriban bien su nombre y alguna profesión aunque no sea con la letra con la que inicia su nombre.

SE ACABA EL MUNDO

Propósito: Favorecen las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.

Aplicación: El maestro forma equipos de 6 a 9 personas y les plantea que imaginen que el fin del mundo está próximo, una guerra nuclear va comenzar, no existen posibilidades de sobrevivir a esta tragedia; sin embargo en un centro espacial se han seleccionado 10 personas (niño, madre embarazada, sacerdote, campesino, maestro, anciano, militar, doctor, abogado) de las cuales cinco solamente pueden viajar en una nave espacial, que entrara en orbita alrededor de la tierra el tiempo suficiente para que las radiaciones desaparezcan. Entonces la nave regresara al planeta y la misión de los supervivientes será aprobarla. Después de dar una información, el maestro pide al grupo que escoja de forma argumentada a las personas que eligieron y porque.

Sugerencias: La actividad también se podrá realizar de forma dramática.

RELOJ

Propósito: Motivar más las destrezas psicomotoras.

Aplicación: El maestro informa a los alumnos que se moverán en forma circular, en el sentido de las manecillas de reloj para marcar las 6. Así el grupo debe conformar grupos de a 6 y girar en el sentido de las manecillas del reloj. Las personas que sobreviven van saliendo del grupo. Nuevamente el grupo girara y el instructor dirá ahora: el

reloj marca las 10:00 horas. Así sucesivamente, se jugara hasta finalizar o quede la mitad del grupo.

JUEGOS CORPORALES

Propósito: Favorecer la expresión espontánea tanto individual como grupal a partir de la improvisación.

Aplicación: El maestro propone al grupo cualquiera de los siguientes juegos corporales y vivenciales.

- Reconocer por el tacto a los demás miembros del grupo.

Bailar: sólo, con una pareja sin tocarse, comunicándose con las manos y miradas, de cuatro alumnos hasta llegar a un baile en que estén todos los participantes juntos, describiendo un paseo por el campo una expedición en barco o lo que se quieran imaginar.

- Caminar: en líneas rectas curvas, estirándose, sin mirarse, alterando los movimientos rápidos con los lentos, Asia un punto determinado, en diferentes direcciones, chocando con otros participantes emitiendo sonidos cada vez más fuertes, alejándose y acercándose a otros miembros del grupo, mirándose y saludándose con la mirada, con los ojos cerrados y reconociendo por el tacto a otros integrantes del grupo.

- Dejar caer de una mesa en los brazos del grupo o llevarse cada uno a su turno en brazos.

- Resolver dificultades concretas: como por ejemplo que todos los alumnos pasen por un obstáculo imaginarios.

PALABRA CLAVE

Propósito: Conocer las expectativas de los alumnos con respecto al Grupo.

Aplicación: Sentados todos en un semicírculo frente al pizarrón, el maestro invita al grupo a que escriba con una sola palabra sus deseos o expectativas. Cada uno puede acercarse a escribir en el pizarrón cuantas veces quiera, pero una sola palabra a la vez, debiendo en cada ocasión volver a su sitio y levantarse de nuevo. La palabra puede expresarse en forma más técnica pero todo simbólico. El tiempo para esto es de 10 minutos. Los alumnos también pueden acercarse al pizarrón y tachar la palabra que no le guste. Se puede tachar por segunda vez la palabra tachada por otra persona pero no puede añadirse nada a lo que allí está escrito. La duración es de 10 minutos; para al finalizar hacer una valoración general del trabajo.

SERPIENTE DE PALABRAS

Propósito: Desarrollar los procesos de atención, concentración y memorización a partir de secuencias de palabras

Aplicación: El maestro le da una palabra a un miembro del grupo de cinco letras, el alumno debe hallar otra también de cinco letras que comience con las dos últimas letras de la primera y así sigue con otro participante.

¿QUE PASARIA SI...?

Propósito: Superar bloqueos, temores estereotipos mentales que frenen la creatividad.

Aplicación: El maestro sugiere al grupo que responda a preguntas que comiencen con la siguiente formulación; “¿Qué pasaría...?” Por ejemplo “¿Qué pasaría si tuviéramos también dos ojos atrás de la cabeza?”, “¿Qué pasaría si tuviéramos en el agua?”.

Sugerencias: Debe hacerse un listado de preguntas que promuevan las respuestas más creativas posibles.

FRACES CONCISAS

Propósito: Desarrollar los procesos de atención, concentración y memorización.

Aplicación: El maestro les pide a los alumnos que escriban y digan frases de tres palabras que comiencen con determinada letra. Por ejemplo: con la letra “Burro busca bifocales”.

DIAMANTES Y RUBIES

Propósito: Desarrollar las habilidades en la toma de decisiones.

Aplicación: Esta técnica consiste en darle al grupo un problema (cuento) y pedirle posibles soluciones al mismo. El cuento en este caso se denomina “diamantes rubies” y el siguiente:

“Había una vez una reina, viuda, que tenía una hermosa hija. Cierta día llegó un príncipe que se enamoró profundamente de la joven. La princesa compartía sus sentimientos, por lo que decidieron pedirle permiso a la reina para casarse. La reina una mujer fea, egoísta y celosa, también se sentía atraída por el joven príncipe y deseaba que fuera suyo. Para ello confiaba en su riqueza, pues era muy rica, tanto que en el sendero de su jardín estaba cubierto de diamantes y rubies. Estaba dispuesta a regalarle todas sus riquezas al príncipe, con la

condición de que se casara con ella. El príncipe la rechazó, insistiendo en que únicamente quería la princesa. Un día en que los tres iban caminando por el sendero del jardín, la reina propuso que dejaran a la suerte la decisión del asunto. Les dijo que podría un diamante y un rubí en una cajita de joyas que estaba vacía, para que después la princesa escogiera una de las piedras preciosas, sin mirar. Si sacaba el rubí, el príncipe se casaría con la reina si sacaba el diamante, ella tendrá libertad en casarse con el príncipe.

Muy a pesar, el joven príncipe y la princesa decidieron aceptar el riesgo. La reina se inclinó para coger las dos piedras. En esas estaba, cuando la princesa se dio cuenta de que la malvada reina había tomado dos rubíes, en vez de un diamante y un rubí. La reina puso los dos rubíes en el estuche de las joyas y le ordenó a la princesa que sacara la piedra que determinaría quien se casaría con el príncipe”.

PROYECTEMOS EL FUTURO

Propósito: Incrementar la capacidad de los alumnos para correr riesgos, realizar cambios, enfrentarse a obstáculos y visualizar el futuro.

Aplicación: El maestro le pide al grupo que piensen en la evolución del problema o situación que les interesa analizar, una vez que el grupo decidió de lo que se va a hablar se establece un diálogo en torno a la proyección futura de dicho fenómeno y se llegan a acuerdos a partir de la concentración. Ejemplo: si se hablara de la estructura y funcionamiento de la escuela en el futuro y dicen los niños:

Que será todo por computadoras, que el maestro no tendría que ir a la escuela porque todo estará programado, que los cuadernos son pequeños portafolios para que mientras escuchan anotan solos, etc.

EL JUEGO DE LA AUTODESTRUCCION

Propósito: Superar bloqueos, temores que frenan la creatividad.

Aplicación: El maestro le entrega a cada alumno una hoja y les pide durante determinado tiempo ¿Cómo? Y ¿Por qué? Puede provocarse la autodestrucción de determinados objetos ideas. En cada grupo se especificara el objeto concreto a destruir, una vez que el maestro ha dado las instrucciones y cada uno ha pensado en el objeto de destrucción, el maestro pone música de fondo para el trabajo del grupo. Terminado el plazo cada uno de los alumnos expondrá al grupo el ¿Por qué destruyo dicho objeto? Y ¿Cómo lo hizo?.

UN HOMBRE DE PRINCIPIOS

Propósito: Incrementar la fluidez asociativa en sus diferentes formas.

Aplicación: El maestro en esta técnica pide que se formen en filas, uno de los dos integrantes debe hacer gestos, sonidos y movimientos lo más creativos posibles, conforme se le vaya ocurriendo y su pareja debe ir imitándolo, después de un tiempo se intercambian los roles y continua el juego.

OBSERVACION CREATIVA

Propósito: Incrementar la fluidez asociativa.

Aplicación: El maestro pide a cada alumno que traiga consigo un objeto pequeño que le guste para introducirlo en una caja, así los alumnos van pasando por turno y cerrando los ojos debe coger un

objeto decir que es y describir con el tacto la mayor cantidad de detalles del mismo.

MUNDO

Propósito: Estimular el pensamiento divergente e incrementar la participación de los alumnos.

Aplicación: El maestro lanza una pelota a una de las personas que se encuentra en un círculo previamente formado, y al decir "aire" o "tierra" la persona que reciba la pelota tendrá que pensar en un animal, medio de transporte, lugar u objetos que sea de la tierra o el aire, se dará un lapso de 5 segundos para contestar.

OJOS CERRADOS

Propósito: Desarrollar la percepción y las habilidades para establecer relaciones entre las partes y el todo.

Aplicación: El maestro les pide a los alumnos que caminen con los ojos cerrados tratando de reconocer dónde están los objetos, los muebles, las jardineras, etc. A una palmada del maestro los alumnos tendrán que decir dónde están y luego abrirán los ojos para verificar si es cierto.

MIS CUALIDADES

Propósito: Realizar presentaciones grupales creativas.

Aplicación: Sentados en un círculo cada uno de los alumnos incluyendo al maestro dicen su nombre, una cualidad física o personal que caracteriza a cada uno.

DIBUJA UN SENTIMIENTO

Propósito: Estimular el pensamiento divergente, analógico tanto individual como grupal.

Aplicación: El maestro pide a los alumnos que escriban un relato breve sobre una experiencia significativa. Esto debe ser en dos momentos: cuando ocurrió el suceso y como se recuerda después de algún tiempo. El relato se le en voz alta y comentar las emociones que le trae el suceso, posteriormente hará un dibujo de este suceso al igual que la narración el impacto instantáneo y tiempo después.

JUGUETES CREATIVOS

Propósito: Favorecer las expresiones espontáneas tanto individuales como grupales.

Aplicación: Se sientan todos en forma circular y en medio del círculo se colocan materiales de desechos, se les piden que tomen lo que crean necesario para crear un juguete lo más original posible. Posteriormente se les piden que jueguen con él y finalizemos con una reflexión.

EL TREN CIEGO

Propósito: Estimular el sentido del humor.

Aplicación: El maestro pide a los alumnos que se integren en equipos mínimo de seis máximo de doce para formar una fila como un tren, el primero de cada fila estará ciego (ojos cerrados), el maestro sugiere a cada uno de los trenes que sean dirigidos por los demás, colocando una serie de obstáculos por donde van a pasar para que los esquiven.

PINTEMOS NUESTRA MUSICA

Propósito: Incrementar la capacidad de los alumnos para correr riesgos y enfrentar obstáculos.

Aplicación: El maestro pone una melodía a los alumnos y les pide que la dibujen o representen de un determinado color, para que al finalizar argumente porque eligieron ese color y no otro, pero sobre todo que signifique en ellos esos momentos.

EL ESCULTOR Y LAS ESCULTURAS

Propósito: Incrementar la fluidez asociativa en sus diferentes formas.

Aplicación: El maestro sugiere que se coloquen por parejas, donde en un primer tiempo se convertirá uno en la escultura del otro, éste último podrá modelarlo como mejor se parezca, original en torno a sus ideas, pensamientos y gustos, al terminar se cambian los roles y se entabla un diálogo basado en la experiencia de crear algo con otro compañero.

LA CREACION CREATIVA

Propósito: Incrementar la fluidez asociativa.

Aplicación: De un dibujo ya seleccionado como puede ser: un paisaje, un árbol, una casa, una escuela, una silla, etc. Los alumnos deberán redibujarlo modificando algo que no les agrade y dejado en él algo del patrón original, para al final comentar el porque de las modificaciones.

OBJETOS, PRIORIDADES Y DECISIONES

Propósito: Favorecer las experiencias espontáneas tanto individuales como grupales.

Aplicación: Se les plantea la situación: te han dado la oportunidad de intervenir en las decisiones de tu escuela, tu familia, ¿Qué propondrías en tu grupo para mejorarlo? ¿Que metas quieres alcanzar con tu familia? Ejemplo: te han regalado un cachorro, lo llevas a tu casa y no lo aceptan ¿Qué harías con él?, ¿Lo dejarías en la calle?

TRANSFORMACIONES FIGURALES

Propósito: Estimular el pensamiento divergente.

Aplicación: Se parte de la idea de figuras geométricas como lo son: el cuadrado, un círculo, un rectángulo, un triángulo y dos figuras irregulares para formar algo diferente tratando de expresar sentimientos, anécdotas, espacios físicos, etc.

HACIENDO TEATRO

Propósito: Propiciar la actitud de oír y atender a los demás.

Aplicación: El maestro les pide que se integren en equipos de trabajo para crear un guión teatral para que expongan y manifiesten situaciones agradables y desagradables que quieren dar a conocer, ejemplo: un compañero que siempre nos juega bromas y no sabemos como decirle que deje de molestarnos.

PROBLEMAS PARADOJICOS

Propósito: Superar bloqueos, temores y estereotipos que frenan la creatividad.

Aplicación: Se inicia la técnica analizando una propaganda, hacia donde va encaminada y como la pueden modificar o hacer algo diferente para vender en el salón. Se les pide realicen un cartel, texto u actuación de alguno de los siguientes productos: una pasta de dientes que pinte los dientes de negro, unos calcetines de piel de rata, galletas en forma de llavero, collares en forma de pescado pero todo será con gran sentido del humor.

MIMICA

Propósito: Propiciar la actitud de ver y atender a los demás.

Aplicación: El maestro les pide que piensen en situaciones significativas que podamos y queramos expresar a través de expresiones mudas, es necesario expresar lo que queremos, la profesión que deseamos tomar, lo que quiero comer hoy, lo que necesitamos para la escuela, lo que deseamos contarle a papá o mamá, lo que quiero que hagan mis amigos.

BUSCANDO RELACIONES EXTRAÑAS Y/O POETICAS

Propósito: Estimular el pensamiento divergente y análoga.

Aplicación: Escribieron en el pizarrón palabras que aparentemente no tienen relación y posteriormente las relaciones en una redacción original y creativa. Ejemplo: plata, azadón, zapato, cordón, tina. Esperando un bebe:

Quería que nacieras tú para alcanzar el futuro y guardar el azadón con que revolví la tierra, allí donde coseche tu mirada para atar tus diminutos zapatos con los cordones de plata y bañarte en esa tina guardada por tanto tiempo.

DETECTAR PROBLEMAS

Propósito: Desarrollar el trabajo grupal con base en la detección de problemas.

Aplicación: El maestro les da un panorama general de un problema y como se detectan y empiezan por situaciones sencillas como: a que problemas se enfrenta una señora al trabajar en la cocina, que problemas enfrenta un niño al salir a jugar a la calle, detecta algunos problemas que propicia la carencia de material en tu salón de clases, etc.

5.2 ALGUNAS RECOMENDACIONES CON RESPECTO A LAS TECNICAS SON:

- Ninguna técnica de manera aislada puede dar resultados por si sola ya que todas en su conjunto tienden a desarrollar un pensamiento creativo.

- Se deben tomar en cuenta los factores externos que influyen en el grupo para la realización de estas actividades.

- Las técnicas deben ser enriquecidas por los alumnos y el mismo maestro para su utilización.

- Es necesario explicar con claridad el trabajo en cada una de ellas para evitar confusiones y retroceso en el desarrollo de sus capacidades.

- La cantidad de participantes no es rígida.

- Debemos preguntarnos antes de utilizar cualquiera de estas en:
 - Lo que se desea obtener del grupo.
 - La forma y estructura en que se diseña la técnica.
 - Las características del grupo.

- Se debe evitar durante la aplicación de cada técnica comentarios hirientes o burlas para no despertar sentimientos de ridículo, rivalidad o desmoralizantes.

5.3 ANALISIS DE LOS RESULTADOS

La metodología comprende al método, sus técnicas y procedimientos que son la herramienta de un trabajo de investigación, ya que dan la pauta para realizar una búsqueda del conocimiento en todos los terrenos de la ciencia, orientada en el quehacer y el como hacerlo para resolver un problema, ordenándolo y procesándolo para llegar al por que hacerlo y para que hacerlo con el fin de obtener una respuesta.

El método le antecede un proceso empírico que nos conduce a esclarecer hechos y redescubrir verdades en nuestro trabajo de investigación.

Este trabajo tiene un carácter cualitativo-descriptivo ya que rebasa una simple tabulación de los datos y se concentra en interpretar lo que es, lo que se relaciona, las opiniones los puntos de vista o actitudes que se mantienen sobre nuestro tema para construir explicaciones.

METODOS:

Para la recopilación de los datos los métodos de investigación que se utilizaron fueron:

LOS METODOS DE ANALISIS Y SINTESIS.

El análisis da a conocer los elementos más importantes que se relacionan con el tema central; es decir, descomponer los factores y tratar de verlos por separado para entender el todo; mientras que la síntesis del trabajo se produce en base a los resultados que se originaron a través del análisis.

OTROS METODOS QUE SE UTILIZARON FUERON:

La observación como sistema de obtención de datos.

- a) Observación directa:** Aporta elementos que sustentan la necesidad de desarrollar la creatividad en la escuela como la participación de los alumnos en su propio proceso enseñanza-aprendizaje, la carencia de su espontaneidad, la falta de una expresión oral y escrita acorde a su nivel educativo.

- b) Observación indirecta:** La llevamos a cabo a través de cuestionarios (alumnos-maestros) que propiciaron la delimitación de nuestro objeto de estudio.

SUJETOS:

Los sujetos son los que se realizó el estudio son 40 alumnos de cuarto grado cuyas características son:

Edad: Se encuentran entre 9 y 12 años de la siguiente manera:

18 alumnos de 9 años

22 alumnos de 10 años

Sexo: La mayor parte son niñas.

Situación económica: Bastante deficiente ya que la mayoría son hijos de obreros, comerciantes en pequeño y albañiles.

Los datos anteriores se obtuvieron del libro de inscripción.

MUESTRA:

En nuestro trabajo la muestra aleatoria simple que consiste en tomar un porcentaje del total de la población estudiada. Siendo estos 15 alumnos de una población de 40 alumnos.

INSTRUMENTOS:

Los instrumentos utilizados son:

El cuestionario que consta de 9 preguntas de tipo abierto, teniendo como objetivo conocer el desarrollo de su creatividad en el aula.

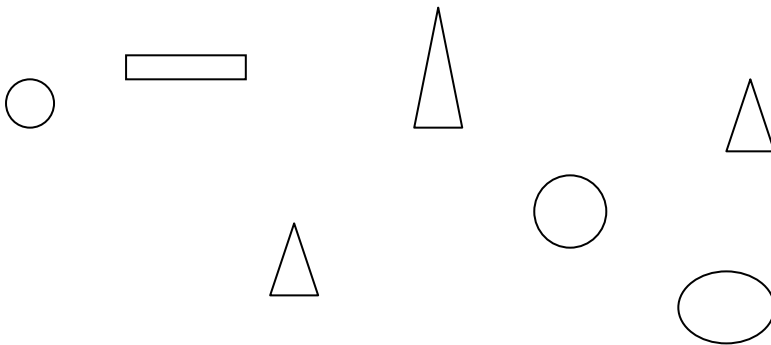
ESCUELA PRIMARIA _____

OBJETIVO: CONOCER EL DESARROLLO DE SU CREATIVIDAD EN EL AULA.

INSTRUCCIONES: ALUMNO(A), ERES MUY IMPORTANTE PARA NOSOTROS Y AUN MAS PARA TU PROPIA EDUCACION ES POR ESO QUE TE PEDIMOS CONTESTES LAS SIGUIENTES PREGUNTAS, TRATANDO DE CONTESTAR LO MEJOR POSIBLE.

GRADO QUE CURSAS: _____ EDAD: _____

1) ¿QUE PODRIAS CREAR CON LAS SIGUIENTES FIGURAS?



2) ¿QUE TRABAJO PODRIAS HACER CON UNA CARTULINA, DOS MARCADORES, UN PERIODICO Y UN MAPA?

DIBUJA TU TRABAJO.

3) ¿QUE COSA ES ENTRE MÁS LE SACAS MAS GRANDE ES?

4) ¿PARA QUÉ TE SIRVE PENSAR?

5) ¿QUÉ SIGNIFICA PARA TI CREATIVIDAD?

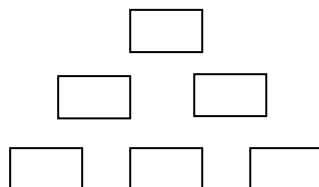
6) ¿PREGUNTAS CUANDO TIENES DUDAS DE UN TEMA?

7) UN PROBLEMA SIEMPRE TIENE UNA SOLUCIÓN ¿SI O NO Y POR QUÉ?

INSTRUCCIONES: RESUELVE LOS SIGUIENTES PROBLEMAS.

8) UN TREN ELÉCTRICO CORRE DE NORTE A SUR A 150 KM POR HORA. ¿HACIA DÓNDE CORRE EL HUMO Y POR QUÉ?

9) COLOCA NÚMEROS DEL 1 AL 6 EN EL SIGUIENTE TRIÁNGULO DE TAL MANERA QUE SUMANDO CADA LADO DEN 10, NINGÚN NÚMERO DEBE REPETIRSE.



5.4 INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

Aquí podemos constatar que el trabajo en el aula es el que te da la pauta para verificar lo expuesto teóricamente e indica si el trabajo tiene sustento en el campo laboral, o es bien rechazado, convirtiéndose en un intercambio entre teoría y práctica que da origen a la praxis educativa.

Así que podemos mencionar que es muy difícil romper con un tipo de educación lineal y pasiva para poder iniciarnos en una más abierta, generadora de ideas, activa, divergente en pocas palabras una educación que desarrolle las habilidades creadoras en cada uno de los alumnos. Quizás este primer punto fue el más desgastante ya que los alumnos no pueden pasar de una forma de trabajo a otra totalmente diferente; es decir, las primeras estrategias para desarrollar la creatividad que se aplicaron dejaron sorprendidos a los alumnos: ¡No sabían como reaccionar! ¿Qué hacer? Como que las primeras actividades que se trabajaron les causaban sorpresa y desconcierto ya que estas levantaban interrogantes como: ¿Qué voy hacer?, ¿No entiendo?, ¿Es que no le entendí?, otros más decían: ¡Así esta bien maestro (a)!, estas grandes cuestiones tienen su base en la educación que se ha vivido en las aulas; ante esta situación se implemento estrategias que ayudaron a superar bloqueos, temores que frenan la creatividad (teóricamente ya analizado capítulo I) lo cual si se logro en el aula y prueba de ello son los grandes resultados que se manifiestan en el comportamiento y trabajo de los niños. A medida que se avanzaba en las sesiones (30 sesiones de 2 hrs. Aproximadamente), los alumnos me sorprendían cada vez más ya que superaban la frase "todos somos creativos, más de lo que realmente creemos", es decir, con gusto e interesados por sentirse tomados en cuenta, activos por el manejo del trabajo en el aula, contentos por darse cuenta de sus propias capacidades para las

posibles soluciones de sus planteamientos, espontáneos y expresivos por valorar sus aportaciones de lo realizado.

Todo esto da cuenta de que el alumno tiene el deseo por una parte de ser tomado en cuenta, escuchado, comprendido y valorado; y por la otra parte tiene deseos de conocer, explorar, experimentar, preguntar, expresar, pensar, analizar, etc. Así tiene sentido sólo cuando el profesor-facilitador en palabras de J.P. Guilford de que este tome el papel de verdadero profesional que debe y tiene que ser, para sumergirse en el terreno de la creatividad para poder diseñar así métodos, estrategias y técnicas creativas que le permitan ayudar a sus alumnos apoyándose de los planes y programas que contienen una gran apertura para el desarrollo integro del ser humano, no importando el campo donde se apliquen, es decir no importa la asignatura en que se trabaje ya que el desarrollo de la creatividad se da a través de habilidades creadoras y no de las asignaturas . solo quien está al frente del grupo y desarrolla la creatividad en sus alumnos experimenta una gran alegría y conoce el gran potencial creativo con el que cuenta el ser humano.

CONCLUSIONES

Preámbulo:

La crisis socio-económica, educativa y política que enfrentamos en nuestro país y nuestro Estado en este fin de milenio, pero especialmente en nuestro entorno social-, nos exige un trabajo constante, respaldado en una iniciativa propia que nos lleve a cambiar e innovar permanentemente nuestra actividad como docentes, de lo contrario caeremos en la producción educativa que tan malos resultados nos ha dado, es decir, si queremos ser propositivos y constructivos en nuestra labor cotidiana, debemos dejar de pensar que el gis, el pizarrón, los libros y nuestra voz que no son suficientes para educar a nuestros alumnos, pues estos ya no se dejan "seducir" de manera tan superficial o trivial; si no que exigen que realmente se les lleve a aprender de lo contrario manifiestan abiertamente su tedio, su fastidio y su rechazo a la forma tradicional de trabajar a través de conductos poco relevantes en su trabajo escolar.

No podemos seguir considerando que sólo con nuestra presencia, la imposición mecánica y disciplinada de, una forma de trabajo en el aula, sino que debemos pensar no sólo en responder a los retos escolares, sino principalmente los extraescolares, porque será ahí en donde se apliquen con realidad, con crudeza y con creatividad lo que aprendieron... Entonces, pensar que el trabajo innovador es una alternativa propia para educar, constituye la mejor premisa de nuestro trabajo, debe ser nuestro compromiso y el permanente acercamiento a la línea que nos mantendrá como parte integral de trabajo y creatividad.

* Actualmente la "creatividad" no puede ser considerada ya como una actitud mágica que despierta al conjuro de un estado o

visión fuera de lo natural sino que sugiere un fenómeno complejo, pero posible de construir desde la reflexión permanente y visión de campo que cada uno puede tener en una actividad dada, desde el que dirige hasta él que hace las asociaciones más cercanas a la práctica cotidiana, pues desde el punto de vista etimológico, toda acción innovadora deriva del verbo "crear", que quiere decir dar existencia a algo, producirlo de la nada, establecer relaciones entre fenómenos u objetos que aparentemente no tenían relación entre sí, etc., También podemos juntar todas las definiciones de creatividad en cuatro categorías:

1.- La persona que crea destacando su temperamento, los rasgos, valores y actitudes emocionales.

2.- El proceso creador proyectado a través de un pensamiento creativo permanentemente, las motivaciones y la percepción.

3.- El producto creado resultado de todo desarrollo de sus propias vivencias.

4.- Las influencias ambientales, o sea, las condiciones educativas, sociales y culturales.

*Así el término creatividad se puede referir al individuo que presenta ciertas características que lo llevan a ser diferente (pensamiento divergente), iniciando un proceso creativo que le permite observar ampliamente lo que vive, lo que se siente y lo que experimenta para poderlo expresar de manera original e individual. Estas actitudes creadoras llevan al individuo no sólo a lograr una mayor independencia interna y autoconfianza, estimulándolo para desarrollar sus actitudes, sino también conocer sus características individuales y sus propios límites a través de cada

una de las etapas, el individuo se percatará donde es necesario detenerse para reestructurar el concepto estas etapas son: la aprensión que implica una rigurosa búsqueda para la reunión de datos llamada fase exploratoria por otros autores; en la fase de incubación el consciente influye de manera contundente; en la de iluminación se produce un ordenamiento de los datos obtenidos hasta entonces para lograr encontrar posibles alternativas y finalmente llega la verificación donde se elabora una alternativa viable y se integra al campo del conocimiento.

*El desarrollo creativo es un proceso continuo y dinámico que comprende a la personalidad en la totalidad de sus actividades, por lo tanto se puede deducir las características del niño creativo del cuanto ciclo donde su capacidad de juicio e imaginación se ha el eje motor de su aprendizaje, despertando o recobrando su espíritu de espontaneidad, investigación y curiosidad que la escuela se ha encargado de ir deteriorando hasta desaparecerlo: hacerle ver que un enfoque es solo una de las muchas soluciones que se pueden encontrar a una situación problemática y no la única; fomentando ideas originales y reforzando su pensamiento divergente cerrando una fluidez mental. Una persistencia, una originalidad, una flexibilidad de pensamiento y sobre todo una capacidad de análisis y de síntesis.

*Podríamos considerar el desarrollo de la creatividad a través de la capacidad para resolver problemas y de la sensibilidad del encuentro de estos en lugar de nuestra manera tan costumbrista de "aprender" las cosas y observarla es el primer obstáculo para desarrollar la creatividad, es importante entonces, preguntarnos como pensamos, porque lo hacemos y como llegamos a elaborar pensamientos profundos para poder romper así con esta educación lineal que no conduce a nada. Así, gracias a los profundos estudios que se han realizado con el devenir de los nuevos tiempos, existen

hoy programas y técnicas que nos permiten -aprender a pensar" y con ello "aprender a crear", tomando estas en gran medida la participación del alumno; transportándolo así a una enseñanza donde se desarrolla el pensamiento creativo, dependiendo de las estrategias que se apliquen y como se apliquen, debemos en definitiva de incorporar en nuestras clases estrategias que desarrollan tanto lo físico como lo intelectual encaminadas a trazar el puente cognitivo-de unión-entre "el que y el como pensar". Es importante tener presente las características de las estrategias que desarrollan habilidades creadoras para poder así enriquecerlas a ellas mismas con todos los rasgos atribuidos a las creativas. Estas mismas características giran entorno a una enseñanza creativa la cual se convierte en el arte de preguntar, sugerir, proporcionar pistas, observar, indicar alternativas, en suma, facilitadora del aprendizaje. Estas estrategias crean situaciones de aprendizaje donde el alumno es protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje, observa y con ello se despierta su conciencia de las múltiples significaciones de cuanto le rodea y se cuestiona, (Aquí la pregunta es como el anzuelo para pescar en el mar de las ideas) permanentemente, por lo que podemos hacerle preguntas divergentes que despierten su sensibilidad para resolver problemas, buscando diferentes formas para su solución, porque estas son las principales vías por la que se manifiesta la creatividad.

* Estrategias y habilidades van de la mano, las primeras significan como procesos psicológicos y las segundas son capacidades específicas que ejecutan de manera particular una acción determinada por una estrategia; dentro de nuestro sistema escolar es factible realizar actividades que requieran de habilidades o estrategias de pensamiento creativo. para desarrollar estas actividades en el educando, el primer paso que se debe dar, corresponde al profesor (a) para insertar la creatividad entre los propósitos que a de planearse deberá de dejar de ser una fuente de

conocimiento transmitido y facilitar el aprendizaje y experiencias a través de estrategias que sumergirán al alumno con su entorno de acuerdo a sus intereses y aptitudes, romper con la rutina y la mera transmisión de conocimientos aceptar la creatividad como una nueva dimensión de la practica escolar traerá consigo el desarrollo creativo en el aula.

* El docente juega un papel importante donde el proceso creativo para que estimule la creatividad debe contar con un perfil que le permita crear situaciones de aprendizaje, las características del profesor autoritario y tradicional son la antitesis de la actitud creativa. Una buena parte del pensamiento y la producción creativa del alumno descansa en este profesional quien si quiere desarrollar las habilidades creativas de sus alumnos debe ser innovador en sus estrategias y creativo en sus clases si es que en verdad desea que el docente siga propiciando el desarrollo intelectual del alumno, desde el análisis de las preguntas elaboradas por ambos, la observación, el saber escuchar, las diversas formas de abordar y procesar los problemas, abrir la sensibilidad, los estados de animo, su forma de pensar e interpretar su mundo, su percepción, etc.

* El numero de programas para desarrollar habilidades en clase que aumentan las habilidades del pensamiento día con día se incrementan, los programas que se centran en la enseñanza de determinados procesos o habilidades cognitivas son los que cuentan con un enfoque de operaciones cognitivas de estos programas se despende "el programa de la estructura del intelecto" (SOI) basado en las concepciones de J.P. Guilford (1976); el conocimiento real de este modelo nos permite diseñar estrategias y actividades encaminadas al desarrollo de las habilidades creadoras ya que este modelo admite una gran facilidad en la descripción y

categorización de las diversas actividades intelectuales humanas en la escuela y en el comportamiento general de los individuos.

* Es un hecho que en la actualidad se han incrementado considerablemente los programas, estrategias y técnicas para desarrollar las capacidades innatas al ser humano (entre ellas la creatividad); son ya muchos ya los especialistas que han contribuido en gran medida al desarrollo de estas habilidades, hace ya mucho tiempo se viene dando un estudio serio y crítico sobre el pensamiento creativo del hombre, concluyendo estos estudios en que el pensamiento creativo es una de las manifestaciones de que la inteligencia y por ello, al aceptar el desarrollo intelectual como uno de los propósitos escolares principales se hacen necesario aceptar que sean desarrolladas todas las facetas de dicha inteligencia (pensamiento creativo). Los programas, estrategias y técnicas a utilizar para desarrollar esta habilidad creativa del ser humano deben de implicar la utilización del pensamiento divergente (Guilford 1976), el cual se refiere al pensamiento innovador, abierto que estimula las ideas y rompe con barreras y esquemas tradicionales; este pensamiento creativo es, ante todo una actitud mental que debe convertirse en una habilidad.

*Los niños de cuarto grado tienen tantas ganas de aprender como los de primer grado, sólo que nosotros como profesores no los dejamos desarrollarse en la escuela debido a que les damos solamente copias de lecturas, operaciones básicas con problemas demasiado estandarizados y resúmenes pero al presentarles actividades a través de interrogantes como ¿Qué pasaría si nosotros viviéramos en el agua?, ¿Qué pasaría si no existiera la escuela?, ¿Qué pasaría si el cuento no tiene fin?.

* La colaboración en un grupo es otro de los aspectos que se deben motivar para propiciar un clima creativo auxiliado por las estrategias que se van aplicando a través de técnicas y espacios para desinhibir algunos niños que todavía no quieren participar en las actividades grupales, lo mismo pasa con el desarrollo psicomotor el cual debe de emprender un crecimiento en los primeros años de la escuela primaria y aquí se reafirma.

* Otras de las técnicas ayudaron a crear un pensamiento divergente configuras que ya todos conocen como son: un triangulo, un cuadrado, un circulo, un rectángulo o un trapecio creando algo significativo para ellos, la respuesta fue sorprendente ya que la mayoría le dedico más tiempo de lo acordado para iluminar su nave espacial, su títere, su vaca o su parque.

* Otras técnicas propiciaron el descubrimiento de lo importante que son nuestros sentidos, nuestras articulaciones y cada uno de los movimientos así la técnica de "ojos cerrados" significo para la mayoría el camino para descubrir que tan importante es el sentido de vista y se percataron que el recordar donde están las cosas y los objetos en un lugar determinado también es parte del desarrollo del sentido creativo que todos tenemos.

BIBLIOGRAFÍA

ACUÑA, E. **“Creatividad, La libertad secreta”**

AMEGAN, S. **“Para una pedagogía activa y creativa”**, Edit. Trillas, México.

ANTOLOGIA para carrera magisterial. **“La creatividad en la escuela”**,

ARHEIM, R. (1979) **“El pensamiento lateral”**, Nueva visión, Buenos Aires, Argentina.

BAKER, L. (1994) **“Meta cognición, lectura y educación científica en una Didáctica de las Ciencias”** de Carol Minnick Santa, Aique Méndez de los Andes, Argentina.

BETANCOURT, M. (1997) **“Pensar y crear”**. Educar para el cambio. Edit. Academia, La Habana.

BONO, E. (1980) **“El pensamiento lateral”**. Edit. Penguin Books, England.

CURTIS, José, et. al. **“Implicaciones educativas de la creatividad”**. Edit. Anaya, Madrid, España, 1975.

DAVIS, A. (1975) **“Estrategias para la creatividad”**. Edit. Paidós, México.

ESCOBEDO, G. (1985) **“La creatividad”**. Centro de integración Universitaria (UIA), México D.F.

ESPINDOLA, C. **“Creatividad Estrategias y técnicas”**. Edit. Alambra, México.

FOLLIARY, R. **“Ocaso de la escuela”**, Magisterio Rió de la Plata, Buenos Aires, Argentina.

GARDNER, H. (1996) **“La mente escolarizada”**. Edit. Paidos, Barcelona, España.

GUILFORD, J. (1978) **“Creatividad y educación, Pasado, Presente y Futuro”**. Edit. Paidos, México.

KOZULIN, A. (1994) **“La psicología de Vygotski”**. Edit. Alianza, Madrid, España.

LANDAU, E. (1992) **“El vivir creativo”**. Edit. Herder, Barcelona, España.

MARIN, I. (1980) **“Creatividad”**. Edit. Ceac, Barcelona.

MARTINEZ, P. (1984) **“Signos y síntomas de creatividad en ciencia y desarrollo”**. Vol. V.

MOLES, A. (1977) **“Creatividad y métodos de innovación.”**. Edit. Ceac, Barcelona.

NISBET, J. **“Estrategias de aprendizaje”**. Aula XXI, Santillana, México, D.F.

PIAGET, J. (1965) **“Psicología y pedagogía”**. Edit. Paidos, Barcelona, España.

PRINCE, G. (1979) **"La practica de la creatividad"**. Freedom To Lear. Ohio, Herril, E.E.U.U.

RODRIGUEZ, E. (1985) **"Manual de creatividad"**. Edit. Trillas, México.

RODRIGUEZ, E. (1985) **"Psicología de la creatividad"**. Edit. Pax, México.

ROUQUETTE, M. (1977) **"La creatividad"**. Edit. Huemul S. A, Buenos Aires.

SANTIAGO, B. (1985) **"Investigación, invención e innovación"**. UNAM.

SEFCHOVICH, G. (1987) **"Hacia una pedagogía de la creatividad"**. Edit. Trillas. México D.F.

SMELKES, S. (1990) **"Los retos de la modernización de la educación básica"**. en **"Cero en conducta"**.

SOLIS, P. (1997) **"La crisis en la educación y las alternativas cognoscitivas"** en **"Pensar y crear"** de Julián Betancourt Morejon, Edit. Académica, La Habana, Cuba.

TORRE, S. (1987) **"Educar en la creatividad"**. Edit. Narcea, Madrid, España.