UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Métodos de creatividad en la escuela

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Autora.

María Isabel Núñez Castillo

TUMBES – PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Métodos de creatividad en la escuela

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido y forma.

María Isabel Núñez Castillo. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO.

En Tumbes, a los trece días del mes de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, el Dr. Segundo Albuquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y Mg. Wendy Cedillo Lozada (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "*Métodos de creatividad en la escuela*", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en educación inicial a la señora **María Isabel Núñez Castillo.**

A las DOCE horas VEINTE minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo QUINCE.

Por tanto, **María Isabel Núñez Castillo**, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional en educación inicial.

Siendo las DOCE horas con CINCUENTA minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en actual de conformidad todos los integrantes del jurado.

Dr. Segundo Albuquerque Silva
Presidente del Jurado

Dr. Andy Abel Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado

Mg. Wendy Cedillo Lozada.
Vocal del Jurado

INDICE

RESUMEN

INTRODUCCION

CAPITULO I: MARCO TEÓRICO DE REFERENCIA

1.1. Definiciones de Creatividad

1.2. Biología de la creatividad

1.3. Fases del proceso creativo

1.4. Niveles de la creatividad

1.5. La personalidad creativa

1.6. Cuantificación creativa

1.7. Enfoques sobre creatividad

1.8. Fases del proceso creativo

CAPITULO II: MÉTODOS Y TÉCNICAS PARA LA CREATIVIDAD

2.1. Juegos y ejercicios que despiertan la creatividad

2.2. Técnicas para la creatividad

2.2. Desarrollo de la creatividad a través de la lectura y escritura. Ejercicios

2.3. El cuento. Ejercicios potencialmente creativos

2.4. El poder de la observación

2.5. Qué ayuda a la creatividad y qué la destruye

CAPITULO III: CREATIVIDAD Y ESCUELA

3.1. Algunos indicadores de la creatividad

3.2. Criterios metodológicos de aplicación del taller creativo en el aula para el estudio de los indicadores de creatividad.

3.3. Detectando la creatividad

3.4. Creatividad e inteligencia

3.5. Bloqueos a la creatividad

CONCLUSIONES

REFERENCIAS CITADAS

RESUMEN

El presente trabajo académico se desarrolla en el campo de la educación y aborda un tema importante en la educación, precisamente la creatividad; es un esfuerzo de contribuir al docente con herramientas para el logro de sus objetivos educativos en los educandos es decir con los aprendizajes. Es sabido en la formación docente y en la amplia literatura científica pedagógica que el juego es por excelencia en principal medio de aprendizaje y de formación. En este trabajo estamos actualizando información importante en este tema en el fundamental campo de la educación.

Palabras Clave: creatividad, estrategias, didáctica

INTRODUCCION

De acuerdo a las teorías básicas de creatividad y de la literatura consultada en forma general, se desprende que medir la creatividad es un proceso complejo y difícil, el cual no se puede realizar en forma efectiva a través de simples test, sino en un proceso de seguimiento de los diferentes indicadores básicos de la creatividad y que pueden ser mostrados por las personas creativas.

Los investigadores internacionales no se ponen de acuerdo en lo que se trata del estudio de la creatividad, si bien es cierto existen algunos enfoques, la realidad es que el estudio de la creatividad se ha hecho en base a la observación de las capacidades superiores que tienen los genios, a los cuales se les considera creativos, y se ha elaborado un supuesto proceso de creatividad para ser enseñado en las aulas, en donde difieren, de acuerdo a los textos de cada autor, los métodos y las técnicas empleadas, y en cada uno de ellos los procesos son a veces divergentes, como divergente debe ser el pensamiento para la generación de la creatividad humana.

Las definiciones mismas de creatividad, difieren en aspectos generales y esenciales, y no existe acuerdo en dar un marco de referencia común y unánime en los enfoques sobre la creatividad, dejando en todos los casos, la incertidumbre sobre los aspectos esenciales de cómo se puede determinar o como se puede medir la creatividad, en los casos de que las investigaciones sean cualitativas y cuantitativas, siendo mucho más complicada la medición en los casos de las investigaciones cuantitativas, mucho más en grupos, porque la diferencia creativa de cada ser humano varía de uno a otro, y es distinta también en cada uno, de acuerdo a las capacidades más desarrolladas que tienen y que prevalecen, de acuerdo al enfoque de las inteligencias múltiples de Gadner.

Ante esta dificultad contenida en el marco teórico sobre la creatividad, y habiendo tratado de encontrar test para la medición de la creatividad, de los cuales hay varios

en Internet, pero sin explicación de que en realidad tratan de medir, y la forma como se deben leer los resultados, por que más se asemejan a los test de pensamiento razonante y reflexivo, que son contrarios a los enfoques de la creatividad, el cual considera que es el pensamiento divergente el que prevalece en la creatividad y no el pensamiento racional lógico, se optó para la investigación realizada el enfoque de investigación cualitativa, en base a los indicadores básicos de creatividad, en la cual la mayoría de los textos consultados coinciden en su mayor parte.

La finalidad de realizar la presente Monografía, es poder determinar las capacidades unísonas sobre un aspecto creativo al mismo tiempo, puesto que alumnos y educadores actúan en forma conjunta dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula, en donde ambos tienen que tratar el mismo tema, y ambos deben de aplicar procesos creativos de igual forma para la solución de los problemas o alternativas de comprensión creativa al mismo tema, ya que esta es la única forma en que el educador puede tomar como referencia para la calificación de sus alumnos el indicador de creatividad como parte de su proceso de aprendizaje significativo, y si el educador no está al mismo nivel, incluso a mayor nivel de creatividad del alumno, es imposible que pueda identificar los indicadores de creatividad que sus alumnos tienen.

Se aclara por lo tanto, que no se han tomado en cuenta esos aspectos superlativos de la creatividad, que por ello no se pueden medir ni determinar con exactitud en los seres humanos, sino los aspectos dirigidos en forma especial a como se pueden desarrollar las capacidades creativas dentro de los procesos educativos, y en el enfoque de la investigación, que indicadores creativos educativos y educadores desarrollan y pone en práctica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje los alumnos y educadores de las diferentes Instituciones Educativas.

Es por ello, debido a este enfoque de la investigación que los test de creatividad encontrados en Internet, no respondían al enfoque y no han sido utilizados, sobre todo, porque la mayoría de ellos, no tienen los criterios para analizar, interpretar o medir las respuestas de las personas a quienes se aplica, y sin ellos no se pueden utilizar, porque solo los que lo crearon lo saben, y alguien que los utilice no puede utilizar criterios

supuestos, que no tienen validez dentro de los procesos investigativos, en cambio el test que se ha aplicado contiene los criterios que a través del análisis de los resultados se explicita, y a través de esta breve introducción al informe de investigación que se presenta a continuación, teniendo en cuenta la complejidad y la dificultad que tienen este tipo de investigaciones.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO DE REFERENCIA

1.1. Definiciones de creatividad

Torrance : " Es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas o lagunas del conocimiento y los lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, comprobar esas hipótesis, modificarlas si es necesario y comunicarlas".

Guilford : " En sentido limitado se refiere a las aptitudes que son características de los individuos, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente".[1]

1.2. Biología de la creatividad

Este despertador parece tener una cara triste (Pareidolia).

Hasta no hace muchos años, se pensaba que el cerebro tenía zonas exclusivas de funcionamiento hasta que por medio de imagenología se pudo determinar que cuando se realiza una función, el cerebro actúa de manera semejante a una orquesta sinfónica, interactuando varias áreas entre sí. Además se pudo establecer que cuando un área cerebral no especializada es dañada, otra área puede realizar un reemplazo parcial de sus funciones. (e.exam-10, 2015)

Hay muchas teorías sobre cómo cada hemisferio cerebral afecta a cómo piensa una persona. Una divide a los pensadores en dos campos: simultáneos visuales y secuenciales lineales. (e.exam-10, 2015)

De acuerdo con esta hipótesis, la mayoría de personas diestras (que usan más su hemisferio izquierdo) procesan la información de manera "secuencial lineal" en el que un esquema debe completar su procesamiento antes de que se pueda comenzar con el siguiente. (e.exam-10, 2015)

En cambio, dice la hipótesis, los individuos cuyo hemisferio derecho es dominante, como ocurre en los zurdos y supuestamente en los individuos creativos, procesan la información con "simultaneidad visual", modo en el que varios esquemas se procesan simultáneamente.

- Un ejemplo para entenderlo es imaginar que hay mil palomitas de maíz, una de las cuales está coloreada de rosa. Un individuo "secuencial lineal" mirará una por una las piezas hasta encontrar la coloreada de rosa, mientras que un individuo "simultaneidad visual" extenderá todas, mirará visualmente al conjunto de palomitas y verá que una es rosa.

Un efecto lateral de estos modos de procesar la información es que los individuos de lateralidad cerebral izquierda necesitan completar una tarea antes de empezar la siguiente. A los individuos de lateralidad cerebral derecha, en contraste, les conforta cruzar varias tareas, para lo que tienen mayor habilidad. Esto les hace aparecer ante la mayoría (lateral cerebral izquierda) como si no terminasen nada. Alternativamente, los individuos de "simultaneidad visual" tienen una excelente habilidad multitarea, lo que quizá esté en el origen de las anécdotas que sugieren que son más creativos. (e.exam-10, 2015)

La mayoría de personas procesan la información usando el "análisis", que es el método de resolver un problema descomponiéndolo en unidades y analizando éstas una por una. En contraste, los individuos de "simultaneidad visual" y la mayoría de zurdos, procesan la información usando "síntesis", en donde se resuelve un problema como un todo, intentando usar un método de relaciones para resolver el problema. (e.exam-10, 2015)

Finalmente, estos modos de pensar no son un "todo o nada". El estilo de procesamiento opera como un continuo donde algunas personas son más "visualmente simultáneas" y otras son más "lineales secuenciales".[2]

Esto puede explicarse mejor con la informática. Un microprocesador sólo puede procesar una unidad de información por vez, independientemente de cuántas tareas esté realizando. Pero un ordenador con varios procesadores haciendo lo mismo a la misma velocidad es más rápido. (e.exam-10, 2015)

Ya que aún no sabemos exactamente cómo funciona el cerebro humano, esta hipótesis sobre diferentes modos de procesamiento de la información deberá ser corroborada o descartada por investigaciones futuras. **(e.exam-10, 2015)**

Estudiados por la neurobiología, los factores biológicos en su mayoría son debidos a la herencia. Así, la maduración mental, sigue un ritmo establecido por los genes. Es muy importante la influencia del ambiente, social y natural, que afectan al individuo.(e.exam-10, 2015)

La capacidad creadora puede considerarse como pensamiento divergente, como la capacidad de pensar de un modo original e innovador, que se sale de las pautas aceptadas y logra encontrar distintas soluciones a un problema, incluso cambiando los planteamientos del problema. Del llamado pensamiento lateral o divergente, hoy por hoy, es realmente muy poco lo que se sabe con certeza. y más si lo comparamos con otros campos de la investigación psicológica. Se sabe por ejemplo, que los dos hemisferios del cerebro, réplica uno de otro, están implicados en diferentes tipos de actividad. El hemisferio izquierdo más activo en los diestros, está especializado principalmente en los procesos relativos a la inducción, la deducción y el lenguaje, mientras que el hemisferio derecho nos proporciona las facultades de la visión y la memoria visual, el sentido espacial, la apreciación de la forma y del color y la creatividad. Su forma de elaborar y procesar la información es distinta del hemisferio izquierdo. No utiliza los mecanismos convencionales para el análisis de los pensamientos que utiliza el hemisferio izquierdo. Es un hemisferio integrador que concibe las situaciones y las estrategias del pensamiento, de una forma total. Centro de las facultades viso-espaciales no verbales, especializado en sensaciones, sentimientos y habilidades espaciales, habilidades visuales y sonoras como las plásticas y musicales, integra varios tipos de información (sonidos, imágenes, olores, sensaciones) y los transmite como un todo. Quedan sin embargo muchas áreas inexplicadas. Las relaciones anatómicas específicas entre las funciones intelectuales y los grupos de células del cerebro están todavía por definir. Los procesos de la memoria

a corto plazo y la memoria a largo plazo, la conciencia del propio "yo", el "subconsciente", el "superyó", el lóbulo frontal y la personalidad, las endorfinas y demás neurotransmisores, el pensamiento... por ejemplo, son tan complejos, que es posible que su funcionamiento involucre a la totalidad del cerebro y no solo a regiones determinadas del mismo. Las investigaciones han demostrado que la innovación creativa requiere la "coactivación y comunicación entre regiones del cerebro que en la mayoría de personas están poco conectadas". Las personas muy creativas tienden a diferenciarse de otras en tres puntos: conocen muy a fondo esa actividad, son capaces de utilizar el pensamiento divergente mediante el lóbulo frontal, y son capaces de modular neurotransmisores tales como la no adrenalina y la dopamina en el lóbulo frontal. Así pues, parece que el lóbulo frontal es la parte del córtex más importante para la creatividad. El estudio también hizo hincapié en los vínculos entre el sueño, el estado de ánimo, adicciones y la depresión, con la creatividad (véase el artículo Conciencia (Psiquiatría)).(e.exam-10, 2015)

Otro estudio halló que la creatividad es mayor en las personas esquizoides que en las personas esquizofrénicas y el resto de personas. El pensamiento divergente se asocia con la activación bilateral del córtex pre frontal, los esquizoides parecen tener una activación mayor de su córtex pre frontal derecho. Este estudio establecía la hipótesis de que estos individuos tienen un mejor acceso a los dos hemisferios, lo cual les permite hacer nuevas asociaciones a un ritmo más rápido. La creatividad también se ha estudiado en relación con el trastorno bipolar. (e.exam-10, 2015)

1.3. Fases del proceso creativo

Graham Wallas, en su trabajo El arte del pensamiento, publicado en 1926, presentó uno de los primeros modelos del proceso creativo. En el modelo de Wallas, los enfoques creativos e iluminaciones eran explicados por un proceso consistente de cinco etapas:

- Preparación: preparatorio sobre un problema en el cual se enfoca la mente y explora sus dimensiones.
- Incubación: el problema es interiorizado en el hemisferio derecho y parece que nada pasa externamente.

- Intimación: la persona creativa "presiente" que una solución esta próxima. En muchas publicaciones, el modelo de Wallas es modificado a cuatro etapas, donde "intimación" es visto como una sub-etapa.
- Iluminación o insight: cuando la idea creativa salta del procesamiento interior al consciente.
- Verificación: cuando la idea es conscientemente verificada, elaborada y luego aplicada. (e.exam-10, 2015)

Ha habido algunas investigaciones que buscan aclarar, si el periodo de "incubación", implicando un periodo de interrupción o descanso del problema, ayuda a la solución creativa del problema. Ward ha barajado varias hipótesis de porque un periodo de incubación ayudaría, algunas evidencias son coherentes con la hipótesis y demuestran que la incubación ayuda a "olvidar" falsas pistas. La ausencia de incubación puede llevar al "solucionador" a estancarse en estrategias inapropiadas. Esta idea entra en conflicto con la anterior hipótesis de que las soluciones creativas salen misteriosamente del inconsciente cuando el consciente está ocupado en otras tareas. **(e.exam-10, 2015)**

Wallas consideraba la creatividad como parte del legado del proceso evolutivo, el cual permitió a los humanos adaptarse rápidamente a los entornos cambiantes.

Arthur Koestler, distingue estas fases que se corresponden con los estados de consciencia de la neurociencia:

- Fase lógica: En la cual se suceden la formulación del problema, la recopilación de datos relativos a ese problema y una primera búsqueda de soluciones.
- Fase intuitiva: Quizá no conforme con la solución, el problema se va haciendo autónomo, vuelve a ser elaborado y comienza una nueva incubación de la solución y una maduración de las opciones, durante un periodo que a veces puede ser extenso en la etapa de maduración. Es la parte divergente del proceso, puesto que se genera solo en la mente del creativo. Se produce la iluminación, es decir la manifestación de la solución.
- Fase crítica: Durante la cual el inventor se entrega al análisis de su descubrimiento, precede a la verificación de la validez del mismo y le da los últimos toques.**(e.exam-10, 2015)**

1.4. Niveles de la creatividad

Según Taylor

Alfred Edward Taylor distingue cinco formas de creatividad.

- Nivel expresivo; Se relaciona con el descubrimiento de nuevas formas para expresar sentimientos, por ejemplo los dibujos de los niños les sirven de comunicación consigo mismo y con el ambiente.
- Nivel productivo; En él se incrementa la técnica de ejecución y existe mayor preocupación por el número, que por la forma y el contenido.
- Nivel inventivo; En él se encuentra una mayor dosis de invención y capacidad para descubrir nuevas realidades; además exige flexibilidad perceptiva para poder detectar nuevas relaciones, es válido tanto en el campo de la ciencia como en el del arte.
- Nivel innovador; En este nivel interviene la originalidad.
- Nivel emergente; Es el que define al talento o al genio; en este nivel no se producen modificaciones de principios antiguos sino que supone la creación de principios nuevos. (e.exam-10, 2015)

Factores de Torrance

El cubo de Necker a la izquierda, y un cubo «imposible», a la derecha.

Emplea el mélford, para indicar cuatro factores de creatividad:

- La fluidez: En cuanto a las palabras, ideas, asociaciones y expresiones.
- La flexibilidad: Que se refiere a las diferentes categorías.
- La originalidad: Es la unicidad, lo auténticamente nuevo.
- La elaboración: Hace alusión a la sensibilidad o análisis de detalles.

Estos factores de creatividad se corresponden en cierta medida con los niveles de Taylor: así la fluidez estaría en relación con el nivel productivo; la originalidad con el innovador; y la elaboración con el emergente. (e.exam-10, 2015)

1.5. La personalidad creativa

El genio creativo Charlie Chaplin uno de los fundadores de la United Artists, con Jackie Coogan en El chico.[3]

Existen en muchos casos una serie de estudios en los que se compara a individuos creativos, seleccionados con base en sus logros y entre los que hay arquitectos, científicos y escritores, con sus colegas menos creativos. La diferencia entre los altamente creativos y los relativamente no creativos no reside en la inteligencia tal como ésta se mide en las pruebas de inteligencia. El individuo creativo puede, no obstante, diferenciarse de los demás en cuanto a los rasgos de su personalidad. Hay desde luego, muchas excepciones, pero en general se ha comprobado que el individuo creativo tiende a ser introvertido, necesita largos periodos de soledad y parece tener poco tiempo para lo que él llama trivialidades de la vida cotidiana y de las relaciones sociales. Los individuos creativos tienden a ser enormemente intuitivos y a estar más interesados por el significado abstracto del mundo exterior que por su percepción sensitiva.(e.exam-10, 2015)

Los individuos creativos muestran a menudo dificultad para relacionarse con las demás personas y suelen evitar los contactos sociales. A menudo, muestran inclinación a considerar que la mayoría de la gente normal es corta, así como tendencias de dominio sobre los demás, lo que los aleja de establecer relaciones humanas en un grado de igualdad. Los individuos creativos parecen también estar relativamente liberados de prejuicios y convencionalismos, y no les interesa particularmente lo que sus semejantes o cualquier persona piensen de ellos. Tienen poco respeto por las tradiciones y reglas establecidas y por la autoridad en lo referente a su campo de actividad, prefiriendo fiarse de sus propios juicios. Los varones creativos obtienen a menudo resultados altos en los test de "feminidad", lo cual indica que tienen una mayor sensibilidad y son más conscientes de sí mismos y más abiertos a la emoción y a la intuición que el hombre medio de la cultura occidental. Una característica es la preferencia por la complejidad.(e.exam-10, 2015)

Entre individuos de personalidad creativa pueden distinguirse, a grandes rasgos, dos grupos distintos: el artístico y el científico. Las características fundamentales son las mismas en ambos, pero, en general, el artista es más dado a expresar su inconformidad

tanto en su vida como en su trabajo, que el científico. El artista informal es corriente, pero el científico anti convencional es relativamente raro. Los artistas y científicos creativos tienden, incluso a ser más estables emocionalmente que las personas corrientes y cuando esto no sucede así, su inestabilidad se manifiesta en forma de ansiedad, depresión, recelo social o excitabilidad, algo parecido a una neurosis plenamente desarrollada. Entre los artistas y escritores, el genio se confunde y se relaciona, a menudo, con la locura; en esta categoría de personas se manifiestan con excesiva frecuencia neurosis graves, adicción a las drogas, y al alcohol y diversas formas de locura. No existe mucha relación entre creatividad y cociente intelectual (CI); es perfectamente posible ser altamente creativo y tener una inteligencia normal, o poseer una gran inteligencia y carecer de capacidad creativa.(e.exam-10, 2015)

¿Qué suelen tener en común las personas creativas?

Un ave acuática sacudiéndose las alas en una laguna llena de nenúfares (papiroflexia). Ilusión óptica: el cuadrado (escaque) con la letra A es del mismo color que el de la letra B.

- Confianza en sí mismo
- Valor
- Flexibilidad
- Alta capacidad de asociación
- Finura de percepción
- Capacidad intuitiva
- Imaginación
- Capacidad crítica
- Curiosidad intelectual
- Características afectivas de sentirse querido y protegido
- Soltura y libertad
- Entusiasmo
- Profundidad
- Tenacidad(e.exam-10, 2015)

Detalle del cuadro de Goya "Tres de mayo. La asociación con Jesús es intencionada: las manos presentan estigmas. Aquí se asesina al Cristo crucificado. El tema es también tratado en las gráficas de la serie Desastres de la Guerra.

1.6. **Cuantificación creativa**

Las variables más frecuentemente utilizadas para medir la creatividad son:

- Fluidez: es la capacidad para producir ideas y asociaciones de ideas sobre un concepto, objeto o situación.
- Flexibilidad: es la capacidad de adaptarse rápidamente a las situaciones nuevas u obstáculos imprevistos, acudiendo a nuestras anteriores experiencias y adaptándolas al nuevo entorno.
- Originalidad: es la facilidad para ver las cosas, de forma única y diferente.
- Elaboración: grado de acabado. Es la capacidad que hace posible construir cualquier cosa partiendo de una información previa.
- Sensibilidad: es la capacidad de captar los problemas, la apertura frente al entorno, la cualidad que enfoca el interés hacia personas, cosas o situaciones externas al individuo.
- Re definición: es la habilidad para entender ideas, conceptos u objetos de manera diferente ha como se había hecho hasta entonces, aprovechándolos para fines completamente nuevos.
- Abstracción: se refiere a la capacidad de analizar los componentes de un proyecto y de comprender las relaciones entre esos componentes; es decir, extraer detalles de un todo ya elaborado.
- Síntesis: lo opuesto a la abstracción, es la capacidad de combinar varios componentes para llegar a un todo creativo. Es decir, es un proceso que partiendo del análisis de los elementos de un problema es capaz de crear nuevas definiciones concluyentes de la realidad del asunto estudiado. El análisis detalla, describe, mientras la síntesis concluye con explicaciones creativas del funcionamiento de un sistema o un problema. Esto es debido a que la síntesis origina la redefinición al establecer nuevas relaciones entre las partes de un sistema, sea cual sea el ámbito de actuación (social, político, laboral. comunicativo, etc.). (e.exam-10, 2015)

1.7. Enfoques sobre creatividad

Aunque la creatividad ha sido estimada como un hecho natural aceptado, nunca había sido sometida a un análisis concreto de tipo investigador. Los primeros intentos se deben a Francis Galton en sus estudios sobre los grandes genios, quien no pretendía descubrir los procesos mentales implicados en el fenómeno, sino mas bien trataba de averiguar el factor hereditario que influía en el comportamiento creador.

Su verdadero planteamiento en términos psicológicos se inicia a raíz de las investigaciones de J. P. Guilford, quien introduce el concepto de pensamiento divergente, que viene a significar mirar desde distintas perspectivas, buscar siempre más de una respuesta, desarticular esquemas rígidos, no apoyarse en suposiciones únicas y previas. Es decir, lanzarse por caminos inesperados, tantear para producir algo nuevo o desconocido a mejor de comprender mejor y sentirse autor y ligado a una obra.

Podemos decir que es: un pensamiento creativo, divergente, paralelo o lateral que se mueve en varias direcciones en busca de una respuesta, que aparece cuando todavía está por investigar el problema, donde no hay medios para resolverlo y donde pueden darse toda una gama de soluciones apropiadas y no una sola solución que se considera correcta.

Se opone al pensamiento convergente, lógico, analítico, lineal, evaluatorio y valorado por los tests convencionales de inteligencia que se mueve en dirección de una respuesta convencional.

El pensamiento convergente tiende al conformismo y el divergente a lo creativo y puede producir una multiplicidad de respuestas originales

Teoría psicoanalítica: Los psicoanalistas, sobre todo los junguianos, dicen que el proceso creador es mucho más sensible a los procesos inconscientes o preconscientes que a la simple solución de problemas, aun cuando hay cierta solución de problemas que implica soluciones creativas. Dicen que la creatividad se da cuando se establecen

nuevos significados y no buscando respuestas correctas. Establecen que hay fuerzas que operan sobre el sujeto y facilitan u obstaculizan la actividad creativa:

- Fuerzas de la sociedad (súper yo)
- Fuerzas del raciocinio (yo) (e.exam-10, 2015)
-

Campo de acción

El pensamiento original, como ocurre con otras capacidades del cerebro: la inteligencia, y la memoria, engloba a varios procesos mentales entrelazados que no han sido completamente descifrados por la fisiología. Se mencionan en singular, por dar una mayor sencillez a la explicación. Así, por ejemplo, la memoria es un proceso complejo que engloba a la memoria a corto plazo, la memoria a largo plazo y la memoria sensorial. (e.exam-10, 2015)

El pensamiento original es un proceso mental que nace de la imaginación. No se sabe de que modo difieren las estrategias mentales entre el pensamiento convencional y el creativo, pero la cualidad de la creatividad puede ser valorada por el resultado final.

La creatividad también se da en muchas especies animales, pero parece que la diferencia de competencias entre dos hemisferios cerebrales es exclusiva del ser humano. Una gran dificultad para apreciar la creatividad animal, es que en la mayoría de especies, sus cerebros difieren totalmente del nuestro, estando especializados en dar respuesta a estímulos y necesidades visuales, olfativas, de presión, humedad... etc., propias. Solo podemos apreciar la creatividad con mayor facilidad, en las diferencias de comportamiento entre individuos en animales sociales, cantos, cortejos, construcción de nidos, uso de herramientas... por ejemplo. (e.exam-10, 2015)

1.8. <u>Fases del proceso creativo</u>

A. Preparación.- Definir el problema, recabar la información para resolver el problema, fijar los criterios para verificar las soluciones aceptadas. Otros lo consideran como sensibilización o la creciente conciencia de que existe la necesidad de resolver un problema, la oportunidad para experimentar algo diferente y donde la realidad puede ser transformada**.**

B. **Incubación.-** Puede durar un tiempo indefinido (minutos, meses, años), búsqueda de información y la influencia del subconsciente. En ese tiempo trabaja en forma inconsciente. Wallis la considera como la técnica de relajación de la conciencia.

C. **Iluminación.-** Es la súbita visión de la solución al problema. Es una vaga noción, un atisbo que requiere la posterior elaboración y verificación. Para Wallis no es un acto aislado y fortuito, algo así como una inspiración, sino el signo de un largo trabajo previo e inconsciente.

D. **Verificación.-** En la creatividad no tiene el mismo sentido que en la verificación científica que exige un conjunto de pruebas empíricas. En esta etapa se selecciona todas las actividades (ideas) que satisfagan las necesidades que se plantean y se define el escenario que permita resolver el problema (toma de decisiones).

Por otro lado como un aporte de la concepción de la creatividad como proceso, desde el punto de vista fenomenológico, se tienen las siguientes etapas de la creatividad:

- **Etapa de percepción**, En la que se busca que los sujetos perciban los problemas y aumenten su información respecto a éstos. (Inquietud ante el problema)

- **Etapa de formulación**, En la que se define y expresa claramente el problema.(Preparación).

- **Etapa de Hallazago**, En la que se pretende encontrar la mayor cantidad de alternativas de solución . (Incubación)

- **Etapa de evaluación**, Convergencia hacia la solución más adecuada, evaluando las alternativas a la luz de los criterios (visión e iluminación).

- **Etapa de realización**, Que es la etapa de puesta en marcha de la alternativa de solución, que ha sido concebida como la más adecuada para la solución del problema. (Producción, verificación y distanciamiento)

La consecución de estas etapas en el proceso creativo es de carácter discontínuo y es tomada en consideración en alguna medida, en las otras concepciones de la creatividad.

CAPÍTULO II

MÉTODOS Y TÉCNICAS PARA LA CREATIVIDAD

2.1. Juegos y ejercicios que despiertan la creatividad

El juego no es sólo diversión y esparcimiento para los niños, es una actividad inherente a su desarrollo físico, mental y, en ciertas ocasiones, creativo. Se hace esta distinción porque no todos los juegos son creativos, aunque toda actividad creativa incluye el juego, ya que en éste se manifiestan el sentido del humor, el placer y la concentración, características elementales para que fluyan apropiadamente la creatividad.

En los juegos hay reglas, pero no limitan la imaginación. A través de éstos los niños aprenden de la experiencia, con la libertad para descubrir sus cinco sentidos, su potencial individual, su capacidad para relacionarse socialmente y crear, además, de su habilidad para superar retos.

Hay una gran variedad de juegos con objetos específicos, cuya complejidad depende de la edad de los niños; por ejemplo, cuando tienen un promedio de cuatro años, es importante que empiecen a tener contacto con los juegos creativos que deberán ser más complicados conforme a la evolución de los infantes.

2.2. Técnicas para la creatividad

Un ejemplo sugestivo de animación informática, propicio a la ensoñación.

Las inhibiciones de las personas a la hora de manifestar sus opiniones pueden ser vencidas, hasta cierto punto, por medio de algunas de las técnicas de dinámica de grupos, para las que se requiere un grupo de personas dispuestas a aportar nuevas ideas para la solución del problema. Los participantes son animados a formular cualquier idea que se les ocurra, por muy extraña o disparatada que sea, sin ejercer ningún tipo de autocensura o crítica. (e.exam-10, 2015)

El proceso anteriormente descrito también se puede denominar como tormenta de ideas o "brain storm", método creativo en grupo que consta de dos partes: la primera, descrita anteriormente, se basa en una aportación desinhibida de ideas que por absurdas que puedan parecer son anotadas por un moderador, aquí el grupo trabaja en intuiciones, en creencias; en la segunda fase, se seleccionan las más oportunas para la solución del problema. En este caso, es la mente racional la que reelabora las aportaciones desinhibidas procedentes de la primera fase. (e.exam-10, 2015)

Otras formas por las que puede incrementarse la creatividad han sido sugeridas por estudios acerca de los estados mentales durante los que los individuos creativos tienen generalmente sus inspiraciones. El proceso creativo es prácticamente invariable: La mente del inventor es preparada previamente, a propósito o no, mediante la compilación de toda la información relevante sobre el problema que le preocupa. Habitualmente el cerebro produce intentos continuados de plantear el problema de una forma lógica, aunque evitando cuidadosamente o negándose, a aceptar ninguna solución definitiva. La respuesta en sí, la idea creativa y definitiva, surge casi siempre cuando el individuo no está concentrado en el problema, sino que se encuentra en un estado de abstracción, de "sueño despierto" o "ensoñación". (e.exam-10, 2015)

La inspiración imaginativa parece darse a menudo durante viajes en tren o en autobús, o en el baño, situaciones ambas, que por su monotonía pueden producir un estado de ensimismamiento, propicio al trance creativo. En esos estados de conciencia, las barreras que se oponen al inconsciente caen y se da rienda suelta a la fantasía y a la imaginación. (e.exam-10, 2015)

La formación de conceptos es una de las estrategias básicas usadas por la mente para resolver problemas:

- Análisis.
- La asociación de ideas.
- La asociación forzada.
- Diseño.
- Generalización.
- Búsqueda de analogías: Hacer común lo extraño, hacer extraño lo común.
- La lista de atributos.
- Scamper.

- Seis sombreros para pensar.
- Blue slip.
- Brainwriting.
- Sinéctica: La unión de elementos distintos y aparentemente irrelevantes.
- Síntesis. (e.exam-10, 2015)

En general, las técnicas van de las poco estructuradas a las muy estructuradas. Un ejemplo de técnica altamente estructurada es TRIZ, a diferencia de técnicas como Lluvia de ideas, la cual está basada en la generación de ideas aleatorias, Pensamiento lateral y recetas heurísticas. Luego, estas técnicas son complementadas con otras técnicas de aprendizaje como: clasificación de ideas, mapas conceptuales, mapas mentales (mind mappings), selección de ideas, cuantificación de ideas, y diagramas de Ishikawa. (e.exam-10, 2015)

2.2. Desarrollo de la creatividad a traves de la lectura y escritura

La lectura y escritura son indispensables para el desarrollo mental de los niños, puesto que contribuyen significativamente en la creatividad al brindar una gran gama de posibilidades en la exploración de la imaginación, el ingenio y el conocimiento. Aunque es frecuente que los niños no se interesen por estas actividades al relacionarlas con una obligación sin diversión alguna, situación que puede cambiar dependiendo de la forma en que se plantee el ejercicio.

Para que los niños tengan interés en la lectoescritura, es recomendable que realicen ejercicios en los que esté implícito el juego y la creatividad, y de esta forma desarrollar sus capacidades de manera divertida.[4]

EJERCICIOS

3. Proponer a los niños hacer un diario de clase. Disponer diariamente de un tiempo razonable antes de salir de la escuela para que cada niño escriba y dibuje lo que más le interesó de ese día, o redacte alguna anécdota que le sucedió, utilizando las preguntas ¿quién?, ¿qué?, ¿cuándo?, ¿dónde?, ¿porqué? Y ¿cómo? Todos los días

se le da la oportunidad a un niño de leer en voz alta su escrito. Al final del año se les pide que encuadernen su diario y lo decoren como ellos quieran.

Variante: si los padres desean hacerlo en casa, es conveniente que participen en la tarea motivando al niño, acompañándolo y proporcionándole el material que pueda necesitar, en caso de que el pequeño quiera ilustrar su narración, pero sin ejercer ningún tipo de presión, porque la única regla que esta actividad requiere es que se haga libremente.

Objetivo: con este ejercicio no sólo se motiva el pensamiento productivo, la lectura y la escritura, también se ayuda a los niños a expresarse y a los adultos a conocer su mundo interior.

4. Otro ejercicio es visitar el zoológico. Se describe a los niños los animales que van a ver, se les pide que formen equipos y que elijan a un animal, con la intención de que tomen notas de sus características físicas, conducta y habitad.
   De regreso a la escuela, se solicita a cada equipo que escriba una breve obra en la que el animal elegido sea el protagonista, y que confeccione los disfraces apropiados para representarla ante al grupo.

   Objetivo: en esta actividad se desarrolla a la escritura, la creatividad, la observación, el aprendizaje, el trabajo en grupo y la diversión.

En ocasiones, a los niños se les dificultad plasmar con palabras sus ideas. Para la creatividad escrita en indispensable que esto no suceda, pero es posible ayudarlos con ejercicios de "lluvia de ideas", cuyo principal objetivo es agotar todas las características de una idea central y con lo que pueda estar relacionada, sin importar la coherencia que tengan entre sí, porque lo importante es la diversidad de conceptos que vengan a la mente.

Ejemplo:

Que los niños digan todas las características y con qué puede estar relacionado un árbol.

Después de agotar las ideas, se hace una selección de ellas para estructurar el objeto final, en este caso una oración:

En un árbol alto y ancho viven muchos pájaros, o la leña de ese árbol será excelente para prender la chimenea.

EJERCICIO

Solicite a los niños que piensen en un problema que percuta en el medio ambiente, después pídales que le dicten todas las ideas, sin descartar alguna, para solucionarlo. Para concluir, elijan las que consideren idóneas.

2.3. El cuento

Cuando se escucha la palabra "cuento", es muy común que se evoque a la niñez; sin embargo, en la actualidad los niños han perdido el gusto por esta forma narrativa para darle toda su atención a los juegos de la computadora, video y a los programas televisivos; esta situación les corta la posibilidad de emplear una herramienta idónea para despertar la creatividad, el asombro, la curiosidad y el interés por los retos, así como adquirir valores y conocimientos.

Para que los cuentos sean atractivos a los niños, es importante tomar en consideración los temas que les llaman la atención, sus aficiones, sueños y edad. En el caso de los infantes de cuatro a siete años, las narraciones deben tener un lenguaje sencillo e ilustraciones de gran colorido. Los niños de siete a diez años se inclinan por temas fantásticos y de ciencia ficción. Y los de diez años en adelante tienen predisposición por las novelas cortas que involucran a varios personajes y cuyo contenido sea rico en aventuras e imaginación.

Los cuentos son una muestra de creatividad en la que los niños pueden participar de manera activa, como se sugiere en las siguientes propuestas:

- Después de leer un cuento pedirle al niño que narre o escriba un final diferente, que cambie las características de los personajes o que comente cómo se imagina que son.
- Mientras se lee el cuento, interrumpir la narración en el momento en que se plantea el problema para preguntarle al niño cómo resolvería el dilema.

- Analizar junto con el niño el cuento, interrogándolo sobre que aprendió, qué valores exaltaron los personajes, qué retos tuvieron que enfrentar y, finalmente, pedirle que explique a qué conclusión llegó.
- Es muy importante que se respeten los comentarios del niño y que se le felicite por haberlos hecho.

Actividades

Ejercicios potencialmente creativos

ENSOÑACIÓN

Para realizar esta actividad es muy importante que los niños estén tranquilos, se les pide que escuchen música instrumental suave, cierren sus ojos e imaginen todo lo que quieran por un lapso de diez minutos. Pasado ese tiempo, se les solicita que abran los ojos y escriban o dibujen todo lo que soñaron, para después compartirlo con el grupo.
Objetivo: los niños empiezan a comprender que la imaginación es aceptada y valiosa.

2.4. El poder de la observación

Pedirle a los niños que se sienten cómodamente en un lugar donde puedan ver todos los objetos que se encuentran en la habitación, tienen que observar todo con detenimiento, cerrar los ojos y describir el lugar; cuando ya lo hayan hecho, solicitarles que los abran y que corroboren si lo que dijeron es cierto.

Nota:

Se recomienda que esta actividad se practique con cierta frecuencia, para que el niño perfeccione su capacidad de observación.

Objetivo: ejercitar la observación en el niño, porque ésta es una herramienta indispensable en el proceso creativo.

¿PARA QUÉ CREES QUE SIRVO?

Material:

- Una caja grande para introducir objetos en ella.
- Una gran variedad de cosas que no se rompan y con las que no se pueda dañar a nadie.

Se introducen los objetos en la caja y se le pide al niño que se saque uno. Él tiene que encontrarle diferentes usos común y representarlos.

Ejemplo:

Una botella de plástico le puede servir como bat o para guardar sus canicas.

Objetivo: que el niño compruebe que le puede dar diferentes usos a los objetos que le rodean si emplea su creatividad.

BUSCA LA RELACIÓN

Para este juego se necesitan tres participantes o dividir a los niños en equipos de tres integrantes. El primer niño tiene que decir, sin pensar, el nombre de un objeto cualquiera; el segundo de otro más, pero sin relación con el anterior; y el tercero debe encontrar la relación entre ambos. Dependiendo de la edad de los niños, se recomienda poner límite de tiempo, y al que pierda se le impone un castigo.

Ejemplo:

Rodolfo dice: "perro"

Y Jesús contesta: "el perro de mi hermana se veía en un espejo sin parar de ladrarle a su reflejo, creyendo que era otro perro".

Objetivo: los niños aprenden que la creatividad y la agilidad mental son indispensables para el desarrollo de una idea.

EL FINAL ES EL COMIENZO:

Se pide a los niños que se sienten en parejas y piensen en una categoría: animales, minerales, países, alimentos, etc. Un niño dice una palabra relacionada con el tema que escogieron, y el otro niño debe pronunciar otra palabra con la última letra de la primera, pero que tenga relación con la categoría seleccionada; después de que lo haya hecho, tiene la opción de cambiar de categoría. Entre más rápido se haga este juego, se hará más divertido.

Ejemplo:

Primer niño: Argentina

Segundo niño: Argelia, cambio a gato.

Primer niño: Oso

Objetivo: los niños fomentan su agilidad mental y creatividad.

LAS PALABRAS MÁS RÁPIDAS DEL OESTE

Para esta actividad son necesarios dos o más cuadros de papel (la cantidad depende del número de participantes), en cada uno se escribe una palabra que sea familiar para los niños (objetos, adjetivos, animales, etc.), se doblan los cuadritos, se introducen en una bolsa de plástico, se revuelven y se pide a los niños que saquen uno, para que entre todos y en orden tengan una conversación coherente utilizando la palabra que escogieron, pero repitiéndose tantas veces como sea posible en la oración. Para hacer más interesante este juego, se puede poner límite de palabras repetidas y tiempo.

Ejemplo:

María: Juan estaba jugando con su pelota y rompió la ventana de un vecino que tiene una nariz tan grande y redonda como una pelota.

Juan: El vecino estaba muy enojado, se subió a su coche para salir a buscar a los culpables, pero cuando vio a Juan con cara de miedo, se compadeció de él y cambió su expresión de ogro enojado por el de un enanito bonachón.

Objetivo: que los niños practiquen su agilidad mental y creatividad.

DIME QUE LETRA ES PARA DECIRTE LO QUE ES

Para esta actividad se necesitan dos o más participantes. El primer niño tiene que recorrer mentalmente el abecedario hasta que el segundo le pida que pare en ese momento el primero debe decirle en qué letra se quedó; con esa letra el segundo niño empezará a narrar una historia que cada uno, conforme a su turno, le dará continuidad. El procedimiento se repite hasta terminar con las letras del alfabeto y con el final del cuento. Para hacer más interesante este juego se puede poner límite de tiempo.

UNA HISTORIA MUDA

Para llevar a cabo este ejercicio es necesaria una tira cómica de poca extensión o un cuento breve en el que prevalezcan con las imágenes con diálogos cortos, pero en ambos casos es indispensable que el niño no los conozca. Los diálogos se tienen que

cubrir totalmente para que el niño los reescriba, basándose tan sólo en lo que le sugieren las ilustraciones.

Si se desea, se pueden sacar copias de la tira cómica o cuento, y hacer el ejercicio sin que se maltrate el material original.

Objetivo: el niño empieza a ejercitar libremente su creatividad con una tarea en la que es requisito que utilice la lógica.

ENCUENTRA LA SIMILITUD

Pedirles a los niños que escriban cinco semejanzas de cada oración.

Qué semejanza hay entre:

° Una computadora y un cine.

° Una Cama y una alberca.

° Unos pantalones y un edificio.

° Una mariposa y una televisión.

° Un cuento y la vida real.

° El sol y la estufa de tu casa.

° Una pluma y un águila.

° Un sillón y un cohete.

° Un árbol y un niño.

° Una calle y un río.

Objetivo: que los niños desarrollen su capacidad creativa al buscar opciones no contempladas cotidianamente.

SUEÑOS SIN LÍMITES

En esta actividad no sólo es necesaria la creatividad del niño, sino también la del padre o maestro- consiste en hacerles preguntas a los niños que despierten su creatividad e imaginación-

A continuación se enuncian ejemplos, pero como se dijo, en este caso la creatividad tiene que surgir en más de uno.

- ¿Qué personaje de la historia, de algún cuento o película, te gustaría ser y por qué?
- Si te encontraras con un niño extraterrestre, ¿qué le enseñarías?

- ¿Qué poderes mágicos te gustaría tener, por qué y qué harías con ellos?.
- Imagínate que no hubiera luz eléctrica, ¿a qué dedicarías tu tiempo?
- ¿Cómo crees que sería un mundo habitado sólo por niños?

Objetivo: motivar la creatividad del niño a través de cuestiones que lo hagan reflexionar.

SI TE PASARA… ¿QUÉ HARÍAS?

Que los niños escriban diez soluciones para los siguientes problemas:

- Te quedaste dormido en el salón de clases, llegó la hora de la salida y todos se fueron. Cuando despertaste te diste cuenta de que estabas solo, la puerta está cerrada con llave y las ventanas tienen rejas. ¿Qué harías?
- Piensa en la labor que realizas en tu casa que más te disguste. ¿Cómo puedes hacerla divertida?
- En tu ciudad está cayendo una terrible tormenta de nieve, tu familia salió y no regresará hasta dentro de tres días; tú estás solo en tu casa y tienes mucha hambre pero no hay alimentos. ¿Qué harías?

Cuando los niños termines su trabajo, pedirles a cada uno que comenten sus ideas y, junto con ellos, llegar a un consenso de cuáles son las mejores.

Objetivo: que el niño se sitúe en una problemática y que piense en la o las soluciones.

2.5. Qué ayuda a la creatividad y qué la destruye

Explicarles a los niños lo que es la creatividad, después pedirles que escriban una lista de frases que estén relacionadas con ésta; al terminar hacer otra más, pero con conceptos que la inhiban, analizar ambas, y por último solicitarles que hagan un dibujo que represente el pensamiento productivo.[5]

Ejemplo:

Fomenta la creatividad	**Inhibe la creatividad**
Imaginación	Incredulidad

Mentalidad positiva	Inseguridad
Concentración	Descuido
Etcétera…	Etcétera…

Objetivo: ayudar a los niños a que entiendan lo que es creatividad y los pensamientos que le reprimen.

LA EXPERIENCIA HABLA POR SÍ SOLA

Después de realizada la actividad anterior ("Qué ayuda a la creatividad y qué la destruye") y haberse asegurado de que los niños tengan una noción de lo que es la creatividad, solicitarles que narren un incidente o dificultad que hayan vivido, pero en el que utilizaron su creatividad para resolverlo. Posteriormente, pedirle al grupo que piense otras soluciones creativas para las situaciones planteadas y que las discutan entre todos.

Objetivo: que los niños corroboren que la creatividad ha sido parte de sus vidas y que en determinados momentos los ha ayudado.

FESTEJAMOS EL "DIA DE LA CREATIVIDAD"

Designar un "Día de la creatividad" en el que todas las actividades se condicionen a ese tema. Es importante que en este ejercicio se fomente la improvisación y la reflexión, pero con la libertad de que los niños expresen sus ideas y la manera en que las van a realizar. Al final del día, o al siguiente, pedirle a los niños que comenten sus experiencias.

Objetivo: que los niños comprueben que la creatividad aparece en cualquier momento, ya sea en el detalle más pequeño o en la más grande empresa.

PIENSA AL REVÉS

El niño tiene que pensar en una creatividad que le gustaría aprender, pero que para su realización requiera varios pasos, por ejemplo: hacer un pastel. Antes de iniciar con la actividad, se le pide que escriba la forma errónea de hacer su pastel, y sólo cuando haya terminado se le puede ofrecer orientación y proporcionar lo que necesita.

Ejemplo:

- Colocar la harina sin preparación en el molde y meterla al horno.
- Ponerle los huevos al pastel cuando ya esté horneado.
- Decorar el pastel antes de introducirlo al horno.

Objetivo: el niño manipula su pensamiento creativo en contra de resultados satisfactorios para que deduzca lo correcto.

¡LO LOGRAMOS…!

Proponer al grupo que una vez por semana se va a superar un reto; tal vez en un inicio el maestro tenga que tomar la iniciativa para designar la actividad, pero se recomienda que sean los niños quienes decidan las siguientes ocasiones, porque nadie mejor que ellos conocen sus limitaciones a vencer.

Es importante tener presente que si el niño no supera el reto en el primer intento, es necesario felicitarlo por lo que haya conseguido y motivarlo para que lo logre más adelante- además, para este ejercicio hay que tomar en consideración la edad de los niños, así como realizar una detallada supervisión de los retos para evitar que algún niño pueda lastimarse

Los siguientes pueden ser algunos retos:

- En el tiempo que se especifique, se va a construir un edificio lo más alto posible, con círculos de cartón corrugado u otros materiales, como botes, cajas, latas, etcétera.
- Mejorar el promedio en matemáticas.
- Ayudar a resolver algún compañero.
- Construir un artefacto que tenga utilidad práctica.
- Hacer la actividad más desagradable con alegría.

Las actividades pueden realizarse dentro o fuera de la escuela o en casa. Después de que hayan finalizado alguna, es importante preguntarle a los niños qué hicieron para superar el reto y cómo se sienten, con la finalidad de que ellos asimilen el proceso que vivieron.

Objetivo: hacer conciencia de la importancia de los retos.

CAPÍTULO III

CREATIVIDAD Y ESCUELA

3.1.Algunos indicadores de la creatividad

Diversas teorías psicológicas a partir de sus respectivos principios filosóficos han generado diversas concepciones acerca de la naturaleza de la creatividad y la respectiva derivación, por ende, de sus indicadores creativos. (Gómez, J, s.f)

Así, las principales teorías como son: la teoría psicoanalítica, la teoría perceptual, la teoría humanista, la teoría factorial y la teoría neuropsicofisiológica, entre otras, han producido diversas concepciones del creatividad entre las que se encuentran: la concepción de la creatividad como proceso, como producto, a partir de los rasgos personales, a partir de las condiciones del medio y la concepción personológica integral. (Gómez, J, s.f)

Si bien hasta hace poco tiempo se consideraba a cada una de ellas de forma aislada, e inclusive, antagónica, hoy en día gracias a la nueva visión desde un enfoque sistémico tanto en los métodos generales de investigación como las consecuencias filosóficas de la teoría de sistemas y la correspondiente interdependencia y complementariedad entre las partes o elementos de un sistema, es que estas diversas concepciones se han llegado a complementar de un forma global e integral, pese a las diferencias de carácter filosófico, lo que ha significado por un lado una explicación mucho más completa del fenómeno y por otro, proporcionando indicadores descriptivos múltiples para su consideración en diversas investigaciones acerca de la creatividad, especialmente en la educación. **(Gómez, J, s.f)**

Por otro lado, las características del proceso de creación y las particularidades mismas de la creatividad ha generado dos aproximaciones en el estudio de la creatividad: la aproximación cognitiva y la psicométrica (Martínez, M. 1997). (Gómez, J, s.f)

La primera centra su estudio en las estructuras cognitivas que sustentan el acto creador y la segunda en algunas características particulares de las personas creadoras o los rasgos personológicos, identificadas especialmente a través de pruebas o test. En uno u otro caso, con relativas diferencias, se consideran como indicadores creativos a los siguientes:

A. **Originalidad,** que es la aptitud o disposición para producir de forma poco usual, respuestas remotas, raras y, en definitiva, novedosas. Hallman (1963) citado por Solar, M. (1993) alude cuatro cualidades para ser original: novedad, impredictibilidad, unicidad y sorpresa

B. **Fluidez**, se refiere a la cantidad y calidad de productos elaborados a partir de concepciones identificadas en categorías diferentes. En los Test verbales identificados por Guilford, se dan factores diferenciados de fluidez: ideacional (producción cuantitativa de ideas), de asociación (establecimiento de relaciones) y de expresión (construcción de frases). (Penagos, C. 1998)

C. **Flexibilidad**, referida a la capacidad de percepción y la producción de contenidos. Esta flexibilidad puede ser espontánea o de adaptación (cambios por inferencia ante una situación en particular). (Penagos, C.1998)

D. **Elaboración**, aptitud del sujeto para desarrollar, ampliar, profundizar y embellecer las ideas (Torrance, E.P. 1977).

E. **Redefinición**, capacidad de reestructuración y reconstrucción a partir de información conocida, con el objeto de transformar un fenómeno concreto de la realidad.

F. **Inventiva**, capacidad de producir modelos innovadores y constructivos, especialmente de valor social. Novedad y eficacia constituyen los indicadores precisos de la inventiva.

G. **Análisis,** capacidad para manejar las invariantes funcionales asociados a esta característica, tales como: determinación de los límites del objeto, criterios de descomposición del todo, determinar las partes del todo y estudiar cada parte delimitada (González, S.A. 1998)

H. **Síntesis**, capacidad para comparar las partes entre sí (rasgos comunes y diferencias), descubrir nexos entre las partes (causales de condicionalidad, de coexistencia, etc.) y de elaborar conclusiones cerca de la integralidad del todo (González, A. 1998).

I. **Sensibilidad ante los problemas**, Capacidad de las personas para descubrir diferencias, dificultades y situaciones problemáticas ante fenómenos y circunstancias comunes. **(Gómez, J, s.f)**

A estos indicadores, se suma el aporte de la concepción de la creatividad como producto, que considera como indicadores:

a) Calidad del producto creado.
b) Utilidad social del producto creado.
c) Factibilidad del producto creado para su difusión y/o aplicación, etc.

A todos los indicadores anteriores, se complemente, la concepción de la creatividad tomando en cuenta las condiciones del entorno, es en esa medida, que esta concepción a la vez constituye una forma de concepción integral de la creatividad, debido a la amplitud de su objeto y campo de acción. (Gómez, J, s.f)

Es así que Martínez, M. (1997), identifica esta tendencia como " el estudio de la creatividad a partir de la interacción entre factores internos y externos (medio e invididuo) ", orientándose este estudio en dos direcciones: El estudio de las vidas creativas y el estudio de sistemas creativos. **(Gómez, J, s.f)**

Sin embargo, estos indicadores quedarían inconclusos si no se consideran los propuestos a partir de la concepción personológica integral, la cual considera que para

el estudio de la creatividad se deben considerar, entre otros, los siguientes indicadores (Mitjans, A. 1995):

a) Motivación
b) Capacidades cognitivas diversas, especialmente las del tipo creador.
   - Autodeterminación
   - Autovaloración adecuada y seguridad
c) Cuestionamiento, reflexión y elaboración personalizadas.
d) Capacidad para estructurar el campo de acción y tomar decisiones
e) Capacidad para plantearse metas y proyectos
f) Capacidad volitiva para la orientan intencional del comportamiento.
g) Flexibilidad
h) Audacia

De esta forma se consideran en el presente trabajo algunos indicadores creativos, desde diversas concepciones, especialmente para el estudio y la investigación de la creatividad en la educación

Medio social y creatividad[6]

Los diversos tipos de sociedades humanas limitan o potencian la creatividad de sus individuos y conforman su identidad. La tradición y la creatividad son partes complementarias de la inventiva humana, radicada en la imaginación, que se plasman formando los rasgos de identidad. La creatividad emana de la fantasía y la imaginación, liberándose de la conformidad y de lo convencional, para llenar los vacíos que la mente lógica no es capaz de llenar, de pensamientos e ideas más allá de la realidad, trayendo el futuro cada día.

La innovación en los negocios se consigue ahora prestando mucha atención a la investigación y desarrollo, o pueden ser desarrolladas por meras modificaciones realizadas en la práctica del trabajo, por intercambios y combinaciones de experiencia profesional y de muchas otras maneras. En cualquier caso, las innovaciones son

documentadas y protegidas mediante patentes u otro esquema de propiedad intelectual. De hecho, el nivel de innovación de una región puede estimarse con la cantidad de patentes generadas.

La innovación no necesita ser tecnológica. Por ejemplo, aunque no se produjo ninguna novedad tecnológica, cuando Mc Donals aplicó el concepto de línea de producción para crear un restaurante, pudo utilizar trabajadores con poca experiencia para fabricar grandes cantidades de alimento en una calidad estándar y de forma muy rápida, inventando la industria de la comida rápida. Hoy podría haberse protegido por una patente angloamericana de "Método de Negocio".

Sánchez Burón identifica cuatro elementos constitutivos para el desarrollo de la creatividad: El producto creativo, la persona creativa, los procesos creativos y los ambientes para la creatividad.[1]

Greene señala que cuando se vive en una situación donde no existen diversidad de recursos, las personas se vuelven agudamente conscientes de sus límites, obligadas a sacar el mayor provecho de lo que poseen, llegando a ser inventivas. (e.exam-10, 2015)

3.2.Criterios metodológicos de aplicación del taller creativo en el aula para el estudio de los indicadores de creatividad.

Existen diversos mecanismos definidos y estructurados en determinados sistemas de acciones que activan la expresión creativa, propiciando de esta forma la manifestación del indicador creativo respectivo.

A manera de ejemplificación se desarrollan algunos criterios didácticos de un taller creativo estudiantes en el aula. Estos criterios se exponen a continuación:

- En los talleres creativos se enfatiza la expresión creativa y personal y al mismo tiempo se considera el desarrollo de los aspectos formales que van a contribuir a una expresión más plena y completa. (Gómez, J, s.f)
- El taller constituye una forma de organización del PEA en donde se manifiestan en su desarrollo los indicadores de desarrollo creativo.

- Dentro de un taller los estudiantes expresan entre otras cosas sus ideas sentimientos, motivaciones, recursos personológicos, etc., acompañados del redescubrimiento del conocimiento. (Gómez, J, s.f)

A partir de ello las recomendaciones generales para el profesor en su tarea, dentro del taller, corresponde a las siguientes:

- Facilitar el material didáctico necesario.
- Ayudar al estudiante a establecer metas concretas.
- Debe tenderse a un trabajo efectuado en el aula misma, debiendo consignarse solamente las tareas absolutamente necesarias para la casa.
- Las rutinas y sesiones del taller deben ser lo más variadamente posibles de forma que favorezca la dinámica y el ritmo individualizado de los alumnos.
- Debe procurarse una evaluación personalizada, dando el valor respectivo a la participación, tomando siempre como criterios importantes el respeto a las preguntas inusitadas, a las ideas propias, promoviendo de esta manera la autoconfianza.
- En la medida de lo posible de acuerdo a la temática considerada, programar la visita de alguna personalidad artística, literaria, etc., afín al tema del taller
- Por otro lado debe tomarse en cuenta el factor flexibilidad en los talleres, es decir debe tenderse a un taller abierto a los acontecimientos.
- La tarea docente dentro de sus acciones pedagógicas debe tener un carácter positivo y optimista debiendo en la medida de lo posible celebrar, estimular, aprobar, felicitar, animar y ayudar a los estudiantes
- Otro factor muy importante lo constituye el hecho de que cada taller debe ser rigurosamente planificado, y en la medida de lo posible especificar un sistema de acciones para la consecución de los objetivos del taller. (Gómez, J, s.f)

3.3. Detectando la creatividad

Una típica figura realizada con el tangram.

Es muy difícil captar la inventiva a través de un test formal, y por otra parte, los test de creatividad son tan dignos de confianza como los test de inteligencia. Los procedimientos típicos para evaluar la creatividad se basan en cuantas respuestas insólitas u originales es capaz de dar el sujeto a preguntas tales como "¿Cuántos usos cree que pueden darse a un ladrillo?" o "¿Qué consecuencias se derivarían del hecho de prohibir los vehículos privados?". Este tipo de test revela la existencia de dos "estilos" mentales básicos: el convergente y el divergente. La persona de pensamiento convergente tiende a abordar los problemas de una forma lógica y a establecer relaciones convencionales. Los que tienen un pensamiento divergente tienden a utilizar juicios ilógicos o "marginales", buscando soluciones innovadoras ebetty Se citan: intuición, Pensamiento original, irracionalidad, valor, flexibilidad. Hay una forma indirecta de evaluar la creatividad más adaptada a los estándares psicométricos, como la que propone el test CREA (Corbalán et al.) mediante el estudio de la versatilidad cognitiva. Este procedimiento sugiere que el número y accesibilidad de las conexiones neuronales propias de una mente sobre inclusiva, puede ser un buen indicador de la potencialidad creativa de una persona. (e.exam-10, 2015)

El sistema educativo escolar de Occidente favorece al niño de inteligencia no creativa (el convergente) en detrimento del niño creativo. El niño creativo puede tener una personalidad no del todo "deseable"; es fácil que resulte tímido, reservado, poco inclinado a creer en todo momento en la palabra del profesor, prefiriendo seguir sus propias inclinaciones antes que atenerse a las limitaciones del programa de estudios. Por el contrario el convergente es, por definición, una persona que se adecua con facilidad al tipo de trabajo que exige el aparato académico, sin poner en tela de juicio su orientación intelectual y pedagógica. Esta división entre el divergente creativo y el convergente de mente convencional no es, de todos modos, absoluta. Individuos convergentes a los que se pide que respondan a los test como si fueran divergentes, es decir como imaginan que los contestaría un artista anti-convencional, pueden dar respuestas muy parecidas a las de los divergentes "genuinos". Esto indica, que si bien pueden existir diferencias innatas e inalterables en los individuos en cuanto a su creatividad, la forma de pensar de los conformistas se debe no tanto a una incapacidad para el pensamiento original, como al temor de la posibilidad de parecer una persona extraña o rara, al miedo a perder la aprobación de la sociedad, o una resistencia a fiarse

de la intuición antes que de la razón. Un componente importante de la creatividad es la independencia respecto a las opiniones de los demás. Esta debe ser la razón por la que una gran proporción de gente altamente creativa son hijos primogénitos, puesto que, a menudo, esta posición familiar origina una actitud independiente. Un test que intenta medir el grado de conformismo social consiste en preguntar si una línea proyectada sobre una pantalla es más larga o más corta que otra línea de referencia proyectada con anterioridad. El individuo creativo da su opinión después que un cierto número de personas hayan dado las suyas. Para él los demás son, en realidad, cómplices del examinador, y sus opiniones, erróneas e incluso absurdas. Sin embargo, muchas personas repetirán la opinión de la mayoría, aunque eso signifique negar lo que ven con sus propios ojos. Quienes se mantienen en su opinión, indiferentes a lo que digan los demás, tienden también a puntuar alto en los test de creatividad. (e.exam-10, 2015)

3.4. Creatividad e inteligencia

Se ha estudiado la relación entre creatividad e inteligencia y se ha defendido durante mucho tiempo que existe una correlación entre ambas, no es así:

- Parecería más probable que se dieran individuos creativos entre personas con un cociente intelectual elevado que entre personas de cociente intelectual bajo, pero no todos los sujetos inteligentes son creativos.
- Una creencia sugiere que los zurdos, cuyo hemisferio cerebral derecho, suele estar más desarrollado, son más inteligentes o creativos que los diestros, aunque hay un debate sin resolver dentro de la comunidad científica sobre cómo relacionar la inteligencia con la creatividad. Algunos estudios han demostrado que existe una pequeña correlación entre los zurdos y la creatividad-inteligencia. Diversos ejemplos pueden verse en el artículo zurdo, en zurdos famosos.

Actualmente se considera que creatividad e inteligencia son capacidades mentales bastante distintas. La inteligencia, por lo que se aprecia en las pruebas tradicionales que la evalúan, puede considerarse como pensamiento convergente, como la capacidad de seguir pautas de pensamiento aceptadas y de suministrar soluciones correctas a un

problema dado. Y se dice que la mayoría de las pruebas de inteligencia actuales mide sobre todo las facultades y la actividad del hemisferio cerebral izquierdo.

La diferencia de competencias entre los dos hemisferios cerebrales parece ser exclusiva del ser humano. (e.exam-10, 2015)

3.5. Bloqueos a la creatividad[7]

Los seres humanos poseen un alto grado de necesidad de socializar, que influye en su comportamiento, al grado que la mayoría, lo único que quiere es desempeñar su rol de sujeto social. Para lograr integrarse en la sociedad, con las actividades necesarias, le es imprescindible una forma de orientarse, aceptar qué es lo bueno y qué es lo malo. En su etapa de aprendizaje la persona se asirá a estereotipos, para resolver sus necesidades biológicas y sociales, asumiendo determinados patrones y modelos de conducta, que le sirven de pauta para satisfacer esas necesidades y orientarse en el medio social. Normalmente, el individuo no debe buscar nada fuera de esos patrones y mucho menos crear otros nuevos, si no quiere ser rechazado. Así el individuo provisto de esas reglas, normas y modelos de interacción social se convierte en una personalidad social, sujeta a todas las actividades al nivel de civilización de su sociedad, que moldean su personalidad. (e.exam-10, 2015)

La inventiva no se puede enseñar, aunque se puede aprender, rompiendo la vida rutinaria, es decir, rompiendo con hacer siempre lo mismo o, quizá, simplemente, con hacer más de lo mismo. Eso significa que el mismo individuo que está buscando la imaginación (o la idea creativa) es quien debe bucear en su propia mente y trabajar en sí mismo para desarrollar sus propias habilidades de pensamiento y personalidad.

Los bloqueos en principio, pueden deberse a varias circunstancias:

- Una especialización muy profunda.
- Racionalismo extremo.
- Enfoque superficial.
- Falta de confianza.
- Motivación reducida.

[7] Solar, R. M. (1993). Creatividad y docencia Univesitaria. Edit. CEUB – CINDA.

- Capacidad deficiente para escuchar.
- Respeto excesivo por la autoridad.
- Espíritu no crítico, no observador.

Y pueden ser de distinta naturaleza:

- Bloqueos emocionales: En general miedo a hacer el ridículo, o a equivocarnos, y está relacionado con una autocrítica personal negativa.
- Bloqueos perceptivos: Al percibir el mundo que nos rodea, lo vemos con una óptica limitada y reducida, no pudiendo observar lo que los demás, los creativos, ven con claridad.
- Bloqueos culturales: Las normas sociales nos entrenan para ver y pensar de una manera determinada, lo que nos da una visión estrecha.(e.exam-10, 2015)

CONCLUSIONES

PRIMERA: La creatividad hoy en día se considera un componente indispensable en la formación integral del individuo, por lo que se constituye en un aspecto de carácter relevante en lo que se refiere a la investigación educativa, por lo tanto la identificación de indicadores creativos, se convierte en una de las tareas prioritarias en el proceso investigativo educacional.

SEGUNDA: Dadas las características de las distintas concepciones de la creatividad que generan diversos indicadores para su estudio, sugieren distintos puntos de vista del fenómeno. Sin embargo, dado el enfoque sistémico, actualmente, en el estudio de los fenómenos, es que la investigación de la creatividad considera un punto de vista integral y sistémico considerando en la medida de lo posible indicadores integrales para su investigación.

TERCERA: Existen diversos mecanismos y metodologías organizativas en el aula de forma que se propicie el estudio de los distintos indicadores creativos, es en este sentido que el taller creativo constituye una forma organizativa en el aula de alta efectividad en la expresión creativa, constituyéndose por tanto en un elemento activador para el estudio de dichos indicadores.

REFEENCIAS CITADAS

e.exam-10, (2015) La creatividad, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente o pensamiento creativo, es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales,e.exam-10, recuperado de:http://e.exam-10.com/biolog/20507/index.html

Gómez, J, (s.f) Desarrollo de la creatividad, monografias, recuperado de:https://www.monografias.com/trabajos-pdf2/desarrollo-creatividad/desarrollo-creatividad6.shtml

sonalidad y educación. Edit. Pueblo y educación. Ciudad de La Habana

Penagos, C. (1998). Preguntas comunes acerca de la creatividad: [revista electrónica]; 1:(1) [4 screens]. Disponible en: URL: http://gente.udlap.mx/~raluni/creado.html

MÉTODOS DE CREATIVIDAD EN LA ESCUELA

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	19%	0%	0%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.blauconsulting.com Fuente de Internet	9%
2	es.wikipedia.org Fuente de Internet	9%

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 15 words
Excluir bibliografía	Activo		