

TRABAJO DE INVESTIGACION

El desarrollo de la
creatividad en las Escuelas
un reto para el maestro del
Siglo XXI

UNIVERSIDAD CAPITÁN GERARDO BARRIOS
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES



INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

AVANCES DEL PROYECTO DE INVESTIGACION

“EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN
LA ESCUELA UN RETO PARA EL MAESTRO DEL
SIGLO XXI”

ELABORADO POR:

LIC. ALICIA MARIA ORDOÑEZ PINEDA
LIC. EVELYN KARINA APARICIO HERRERA
LIC. MIRNA AZUCENA GONZALEZ DE SOTO

DOCENTE: LIC. TERESA DE JESUS BAUTISTA

Ciudad Universitaria, a los once días del mes de Mayo del años dos mil trece.

INDICE.

INTRODUCCION.....	4
CAPITULO I.....	5
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	6
ENUNCIADO DEL PROBLEMA.....	7
JUSTIFICACION.....	8
OBJETIVOS.....	9
ALCANCES Y LIMITACIONES.....	10
CAPITULO II.....	11
MARCO TEORICO.....	12
¿QUE ES LA CREATIVIDAD?	12
ORIGEN Y USO DEL TERMINO.....	13
CUADRO SINOPTICO.....	15
HISTORIA DE LA CREATIVIDAD.....	16
TEORIAS.....	18
PROCESO CREATIVO.....	24
EJEMPLO DEL CEREBRO.....	24
PASOS EN EL PROCESO CREATIVO.....	28
PERIODOS EVOLUTIVOS DE LA CREATIVIDAD.....	35
ETAPA CREATIVA EN EL ARTE.....	36
CARACTERISTICAS DE LA PERSONALIDAD CREATIVA.....	39
INDICADORES DE LA CREATIVIDAD.....	46
ESTIMULADORES Y BLOQUEADORES.....	51
ASESINOS DE LA CREATIVIDAD.....	54
MAESTROS CREATIVOS.....	57
ALUMNO CREATIVO.....	57
CAPITULO III.....	62
METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION.....	63
ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS.....	64
TRATAMIENTO DE LA INFORMACION.....	66
INSTRUMENTOS DESARROLLADOS.....	66
DESARROLLO DE TALLER.....	69
DIBUJOS.....	71
APORTES DEL GRUPO INVESTIGADOR.....	94
BITACORA DE ACTIVIDADES.....	107
CONCLUSIONES.....	109
BIBLIOGRAFIA.....	110
ANEXOS.....	111

INTRODUCCION

La creatividad es una de las capacidades más importantes que tiene el ser humano para su desarrollo integral.

Su valor no solo se encuentra en las artes, está también en la vida cotidiana. El pensamiento productivo afecta favorablemente todas las áreas del saber y el desarrollo total de la persona.

El presente trabajo de investigación **El Desarrollo de la Creatividad en la Escuela un reto para el docente del siglo XX** ha surgido de la investigación de campo de la creatividad infantil y la orientación a maestros y maestras y en la propia práctica de los investigadores.

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

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

CAPITULO

I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

ANALISIS DEL PROBLEMA

Nuestro trabajo de investigación denominado “**EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA UN RETO PARA EL MAESTRO DEL SIGLO XXI**” se realizara en el Liceo Cristiano Reverendo Francisco Ramírez Arbizu, ubicado en Barrio el Calvario de la ciudad de Usulután, está conformado desde Kinder hasta sexto grado, se trabajara con el área de primaria.

El tiempo estimado para la investigación es de tres semanas implementando una serie de actividades a desarrollar las cuales se verificara el aprendizaje de estudiantes en el proceso de educación formal, y la verificación del método en el cual aplican los docentes de dicha institución para la enseñanza de los alumnos.

El propósito de nuestra investigación es “Contribuir a desarrollar una actitud crítica y reflexiva en él y la docente de la Educación primaria, que le lleve a cambiar su práctica de aula y hacer de ella una actividad creativa como un elemento sustancial de la educación integral, despertando en los estudiantes la capacidad creativa, fortaleciendo actitudes y valores en los estudiantes de dicha institución, para ayudarles en un futuro a ser profesionales de éxito”

Logrando con esta investigación de campo *procura obtener información relevante y fidedigna, para entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento, y plantear propuestas que conlleven a crear en el docente del siglo XXI una relación creativa maestro - estudiante, lo cual implica una actitud constructiva, de confianza en las potencialidades del estudiante, el trabajo en grupo, crear un ambiente de libertad, cumplirle al estudiante el derecho a la libre expresión, estimular ideas nuevas y originales tanto en docentes como alumnos, crear un clima de confianza, de aceptación y respeto a la persona, y evitar la eliminación de la amenaza de la evaluación.*

ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿Cómo lograr la implementación de la creatividad en las escuelas del siglo XXI y poder Contribuir a desarrollar una actitud crítica y reflexiva en él y la docente de la Educación primaria, que le lleve a cambiar su práctica de aula y hacer de ella una actividad creativa como un elemento sustancial de la educación integral, despertando en los estudiantes la capacidad?

JUSTIFICACION

El tema el Desarrollo de la creatividad en la Escuela un reto para el docente del siglo XXI se basó en la problemática de que porque los niños y niñas se aburrían en las escuelas, de ahí nace esta investigación, en la cual hemos tenido como reto el descubrimiento de métodos, en los cuales se aplicarían para la solución de problemas, ya que se descubrió que la mayoría de las investigaciones basadas en esta interrogante de “Porque los niños se aburren en la escuela”, lanzan resultados en los cuales manifiestan que es por lo que científicamente se denomina **Trastornos por déficit de atención con hiperactividad**, cuando en realidad un niño no se aburre con algo que le llame la atención, es más puede pasar horas y horas con lo que le llama la atención, es por eso que dedicaremos esta investigación a verificar el método de enseñanza en una institución del país, para tomar una muestra y así poder sacar conclusiones a la interrogante, y escuchar el testimonio de alumnos y alumnas y del porqué de la problemática.

Dentro de uno de los retos en esta investigación, es desarrollar una actitud crítica y reflexiva en él y la docente de la Educación primaria, que le lleve a cambiar su práctica de aula y hacer de ella una actividad creativa como un elemento sustancial de la educación integral, despertando en los estudiantes la capacidad creativa, es de recordar el pensamiento del autor Sir Ken Robinson cuando plantea que *“Los niños arriesgan, improvisan, no tienen miedo a equivocarse; y no es que equivocarse sea igual a creatividad, pero sí está claro que no puedes innovar si no estás dispuesto a equivocarte, y los adultos penalizamos el error, lo estigmatizamos en la escuela y en la educación, y así es como los niños se alejan de sus capacidades creativas”*, con todo ello el proceso pedagógico, por tanto, debe ser abierto. El profesor enriquece el pensamiento del estudiante al desarrollar su actividad docente de manera que influya en el estilo del pensamiento del mismo, provocando que él piense y que lo siga.

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES.

- ✓ Indagar en los niños y niñas por el “imaginario infantil” con preguntas que se acercan a dar respuesta sobre los docentes, el ambiente educativo y pedagógico en que prefieran tener en el escuela.
- ✓ Contribuir al desarrollo de actitud crítica y reflexiva en él y la docente de Educación primaria que le lleve a cambiar su práctica en el aula.

OBJETIVOS ESPECIFICOS.

- ✓ Analizar e identificar el fenómeno de porque los alumnos se distraen y aburren en las clases.
- ✓ Despertar en los estudiantes la capacidad creativa.
- ✓ Mejoramiento de la formación académica y profesional de los profesores formadores de alumnos de primaria.

ALCANCES Y LIMITACIONES

En la presente investigación se proponen como alcances lograr la participación y colaboración del docente en la realización de clases creativas que permitan incentivar a los alumnos a estar atentos en clases para así poder lograr el objetivo de la implementación de la creatividad en las escuelas del siglo XXI.

Alcances

- A través de la investigación se estableció una matriz lógico para llevar a cabo.
- Con la información obtenida analizaremos el nivel de creatividad que posee el docente del siglo XXI.
- Analizar el comportamiento de los niños en el salón de clase después de la implementación de nuevas técnicas creativas.
- Se analizó solamente aspectos relacionados a la falta de creatividad en los niños de educación básica.
- El docente se está adaptando a la implementación de técnicas creativas dentro del salón de clases.

LIMITACIONES

Limitaciones

- La investigación se desarrolló tomando en cuenta la infraestructura que posee el colegio.
- La carencia de tiempo en que se realizó, investigación.
- La capacidad de instalación del colegio es muy pequeña lo que genera deserción en el estudiante.
- El tiempo de desarrollo de las clases es muy corto, ya que el colegio solo brinda clases en lo que se refiere al turno de la mañana.
- Los recursos que se emplean en el colegio son muy obsoleto, lo que genera falta de interés en las clases y en el desarrollo de la investigación.

CAPITULO

II

MARCO TEORICO

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

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

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

CONTENIDOS

1.1 Qué es creatividad.

1.2 Historia de las investigaciones sobre creatividad.

1.3 Teorías psicológicas y sus aportes a la creatividad.

1.1¿QUÉ ES CREATIVIDAD?

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

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

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

ORIGEN Y USO DEL TÉRMINO CREATIVIDAD

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

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

Para el autor Esquivias y Muria, en su artículo titulado “**Una Evaluación de la Creatividad en la Educación Primaria**”, presentan antecedentes de la creatividad. En el mismo consideran que:

- El concepto de **creatividad** es incluido en los diccionarios franceses y de la Real Academia de la Lengua Española en sus versiones más actuales.
- En el campo de la Psicología, al principio fue entendido como ingenio, talento, aunque fue ganando espacio hasta considerarse como una disposición a crear que existe en estado potencial en todos los individuos y en todas las edades.

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

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

Acepciones del concepto de creatividad:

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

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

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

¿Qué es creatividad?

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

Donald W. Mackinnon

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

Paul Matussek

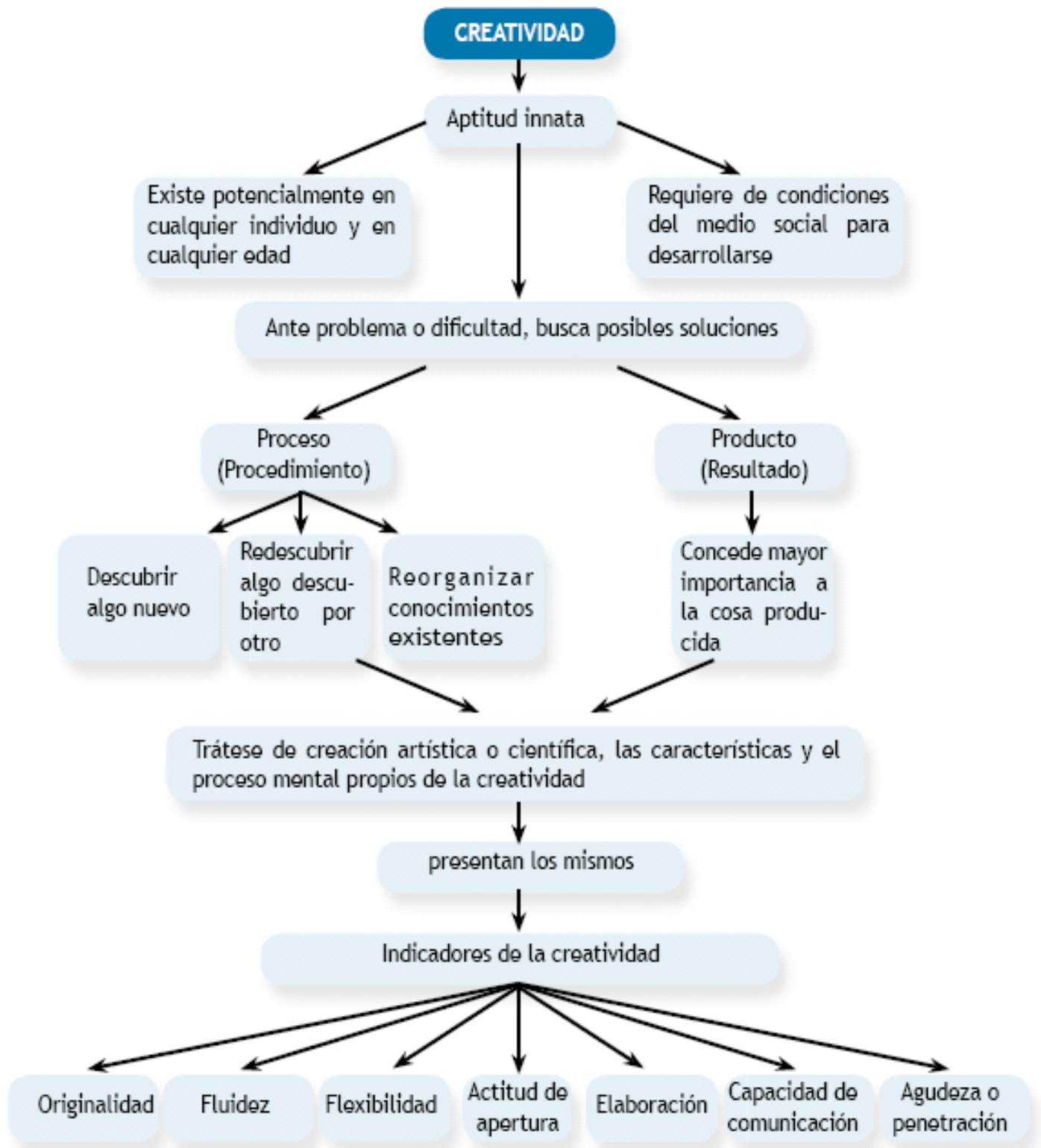
- ⊕ La creatividad es invención, es decir, que implica la fabricación de máquinas o novedosos procedimientos, gracias a la aplicación de nuevos o antiguos principios o a la combinación de ellos, para descubrir combinaciones o hechos nuevos.

Lawence Kubie

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

M. A. Wallach y N. Kogan

CUADRO SINOPTICO DEL CONCEPTO DE CREATIVIDAD



1.2 HISTORIA DE LAS INVESTIGACIONES SOBRE LA CREATIVIDAD

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- ⊕ Factores importantes para el desarrollo de la creatividad son una atmósfera de libertad y relajación, predisposición a la experiencia, sensibilidad ante los problemas y ausencia de enjuiciamiento.

1.3 TEORIAS PSICOLÓGICAS Y SUS APORTES A LA CREATIVIDAD

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

✓ Teoría Asociacionista

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

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

✓ Teoría de la Gestalt

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

En la práctica de la escuela, de acuerdo con este enfoque, para estimular el pensamiento creativo se debiera considerar que se prestará más atención a la reformulación de problemas o situaciones a resolver, para llegar a soluciones nuevas o diferentes.

Los ejercicios de analogías, transformaciones u opuestos, aplicables a contenidos de diferentes áreas del saber, son medios para cultivar la fluidez mental.

✓ Teoría Existencialista

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

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

✓ **Teoría de la Transferencia**

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

1. Figuras (son empleadas por los creativos de las artes plásticas)
2. Símbolos (usados por matemáticos o químicos)
3. Semánticos (son las palabras usadas en la creación literaria)
4. La conducta (importante en líderes o conductores de masas) (Amegan, 1997)

✓ **Teoría Interpersonal o Cultural**

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

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

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

productos de la creatividad las relaciones humanas, las situaciones vitales, las obras de arte.

- ◆ El individuo tiene que ser creativo para mantener su individualidad en un mundo conformista.

✓ **Teoría Psicoanalítica**

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

✓ **Teoría Triárquica**

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

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

Para ser creativo se requiere tener ideas nuevas, que sean pertinentes y de calidad.

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

✓ **Teoría de las Inteligencias Múltiples**

Incluimos esta teoría dentro del grupo de las corrientes psicológicas que han aportado al tema de creatividad, aunque en otro apartado se analice más detalladamente el concepto de “inteligencias múltiples”. Dice Dadamia que Howard Gardner, psicólogo cognoscitivista de la Universidad de Harvard, de gran trascendencia en los finales del siglo XX, expone en sus libros *Mentes Creativas* y *Estructura de la Mente* ideas muy interesantes, dignas de ser consideradas. Define como *creativa* a “la persona que resuelve problemas con regularidad,

elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto sociocultural concreto”.

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

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

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

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

EL PROCESO CREATIVO

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

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

CONTENIDOS

2.1 Psiconeurofisiología del proceso creativo.

2.2 Muchas clases de inteligencia.

2.3 Pasos en el proceso creativo.

2.1 PSICONEUROFISIOLOGÍA DEL PROCESO CREATIVO

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

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

El mecanismo de integración del organismo está centrado en el sistema nervioso; el cerebro humano tiene dos hemisferios, los cuáles poseen características propias. Las investigaciones realizadas en las últimas décadas han demostrado que las operaciones verbales, analíticas, abstractas, temporales y digitales son propias del hemisferio cerebral

izquierdo y que el hemisferio cerebral derecho tiene a su cargo funciones no verbales, holísticas, concretas, espaciales, analógicas, creativas y estéticas.

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

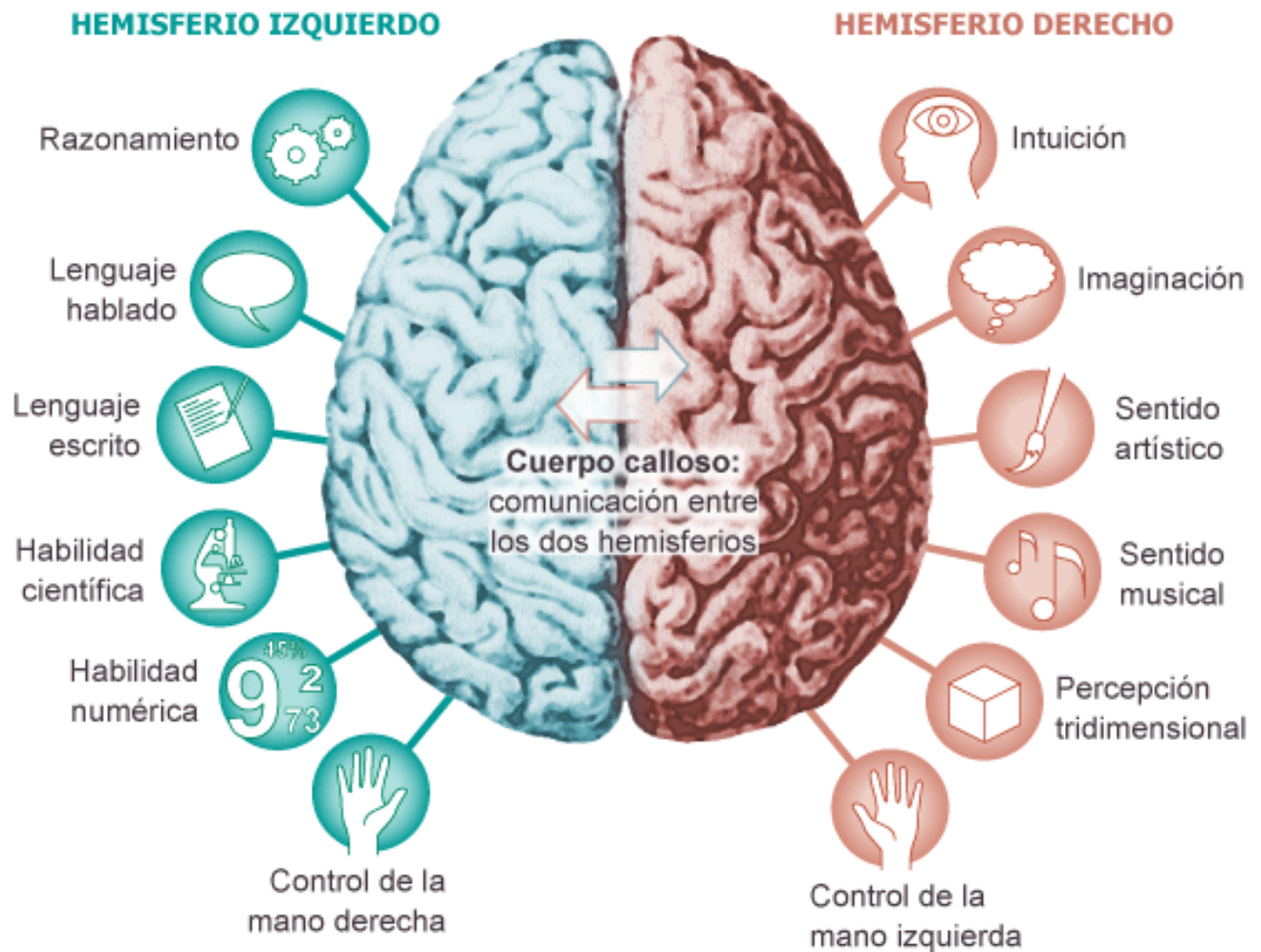
Manifiesta Dadamia (2001): “Aplicado a la creatividad, es posible que el grado de lateralización de las funciones cerebrales del individuo esté relacionado con las diferencias individuales en creatividad”.

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

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

EJEMPLO:**ESPECIALIZACIÓN DE LOS HEMISFERIOS CEREBRALES**

Aunque en general las funciones cerebrales están más deslocalizadas de lo que se creía, hay unas cuantas funciones que se realizan con más intensidad en una mitad que en otra

**2.2 MUCHAS CLASES DE INTELIGENCIA**

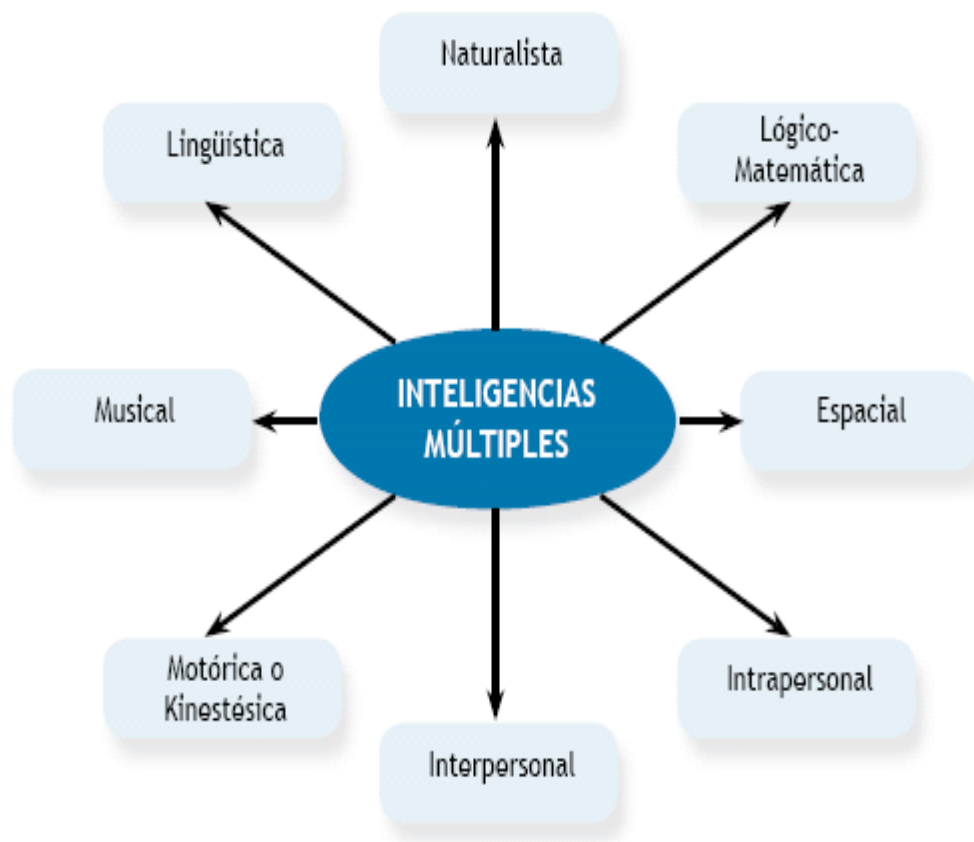
Algunas de las más recientes investigaciones en relación con la creatividad se refieren a lo que los psicólogos actuales confirman: que la mayoría de los niños poseen un talento natural, una aptitud, para una actividad en particular.

En la vida cotidiana muchos padres, al alentar la creatividad de sus hijos, descubren que ésta se expresa en áreas diversas, como la música, la danza o las relaciones interpersonales.

Esta visión destaca la importancia de reconocer las áreas en las que se puede identificar el talento o inclinación específica del niño o de la niña.

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

EJEMPLO :



TIPOS DE INTELIGENCIA

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

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

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

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

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

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

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

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

CUÁL ES LA IMPORTANCIA DE DESCUBRIR LOS TALENTOS

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

Los grandes creativos que la humanidad conoce inclinados por un ámbito en particular, como los ejemplos de Einstein, Freud, Newton, Mozart, Leonardo da Vinci, Michael Jordan,

Gandhi, no son los únicos; en el común de la gente hay personas que se imponen desafíos, como preparar una comida de manera poco corriente, aplicar una estrategia docente diferente, explorar mezclando colores, armar y desarmar objetos mecánicos, crear nuevas tácticas para atraer nuevas ventas a su negocio o resolver un conflicto durante un juego en el recreo.

La variedad de tipos de inteligencia, por lo tanto, se hace visible con ejemplos de niños, adolescentes y jóvenes que manifiestan talentos en áreas concretas.

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

Sugerimos la consideración de algunos aspectos que facilitarían este logro:

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

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

2.3 PASOS EN EL PROCESO CREATIVO

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

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

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

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

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

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

Hay momentos iniciales de inquietud en que el científico busca aclarar algo que le preocupa o el artista no encuentra la forma de expresión deseada. Encontrar el problema es un paso de avance, pero requiere búsqueda, exploración, cuestionarse, ensayar, tantear caminos que se recorren y se abandonan, (Goleman dice que el creador debe usar el arte de escuchar y cuánto más información buena se tenga, habrá más probabilidades de encontrar soluciones); por fin surge la respuesta al problema: es la “iluminación”.

Dicen los creadores que este momento aparece en períodos de relajación, cuando ha habido un aparente abandono.

El científico o el artista tienen la sensación de euforia, de incertidumbre. Es el momento supremo de la creación.

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

Modelo Clásico:

Dewey, describe el proceso creativo en las siguientes etapas:

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

Graham Vallas, propone cuatro pasos:

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

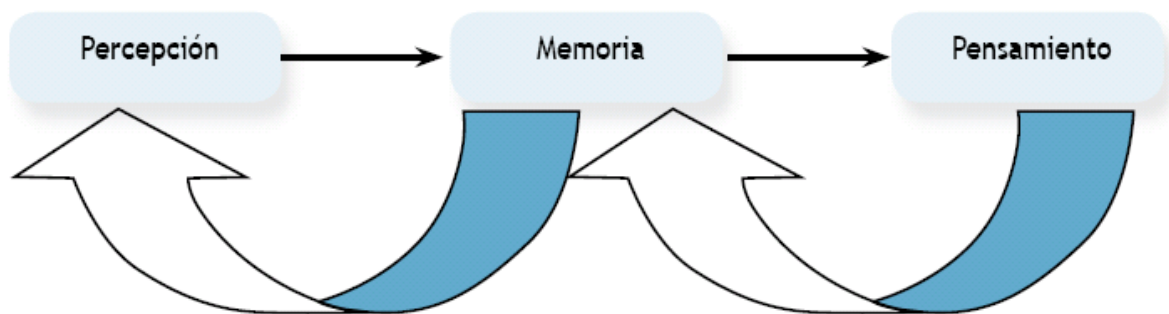
Modelo cognitivo:

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

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

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

CUADRO SINOPTICO



Modelo cognitivo del proceso creativo.

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

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

1º. Preparación:

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

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

2º. Incubación:

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

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

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

3º. Iluminación.

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

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

4º. Verificación.

Es la fase final del proceso creador: se comprueba, confirma la nueva idea o solución.

La utilidad, veracidad o valor tiene mucho que ver con el contexto: una idea será aplicable en un tiempo y lugar, pero tal vez sea poco útil en otros espacios.

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

Un ejemplo de un creativo en su fase de iluminación.+

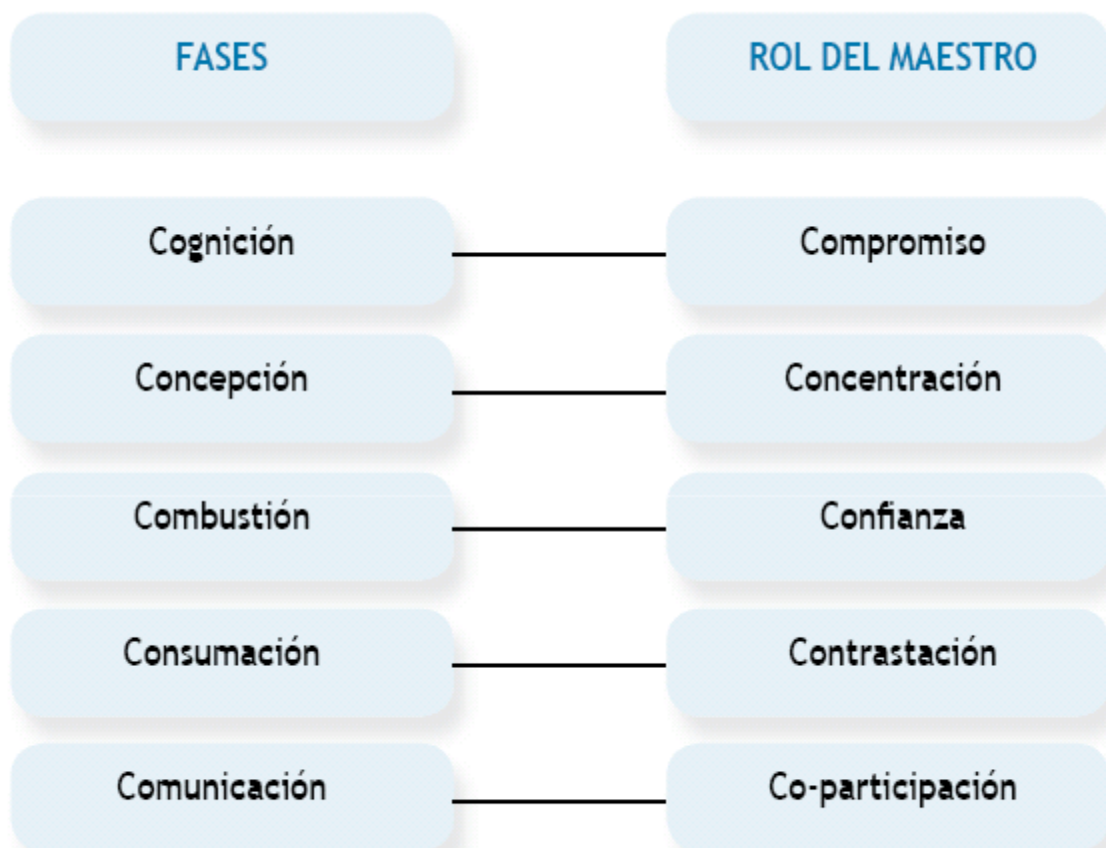
Gabriel García Márquez, cuando se refirió a un artículo periodístico que debía entregar cada semana, dijo: “Lo escribo todos los viernes desde las nueve de la mañana hasta las tres de la tarde. Cuando no tengo el tema bien definido me acuesto mal la noche del jueves, pero la experiencia me ha enseñado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

(Goleman, 2000).

Si bien es cierto que las biografías de personajes como Einstein, Leonardo Da Vinci, Mozart o Picasso dan cuenta del proceso creativo y de los resultados, productos que la humanidad conoce, también es cierto que la vida diaria es uno de los principales escenarios para visualizar e interpretar las fases del desarrollo del pensamiento creativo.

Así, la cocinera que ante un problema de ingredientes inventa una receta de cocina diferente, el vendedor ambulante que ante la dificultad de trasladar su mercancía “inventa” un vehículo elaborado con materiales reciclados o el niño que elabora un juguete con elementos de su entorno, son ejemplos que revelan el paso por las fases mencionadas, aunque es difícil que ellos puedan racionalizar y externar este proceso que, como se dijo, es interno.

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



Fases del proceso creativo (Tomado de Dadamia, 2001)

Análisis del cuadro anterior:

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

Cuando el niño busca, lee, discute, expresa, juega con sus ideas, el maestro facilita el material, da el tiempo necesario para que pueda concentrarse y germinen las ideas. Cuando el niño está en la fase de combustión el profesor escucha, da afecto, estimula, da confianza. Cuando el niño materializa el proyecto (consumación), pone a prueba su capacidad de imaginación; es el momento en que revisa, modifica o renueva a partir de la opinión de los otros. El maestro crea el clima de libertad para emitir juicios respetuosos y aceptar las críticas.

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

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

LA CREATIVIDAD Y LAS ETAPAS DEL DESARROLLO HUMANO.

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

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

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

CONTENIDOS

3.1 Los niños son creativos.

3.2 Períodos evolutivos y su relación con la creatividad.

3.3 Etapas creativas en el arte.

3.4 Desarrollo infantil: evidencias en actitudes y realizaciones o producciones.

3.1 LOS NIÑOS SON CREATIVOS

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

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

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

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

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

grado de permitir olvidar todo lo que le rodea en una especie de dulce huída. El juego es así, una investigación.

3.2 PERÍODOS EVOLUTIVOS Y SU RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD

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

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

El estudio de la evolución del niño y de la niña y del adolescente ofrece una visión clara acerca del desarrollo de la creatividad en el ser humano.

Aunque no existe una psicología del comportamiento creativo que sistematice el estudio de etapas definidas, como las del desarrollo del pensamiento, el habla, desarrollo motor, juego o sí la creatividad pasa por un proceso evolutivo identificable, desde la más temprana edad. Pretender elaborar períodos evolutivos de la creatividad a la manera clásica implica dos tipos de dificultades:

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

Muchos estudios e investigaciones realizadas en las últimas décadas tratan el tema de la evolución de la creatividad, pero quedan todavía reflexiones pendientes en relación con las áreas o dimensiones del comportamiento infantil, donde la creatividad se manifiesta en

mayor grado o sobre si el tipo de creatividad del niño tiene características similares a las del adolescente o el adulto.

3.3 ETAPAS CREATIVAS EN EL ARTE

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

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

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

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

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

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

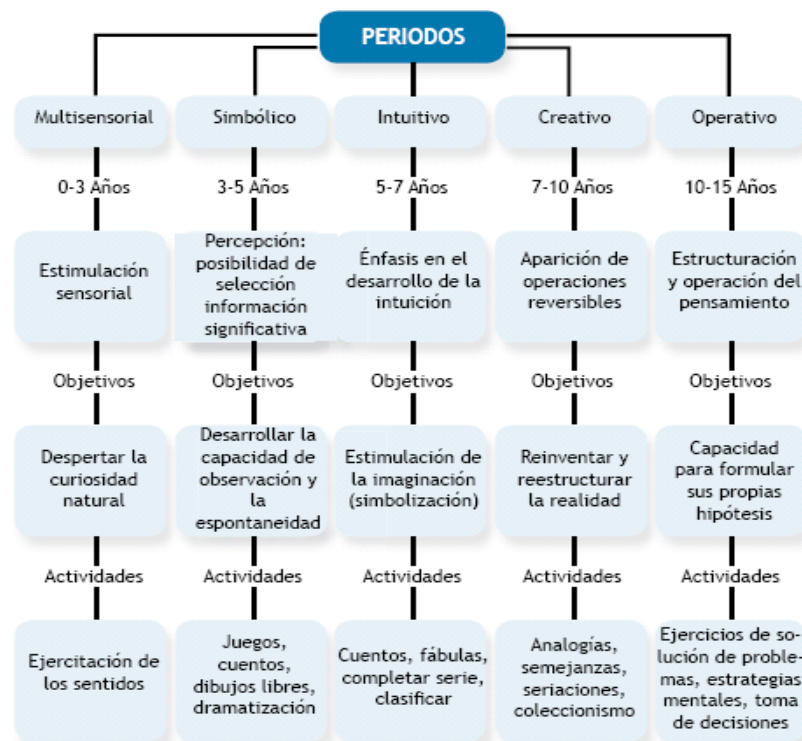
Mayesky y Neuman (1980) en *Actividades creativas para niños pequeños* y Cherry (1980), en *El arte en el niño de edad preescolar* se refieren a las etapas del desarrollo humano y su relación con la creatividad. Pero ambos centran su atención al ámbito de las artes plásticas, fundamentando la evolución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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

Alrededor del 3° a 4° grado:

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

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

- ✓ **El talentoso:** Es ordenado, productivo, usa la lógica y el razonamiento más que la intuición. Es elogiado por los maestros. Poco relacionado con su grupo.
- ✓ **El líder:** Es el popular, recibe el reconocimiento de los compañeros, es agradable, sociable. Se caracteriza por su alta creatividad en la comunicación.

- ✓ **El rebelde:** Responde a nuevas ideas ante problemas que tienen algún significado personal para él. Suele sobresalir en un campo por el que siente preferencia aunque se muestra inconformista y su liderazgo no es positivo.

CARACTERÍSTICAS DE UNA PERSONALIDAD CREATIVA

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

Estos temas son tratados en el presente apartado.

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

CONTENIDOS

4.1 Conducta creadora

4.2 Enfoques acerca de los rasgos de la personalidad creadora.

4.3 La personalidad creativa

4.1 CONDUCTA CREADORA

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

Saturnino de la Torre

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

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

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

ENFOQUES ACERCA DE LOS RASGOS DE LA PERSONALIDAD CREADORA

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

Kneller señala los siguientes factores:

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

Taylor refiere las siguientes características:

- Imaginación
- Curiosidad intelectual

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

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

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

Considera como creativas a cuatro actitudes básicas:

1) **Fluidez** (aspecto cuantitativo de la producción creadora). Se refiere a la cantidad, flujo de ideas o soluciones que la persona es capaz de producir frente a un problema.

2) **Flexibilidad** (aspecto cualitativo de la producción creadora). Es la capacidad de reestructurar situaciones y dar soluciones diferentes ante un problema.

3) **Originalidad**. Es la producción de respuestas infrecuentes estadísticamente.

4) **Elaboración**. Una vez concebida la idea es necesario tener la capacidad de ejecutarla.

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

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

- Más autónomas que otras.
- Más independientes en sus juicios.
- Más autosuficientes.
- Más abiertas hacia lo irracional.

- Más introvertidas, aunque atrevidas.
- Más radicales y bohemias.
- Bajas en agresividad.
- Bajas en sociabilidad.

INDICADORES DE LA CREATIVIDAD

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

1. Originalidad

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

2. Fluidez

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

3. Flexibilidad

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

4. Actitud de apertura

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

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

5. Elaboración

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

6. Capacidad de comunicación

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

7. Agudeza o penetración

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

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

A continuación se presentan ejemplos de estos rasgos de creatividad:

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

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

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

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

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

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

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

4.3 LA PERSONALIDAD CREATIVA

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

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

Sensibilidad a los problemas

Una personalidad creativa busca, indaga, pregunta, ve problemas. **La escuela debe asumir la responsabilidad de sensibilizar y concienciar a los educandos, enseñar a captar las vivencias y experiencias en una permanente actitud crítica.** La observación del tipo de

preguntas que hace el maestro o que aparecen en los libros de texto, permiten detectar en qué medida la escuela está promoviendo la apertura y la sensibilidad a los problemas.

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

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

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

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

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

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

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

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

ESTIMULADORES Y BLOQUEADORES

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

CONTENIDOS

5.1 Estimuladores versus bloqueadores de la creatividad.

5.2 Factores estimuladores del desarrollo creativo.

5.3 Bloqueadores de la creatividad en la escuela

5.1 ESTIMULADORES VERSUS BLOQUEADORES DE LA CREATIVIDAD

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

Vigotsky

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

Conocer los factores o situaciones que pueden contribuir y alentar la actitud y la producción creadora es altamente importante para el educador ya que la escuela es el espacio que se

abre a posibilidades de generar situaciones que promuevan o fomentan este rasgo de la persona.

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

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

Así Saturnino de la Torre en *Creatividad aplicada* identifica los mismos:

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

PIENSO

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

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

FACTORES ESTIMULADORES DEL DESARROLLO CREATIVO.

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

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

CONDUCTA CREATIVA Y SU RELACIÓN CON LA DIMENSIÓN SENSORIAL.

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

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

El desarrollo de los sentidos es una tarea que debe ser realizada con mucho cuidado.

En la primera infancia, el niño aprende manipulando y experimentando con las cosas: tocar, oler, ver, oír, saborear. Al captar la realidad, hace del aprendizaje algo más permanente.

Le gusta observar todo lo que le rodea, explorar y examinar cualquier objeto o situación.

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

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

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

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

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

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

5.3 BLOQUEADORES DE LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA

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

⊕ *La búsqueda de éxito a toda costa.*

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

⊕ *Temor a alejarse de una conducta tipo.*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La creatividad necesita un clima de seguridad psicológica para expresarse; la rigidez de las normas de la escuela y/o de un currículo que no favorece la criticidad, la búsqueda activa de las soluciones, llegan a provocar la inhibición a las iniciativas, al descubrimiento y surge

el conformismo como conducta frecuente y natural (contestar en el momento preciso lo que le enseñaron a contestar).

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

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

⊕ *El miedo es un factor inhibitor importante.*

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

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

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

Se preocupa por hacer que el alumno sea mero receptor y reproductor del conocimiento.

Un maestro de comportamiento autoritario genera frustraciones y tensiones que afectan el proceso de aprendizaje.

ASESINOS DE LA CREATIVIDAD

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

corporal. Pero nada más llegar a la escuela primaria comenzará a encontrar restricciones y escollos a la libre expresión creadora.

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

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

A los obstáculos a la creatividad ya mencionados, agregamos los que identifica la Dra.

Amabile como asesinos, según refiere *Goleman en El espíritu creativo*.

- ⊕ La imposibilidad de elegir actividades que les interesen y sean placenteras.
- ⊕ La observación permanente, el seguimiento constante a lo que el alumno hace.
- ⊕ Poner énfasis en que los niños y niñas se preocupen por la evaluación externa de sus trabajos, más que por la conciencia de sus propios logros.
- ⊕ El excesivo control para que no se salga de la norma o cometa errores. No se valora el error constructivo y la exploración en busca de nuevas posibilidades.
- ⊕ La angustia que produce la competencia con el sólo objetivo de ganar. El niño debe valorar el progreso de sus propias habilidades, a las cuales llega, con base en su propio ritmo.

- ⊕ Los premios utilizados en exceso hacen perder la perspectiva de la actividad creadora como un goce o placer.
- ⊕ El énfasis en el producto, más que en el proceso, produce ansiedad por mostrar resultados exitosos (ensayos extenuantes para representar en una velada o fiesta escolar) suelen producir aversión por la actividad, más que placer o disfrute.
- ⊕ La cultura del apresuramiento. Cortamos el proceso creador como consecuencia de un horario rígido. El tiempo limitado por un timbre que suena impide que el niño saboree y explore una actividad o un material hasta adueñarse de él, cayendo en un estado de flujo que engendra picos de creatividad.

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

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

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

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

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

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

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

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

CONTENIDOS

6.1 Maestros creativos

6.2 Condiciones de un maestro creativo

6.3 Alumnos creativos

6.4 El alumno creativo en la escuela tradicional y en la escuela de hoy

6.1 MAESTROS CREATIVOS

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

En muchos casos, el maestro es en su aula el “señor feudal”, quien domina mediante unas técnicas disciplinarias como las de asignar más tareas o “deberes”, o dejar “sin recreo” a quién se manifieste fuera de lo normal; este tipo de maestro con su comportamiento se

cierra, no concibe la incorporación de estrategias creativas tan elementales como la de modificar el espacio del aula y sus componentes, para convertirla de un aula frontal en un aula que facilite el aprendizaje colaborativo; o la posibilidad de sentarse en el piso con sus alumnos a compartir con ellos la resolución de un problema; o pensar en experiencias de aprendizaje a realizarse más allá de las cuatro paredes del aula.

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

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

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

6.2 CONDICIONES DE UN MAESTRO O MAESTRA CREATIVO

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

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

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

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

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

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

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

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

Cualidades que suelen presentar:

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

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

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

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

6.3 EL ALUMNO O ALUMNA CREATIVO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

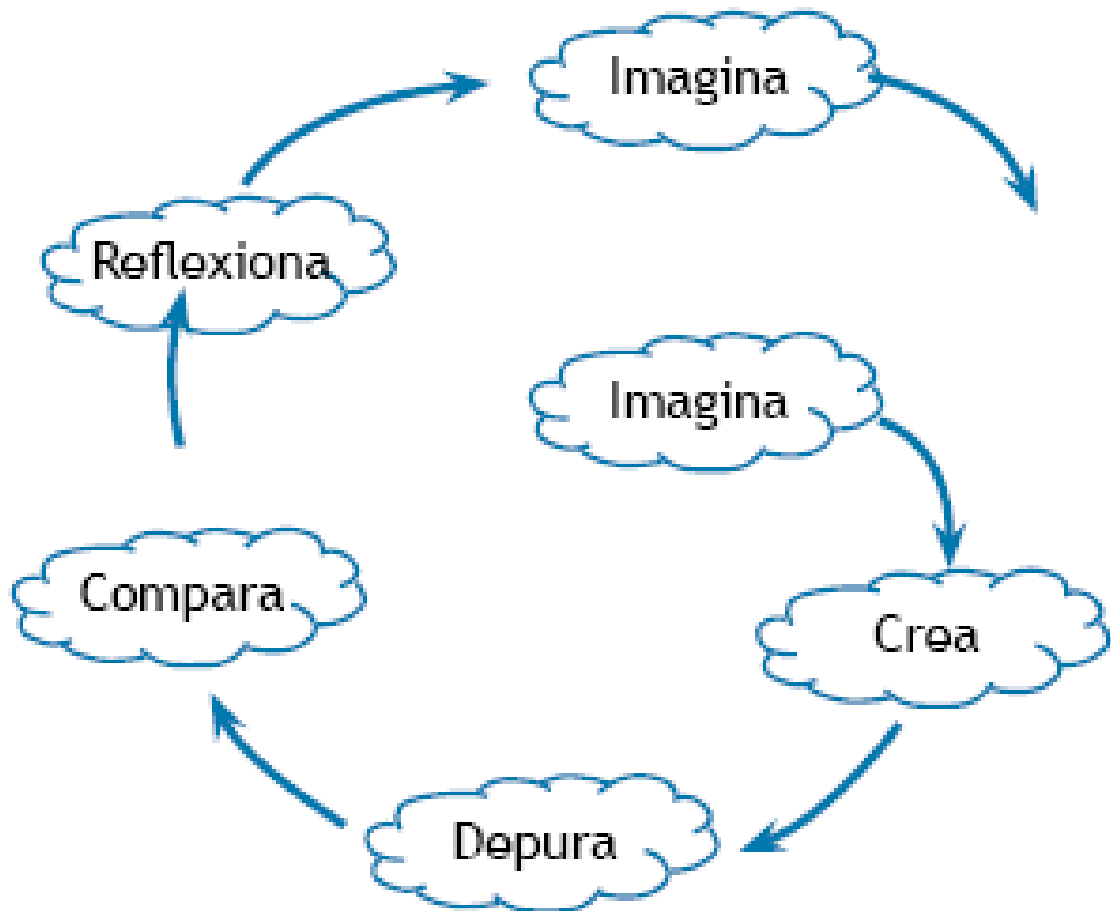
A modo de cierre del capítulo, exponemos algunas cuestiones que nos parecen claves.

Recurrimos a las ideas de Noemí Burgos (2007) quien afirma que:

- La crisis social en que vivimos deja grandes fisuras que sólo pueden ser llenadas con las ideas creativas que llevan a transformar la sociedad.
- La escuela tiene la tarea de ofrecer tiempo y espacio para dar cabida a la creatividad.
- Para crear hay que partir de la cultura de los alumnos.
- La escuela le pone contenido a la creatividad en la propuesta institucional y en la propuesta didáctica.
- La creatividad se apoya en la libertad responsable, la autonomía, el pensamiento divergente.
- Las normas rígidas, los moldes estereotipados, el temor al ridículo, el rechazo de la actitud lúdica son parte del ambiente obstaculizador que debe erradicarse de la escuela.

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

- Imagina
- Reflexiona
- Imagina
- Crea
- Depura
- Compara



Espiral del pensamiento creativo

CAPITULO

III

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

METODOLOGIA

Método a Utilizar

El método a utilizar en esta investigación es el **método científico**, basándonos en la investigación primeramente **exploratoria**, ya que en la realización de esta investigación encontramos en las escuelas diversas situaciones y eventos por los cuales nos es de interés investigar como lo es la implementación de la creatividad en las escuelas, buscamos medir y evaluar diferentes aspecto y dimensiones, en si medir que nivel de creatividad se utiliza en desarrollo de las clases. Utilizaremos también los estudios **explicativos**, ya que nos interesa responder a preguntas como ¿En que contribuye la creatividad en la formación académica de los alumnos?. Nos centraremos en explicar porque ocurre el fenómeno de que los niños se aburren en las escuelas lo cual es un fenómeno en el cual se da a nivel global.

Muestra: Alumnos de 1º, 2º y 3 º del Colegio Liceo Reverendo Arbizu.

Instrumentos: Taller, y encuestas.

ANALISIS E
INTERPRETACION
DE RESULTADOS

ANALISIS DE RESULTADOS

El análisis de resultado de nuestra investigación se basa en un análisis cualitativo, podríamos definir el análisis como el proceso a través del cual vamos más allá de los datos para acceder a la esencia del fenómeno de estudio, es decir, a su entendimiento y comprensión; el proceso por medio del cual el investigador expande los datos más allá de la narración descriptiva. Al margen de esta definición de partida, el término “análisis” se mueve entre unos márgenes muy amplios, existiendo cierta ambigüedad al respecto. Así, diferentes autores hacen distintas propuestas no existiendo un consenso sobre lo que el término significa, ni sobre las técnicas y estrategias para llevarlo a cabo. En ocasiones, el término análisis es entendido como el proceso de codificar, de agrupar según significados, de recuperar datos. En este sentido, el análisis adquiere matices propios de tareas o procedimientos de procesamiento y organización de los datos, estando relativamente aislado del ejercicio de interpretación. Para otros autores, el análisis es entendido exclusivamente como el trabajo imaginativo y creativo de interpretación, relegando las tareas de categorización, organización y clasificación de los datos a una fase preliminar al análisis propiamente dicho. Nosotros nos inclinamos por adoptar una postura integradora entendiendo que el trabajo de organización e interpretación de los datos están intrínsecamente relacionados y que se realizan de forma paralela no teniendo sentido uno sin el otro.

En nuestro análisis cualitativo en la cual realizamos una actividad procesual y dinámica que comienza desde el mismo momento en que el investigador entra en el campo hasta que se retira de éste y se redacta el informe final de investigación.

En esta investigación cualitativa se estudio a pocas personas, pero la cantidad de información obtenida es muy grande.

Se utilizo : la captura de la información se hizo a través de diversos medios. Específicamente, en el caso de entrevistas y grupos de discusión en aula. En el caso de las observaciones, de documentos, a través de la recolección de material original, o de la realización de fotocopias o el escaneo de esos originales.

TRATAMIENTO DE LA INFORMACION.

1. Se analizaron las respuestas y se ubicaron coincidencias y divergencias de sentido.
2. No se establecieron diferencias entre los sexos, niveles, edades, grados de escolaridad.
3. Se hace un análisis cualitativo de las respuestas.

EN EL INSTRUMENTO DE ENCUESTA OBTUVIMOS LOS DATOS SIGUIENTES:

PREGUNTAS	RESPUESTAS	ANALISIS
1.¿Que te gusta hacer en tu colegio?	JUGAR, ESTUDIAR, APRENDER, MATEMATICA, FISICA, DIBUJAR, PASAR AL FRENTE DEL AULA.	Esto indica la necesidad de un modelo de aprendizaje menos tradicional y más cercano a los intereses de los niños y niñas.
2.¿Que deseas aprender?	A LEER, CIENCIAS, SOCIALES, ESCRIBIR, HACER	Esto indica la necesidad de un currículo con

	CASAS DE LADRILLOS,	componentes de formación artística ya que en nuestro tema de investigación descubrimos que los niños y niñas no tienen desarrollados sus hemisferio derecho en el cual se encuentra la creatividad.
3-¿Cómo aprendes mas?	ESCUCHANDO Y PONIENDO EN PRACTICA, REPITIENDO, ESTUDIANDO, MEMORIZANDO, VIENDO	Se observó que existe diferentes formas de aprender en los niños y niñas por lo que es necesario que se aplique un método pedagógico en el cual puede integrar las diferentes formas de aprendizaje, ver , oír, tocar, decir, pudiendo utilizar métodos creativos como videos, manualidades, carteles.
4¿Te gusta ser creativo explica como?	Dibujando.	Todos los niños y niñas mencionaron que son creativos dibujando, para lo

		<p>cual se puede analizar que se necesita un modelo pedagógico que reafirme el trabajo en equipo y conduzca a la formación de valores, en los cuales reafirme el autoestima, la autonomía para una formación integral, ya que hemos descubierto que no solo dibujando es el significado de ser creativo, sino realizando otro tipo de actividades como jugar, cantar, bailar, expresarse en público, inventando, habilidades cognitivas.</p>
--	--	--

EN LA SEGUNDA PARTE DE NUESTRA INVESTIGACION FUE LA REALIZACION DE UN TALLER DENOMINADO “COMO QUIERES QUE SEA TU ESCUELA”

SE LES EXPLICO A LOS NIÑOS LAS PARTES DE NUESTRO CEREBRO Y SE LES PIDO QUE CERRARAN LOS OJOS, Y QUE SE IMAGINARAN COMO QUISIERAN SU COLEGIO.

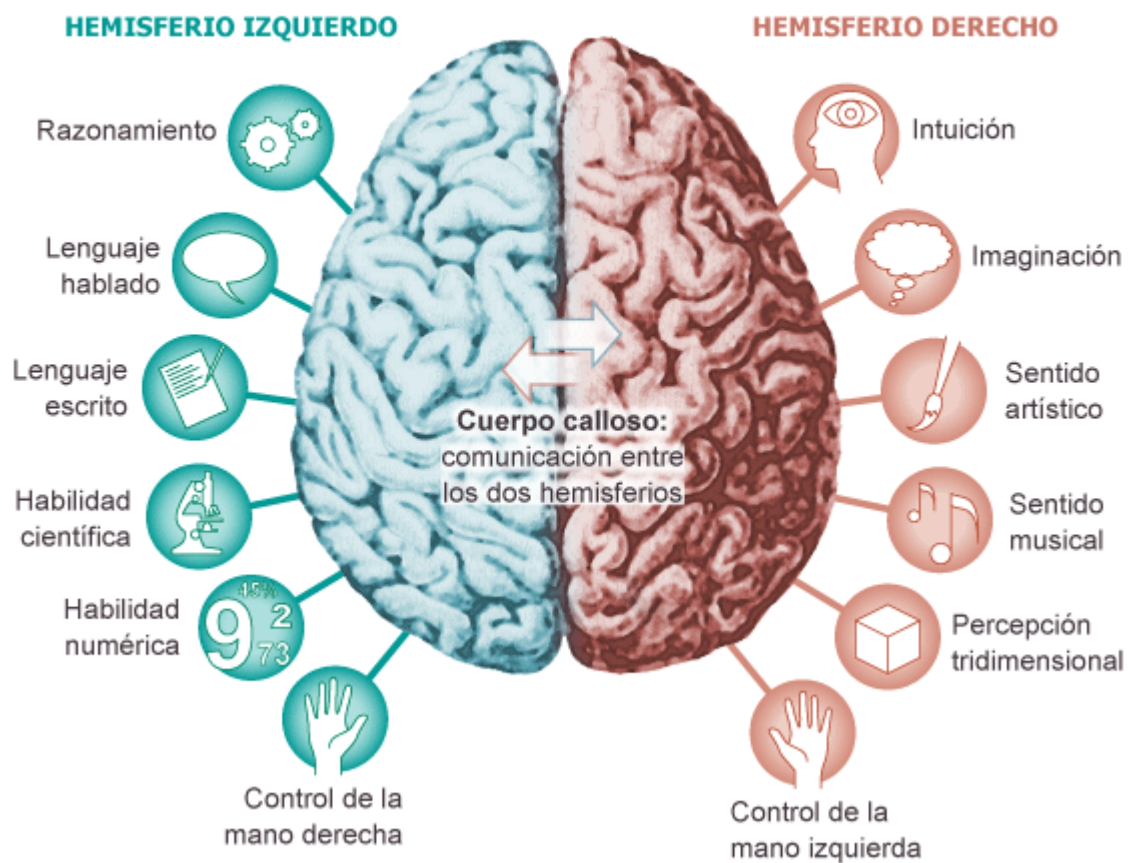
EXPLICACION DE LAS PARTES DE NUESTRO CEREBRO



ESTA ES LA EXPLICACION DEL CEREBRO

ESPECIALIZACIÓN DE LOS HEMISFERIOS CEREBRALES

Aunque en general las funciones cerebrales están más deslocalizadas de lo que se creía, hay unas cuantas funciones que se realizan con más intensidad en una mitad que en otra



**Dibujos de los niños de 1°, 2° 3°
grado**

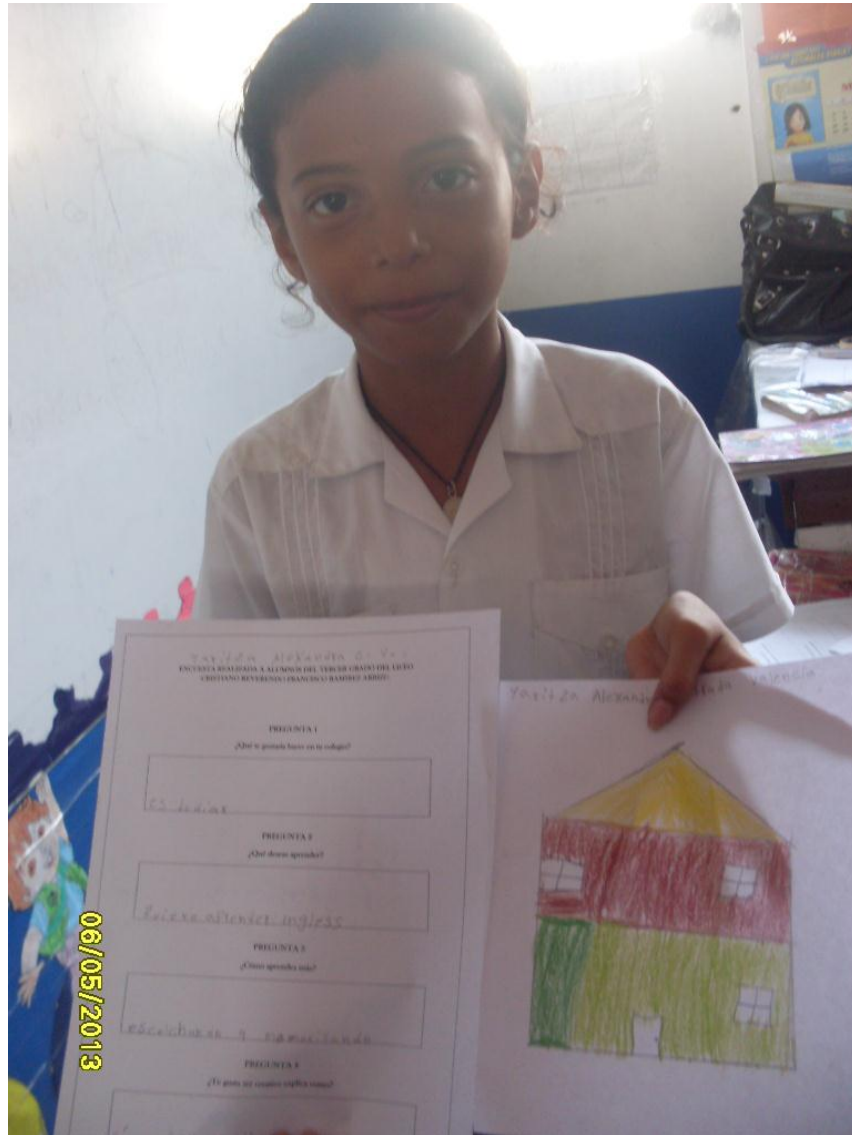


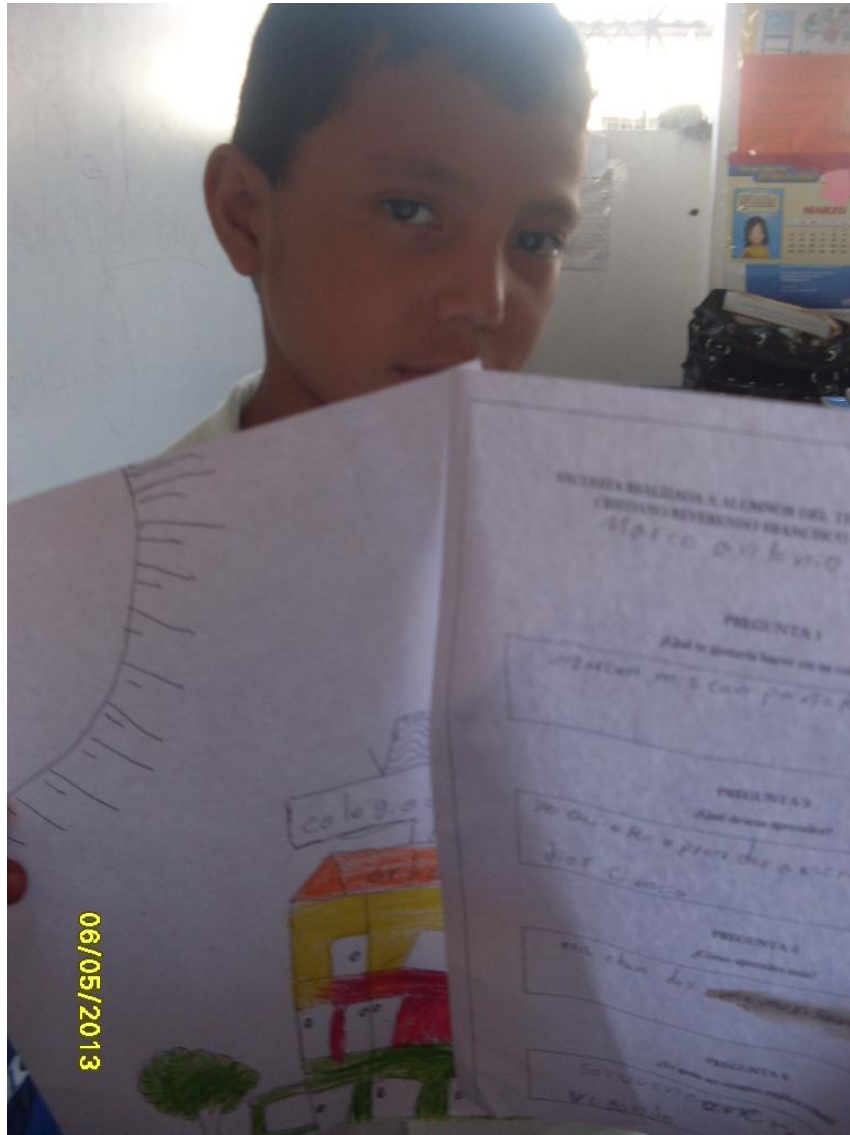




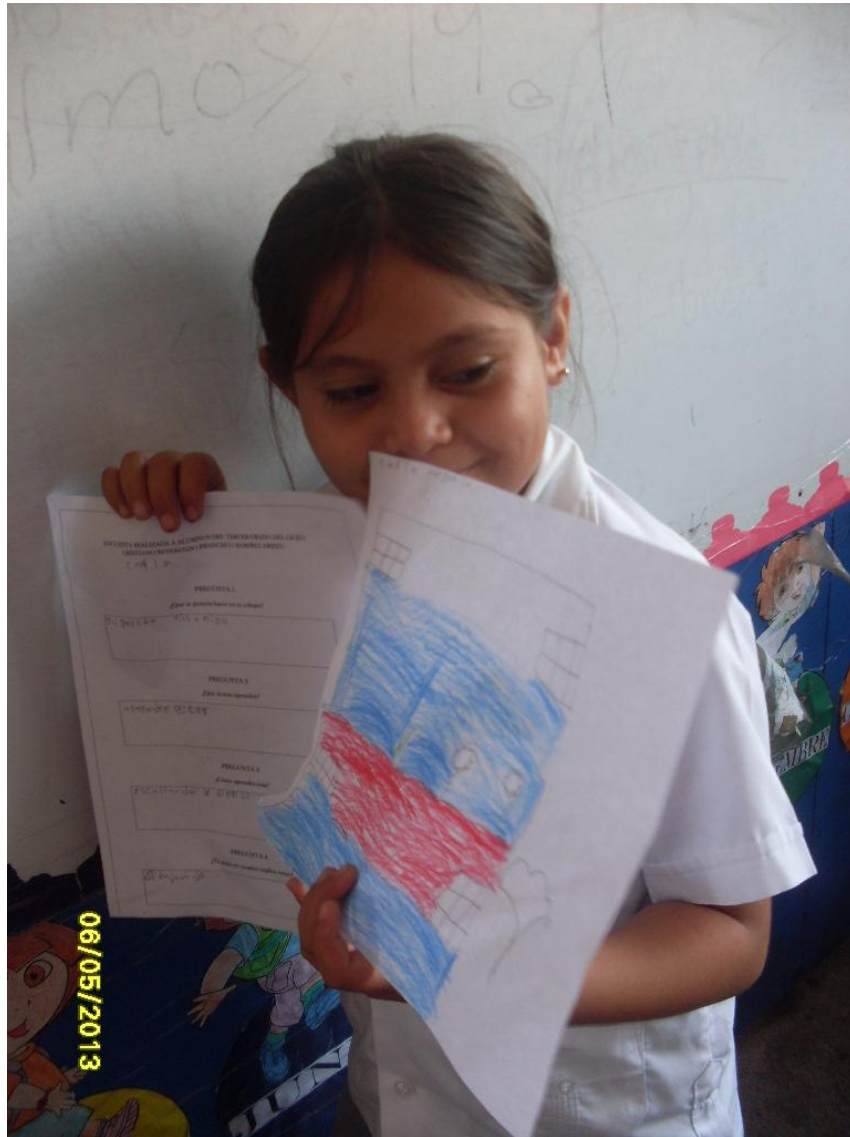


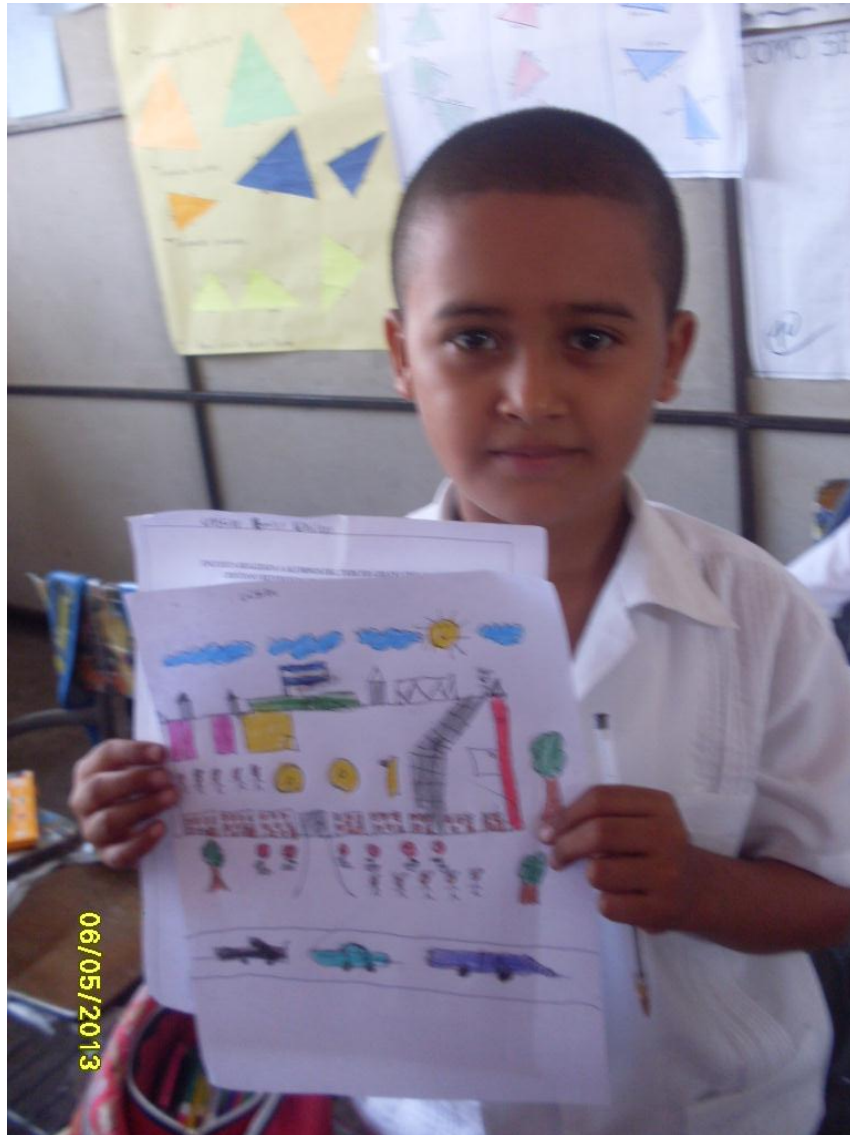






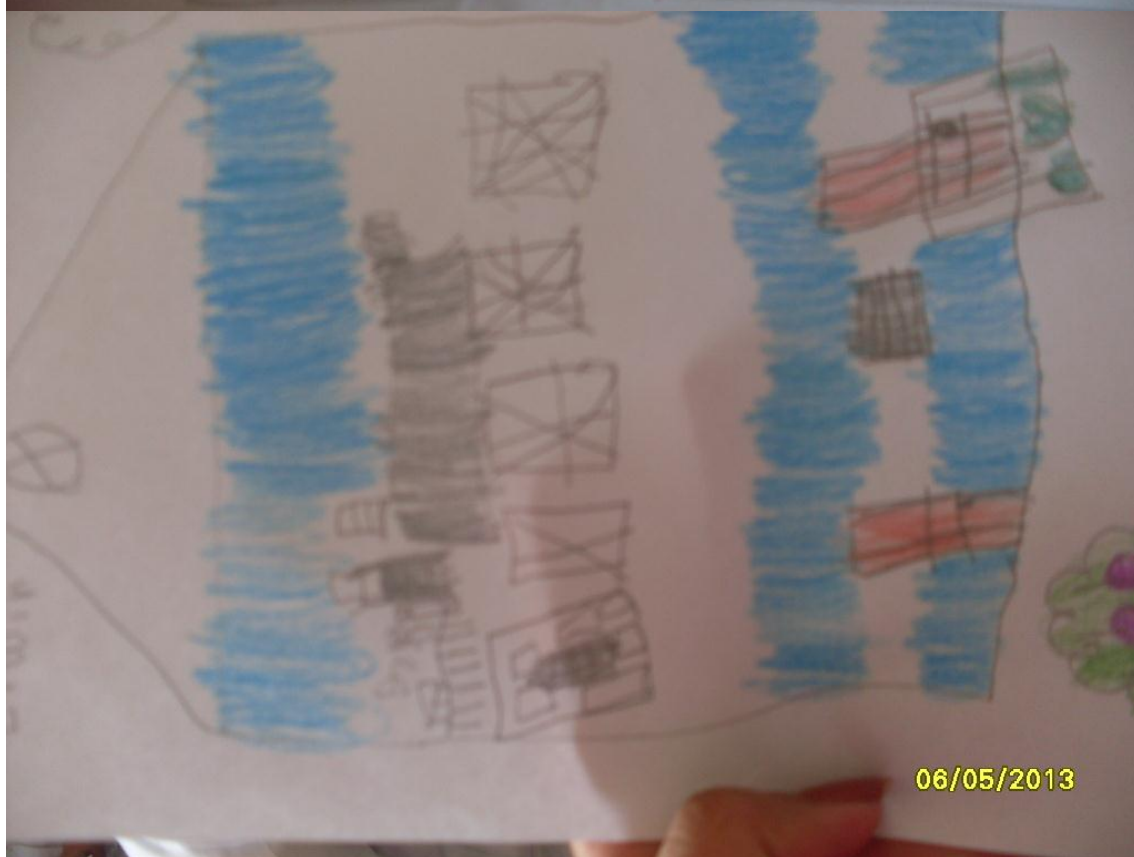
































A lo que podemos concluir que es importante generar ambientes amplios, amables y generosos y tener suficientes apoyos pedagógicos, canchas, laboratorios, dotación escolar, y arboles un ambiente de libertad, además de ello generar actividades en las cuales puedan enseñar a ser creativos a los niños y niñas y docentes.

**APORTES DEL GRUPO DE INVESTIGACION
SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES CREATIVAS EN LAS ÁREAS DEL
CURRÍCULO.**

SEGÚN EDADES Y OBJETIVOS

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

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

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

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

⊕ **Objetivo: Desarrollar los sentidos.**

Edad 6 a 8 años

- ✓ Comparar características de animales (hacer analogías).
- ✓ Observar y decir lo que ven (describir).

- ✓ Realizar un paseo por el entorno de la escuela, luego elaborar un poema que describa el ambiente.

Edad 8 a 10 años

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

Edad 10 a 12 años

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

Edad 12 a 14 años

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

⊕ **Objetivo: Fomentar la iniciativa personal**

Edad 6 a 8 años

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

Edad 8 a 10 años

- ✓ Hacer un álbum recopilando cuentos, fábulas o refranes.
- ✓ Elaborar un fichero de noticias con temas importantes de la semana.

- ✓ Cambiar los personajes o los hechos de una historia y narrar el relato transformado.

Edad 10 a 12 años

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

Edad 12 a 14 años

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

Objetivo: Estimular la imaginación

Edad 6 a 8 años

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

Edad 8 a 10 años

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

Edad 10 a 12 años

- ✓ Jugar a descubrir palabras y formar nuevas.
- ✓ Hacer collage de palabras.

- ✓ Escribir de manera individual el inicio de un relato; luego rotar las historias para que otros las continúen.
- ✓ Inventar paradojas.

Edad 12 a 14 años

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

CIENCIAS SOCIALES

- ✓ El área curricular de las Ciencias Sociales, basada en la creatividad, promueve el acercamiento a la realidad social internacional, nacional y local, mediante una metodología activa y creativa. Se parte de los temas más cercanos y concretos al alumno en los primeros grados de Básica, para ir conociendo paulatinamente otras realidades más lejanas y abstractas a niños y niñas.
- ✓ Hoy en día, la mayoría de los currículos de Educación Básica de los países de la región, contemplan cambios en la metodología de la enseñanza de las Ciencias Sociales; sin embargo, no podemos decir lo mismo acerca de los enfoques con que son formados los maestros, pues en muchas escuelas pedagógicas se promueven estrategias de enseñanza, donde prevalecen el memorismo y la fragmentación del conocimiento.
- ✓ La creatividad y actividad del alumno serán reales, si las propuestas pedagógicas se caracterizan, justamente, por menos aprendizaje memorístico, menos fragmentación y artificialidad de la realidad a conocer.
- ✓ Un currículo basado en la creatividad en el área de Ciencias Sociales, debe incluir proyectos dirigidos a acercar a los alumnos al medio circundante, promoviendo la investigación de hechos y fenómenos. Por ello, observar, indagar en visitas al campo, fábricas, museos e instituciones de su comunidad, manejar fuentes de

información (periódicos, mapas, archivos, encuestas) y organizar la información (gráficos, fichas, diagramas), son destrezas que el alumno debe aprender.

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

□ **Objetivos: Desarrollar los sentidos**

- ✓ Edad 6 a 8 años
- ✓ - Confeccionar álbumes con imágenes recortadas de periódicos, sobre acontecimientos históricos del país.
- ✓ - Visitar industrias o talleres de la comunidad. Observar las labores de los obreros.
- ✓ - Recorrer los alrededores del centro educativo, observando el tránsito del barrio o sector.
- ✓ Edad 8 a 10 años
- ✓ - Construir una maqueta de una vivienda de ciudad.
- ✓ - Visitar un museo antropológico.
- ✓ - Dramatizar pasajes de la Independencia Nacional.
- ✓ Edad 10 a 12 años
- ✓ - Reconocer imágenes típicas de la zona geográfica donde vive.
- ✓ - Elaborar una guía turística del pueblo o ciudad donde vive.
- ✓ - Escuchar noticias por radio o TV y hacer un inventario de las mismas.
- ✓ Edad 12 a 14 años
- ✓ - Confeccionar láminas relativas a un tema de geografía del continente.
- ✓ - Elaborar gráficos de barra, a partir de datos de población.
- ✓ - Visitar museo de historia y elaborar reporte.

□ **Objetivo: Fomentar la iniciativa personal**

- ✓ Edad 6 a 8 años
- ✓ - Describir la forma de vida de los pueblos, a partir de la observación de una película.

- ✓ - Cooperar y participar en actividades de grupo, para la resolución de problemas escolares.
- ✓ - Confeccionar relatos donde se resalten hechos históricos.
- ✓ Edad 8 a 10 años
- ✓ - Comentar un documental de hechos históricos.
- ✓ - Proponer mejoras para una mejor convivencia en su comunidad.
- ✓ - Elaborar un plano o croquis del sector donde vive.
- ✓ Edad 10 a 12 años
- ✓ - Hacer reportaje a personajes de la comunidad.
- ✓ - Fotografiar un lugar histórico y elaborar un guión para hacer una exposición
- ✓ - Planificar en grupo una excursión a un lugar geográfico importante.
- ✓ Edad 12 a 14 años
- ✓ - Debatir en un panel acontecimientos históricos locales.
- ✓ - Redactar un artículo para periódico. Utilizando fuentes diversas de información
- ✓ - Producir un ensayo, sobre como preservar los recursos culturales de su comunidad

□ **Objetivo: Estimular la imaginación**

- ✓ Edad 6 a 8 años
- ✓ - Representar con títeres algún hecho histórico.
- ✓ - Comentar una noticia del periódico.
- ✓ - Disfrazarse de servidor de la comunidad y representar sus actividades.
- ✓ Edad 8 a 10 años
- ✓ - Imaginar que es un personaje histórico y representarlo.
- ✓ - Escribir una historia sobre el planeta Tierra en el siglo XXV.
- ✓ - A partir de un hecho histórico escuchado, cambiar algunos episodios del mismo.
- ✓ Edad 10 a 12 años
- ✓ - Escribir un cuento escuchado, situando los hechos en diferentes épocas.
- ✓ - Escribir los titulares de una noticia periodística dada.
- ✓ - Buscar alternativas de solución para mejorar una situación que preocupe a la comunidad.
- ✓ Edad 12 a 14 años
- ✓ - Elaborar un guión para una obra de títeres.

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

CIENCIAS NATURALES

- ✓ Todos sabemos que los niños son curiosos, con capacidad de asombrarse ante la realidad; el lenguaje de los “por qué”, que usan desde los 2 años, es un signo evidente de que su mente está en actitud constante de descubrir, a la manera de un pequeño científico.
- ✓ Un currículo creativo en el área de las Ciencias Naturales debe dejar clara la idea de que el maestro fomenta y apoya la capacidad del niño de interrogar la realidad, plantear hipótesis y encontrar su “solución” y de que equivocarse es parte de su construcción, en busca de la explicación de los hechos.
- ✓ Hay una realidad natural (en el hogar, el barrio, la comunidad local, nacional y mundial).

□ Objetivos: Desarrollar los sentidos

- ✓ Edad 6 a 8 años
- ✓ - Describir distintos tipos de frutas, según sus características (forma, color, textura, olor y sabor).
- ✓ - Distinguir productos naturales de productos procesados.
- ✓ - Modelar animales con masilla.
- ✓ Edad 8 a 10 años
- ✓ - Observar y describir semejanzas entre animales ovíparos y vivíparos.
- ✓ - Observar y analizar productos naturales de la región donde vive.
- ✓ - Observar y describir el proceso de evaporación, licuefacción y solidificación del agua. Objeto de interrogación por parte de niños y niñas; como educadores, no debemos desaprovechar la oportunidad de que desarrollen su creatividad; para ello planifiquemos actividades que permitan observar hechos, percibir relaciones, hacer experimentos, formular hipótesis, sacar conclusiones y comunicar resultados.

- ✓ Desde los primeros hasta los últimos grados de la Educación Básica, en todas las escuelas, no importa su contexto, si hay maestros creativos habrá estrategias metodológicas, espacios y materiales que faciliten un aprendizaje constructivista.
 - ✓ Edad 10 a 12 años
 - ✓ - Observar el proceso de transformación de productos naturales (Ej.: Mermelada de frutas).
 - ✓ - Trazar en papel periódico la silueta de una persona (un compañero). Localizar partes del cuerpo en la silueta y escribir sus nombres.
 - ✓ - Preparar un germinador con diferentes semillas (maíz, trigo, habichuelas, arroz, mijo, etc.) y/o tubérculos (batata). Anotar el proceso de crecimiento de las plantas día a día.
 - ✓ Edad 12 a 14 años
 - ✓ - Realizar comparaciones entre plantas y establecer diferencias y semejanzas.
 - ✓ - Observar el cielo y registrar los elementos que ve y sus características, según sea de día o de noche.
 - ✓ - Investigar sobre acontecimientos catastróficos de la naturaleza.
- **Objetivo: Fomentar la iniciativa personal.**
- ✓ Edad 6 a 8 años
 - ✓ - Preparar una colección de insectos y clasificarlos.
 - ✓ - Explicar los resultados de una experiencia de ciencias.
 - ✓ - Jugar a los “por qué”. Dos equipos: Uno pregunta y el otro responde y viceversa.
 - ✓ Edad de 8 a 10 años
 - ✓ - Coleccionar refranes y adivinanzas que se refieran al mundo natural.
 - ✓ - Jugar a hacer inventos.
 - ✓ - Llevar un cuaderno de campo para registrar las observaciones de hechos de la naturaleza o fenómenos atmosféricos.
 - ✓ Edad de 10 a 12 años
 - ✓ - Crear en el aula un rincón de ciencias.
 - ✓ - Registrar periódicamente la humedad y la temperatura del ambiente escolar.
 - ✓ - Expresar gráficamente tareas propias de la zona rural de su región.
 - ✓ Edad 12 a 14 años

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

□ **Objetivo: Estimular la imaginación**

- ✓ Edad 6 a 8 años
- ✓ - Expresar corporalmente las reacciones del ser humano ante los fenómenos atmosféricos.
- ✓ - Inventar una historia disparatada, con personajes del mundo animal y vegetal.
- ✓ - Describir el fondo del mar, mediante expresión gráfica o pintura.
- ✓ Edad 8 a 10 años
- ✓ - Elaborar una historieta gráfica, con datos de la biografía de científicos.
- ✓ - Elaborar un acuario o terrario, creando el ambiente propicio.
- ✓ - Imaginar descubrimientos e inventos que ayuden al desarrollo de la humanidad.
- ✓ Edad 10 a 12 años
- ✓ - Imaginar y describir la vida de animales en otros hábitats diferentes a los suyos.
- ✓ - Expresar gráficamente cómo sería la vida en el planeta, sin los recursos no renovables.
- ✓ - Hacer analogía sobre la vida humana en un mundo digital.
- ✓ Edad 12 a 14 años
- ✓ - Escribir una historia (como sería mi vida si fuera un animal en peligro de extinción).
- ✓ - Cocinar una receta inventada, con ingredientes típicos de la región.
- ✓ - Escribir una historia de ciencia ficción, cuyos personajes sean las últimas máquinas inventadas por la humanidad.
- ✓ - Descubrir el proceso de elaboración de un producto alimenticio que se usa en su hogar.

MATEMÁTICA

- ✓ Desde hace bastante tiempo, la escuela ha estado en busca de un cambio de enfoque en la enseñanza de la Matemática. Si la creatividad se incorpora al proceso de enseñanza aprendizaje, se logrará lo que la didáctica plantea: acercar la matemática a la vida cotidiana de los alumnos.
 - ✓ El desarrollo del pensamiento lógico-matemático, que tiene su inicio en el Nivel Inicial y continúa en los primeros grados de Básica o Primaria, se basa en las experiencias cotidianas de los niños y niñas.
 - ✓ La formación de conceptos matemáticos se va elaborando desde las primeras experiencias del niño o niña con los objetos, sus características y las relaciones espacio- temporales.
 - ✓ Las operaciones lógicas (clasificar, seriar), resolución de problemas y operar con números, son algunas de las experiencias que inician al niño en el mundo matemático.
 - ✓ (Agüera, 1997)
 - ✓ Las estrategias creativas aplicadas al aprendizaje de la matemática, facilitan que se la enfoque con un criterio interdisciplinar y no como una ciencia cerrada.
 - ✓ Si bien el currículo de nuestros países, por tradición, fracciona los contenidos mediante su organización por asignaturas, suelen encontrarse experiencias aisladas, generalmente provenientes del sector privado, con enfoque interdisciplinario de su curricula.
 - ✓ Sería deseable que estas experiencias fueran extendidas, pues así podremos comprobar, que no sólo la matemática, sino otras áreas del currículo integradas, pueden ofrecer a nuestros niños y niñas múltiples y diversas posibilidades de construir el conocimiento en contacto con otras ciencias, que aportan su conjunto de saberes y se convierten en contenidos curriculares.
- **Objetivo: Desarrollar los sentidos**
- ✓ Edad 6 a 8 años
 - ✓ - Manipular objetos de distintas formas y agruparlos.
 - ✓ - Resolver laberintos numéricos.
 - ✓ - Realizar collages utilizando figuras geométricas recortadas.
 - ✓ Edad 8 a 10 años

- ✓ - Establecer relaciones de equivalencia y de orden usando numerales.
- ✓ - Reseguir el contorno de números con materiales rugosos (arena, papel de lija).
- ✓ - Jugar con números e identificarlos visualmente.
- ✓ Edad 10 a 12 años
- ✓ - Analizar semejanzas y diferencias entre varios conjuntos numéricos.
- ✓ - Construir maquetas a escala, utilizando la matemática.
- ✓ - Crear laberintos numéricos.
- ✓ Edad 12 a 14 años
- ✓ - Expresar gráficamente datos de la vida real.
- ✓ - Coleccionar pasatiempos lógicos.
- ✓ - Seleccionar problemas de la vida diaria que aparecen en los periódicos.

□ **Objetivos: Fomentar la iniciativa personal**

- ✓ Edad 6 a 8 años
- ✓ - Organizar diferentes conjuntos, a partir de objetos heterogéneos.
- ✓ - Descomponer números en sumandos posibles.
- ✓ - Completar operaciones matemáticas dadas.
- ✓ Edad 8 a 10 años
- ✓ - Resolver crucigramas numéricos.
- ✓ - Dialogar sobre el proceso seguido para la solución de un problema.
- ✓ - Elaborar un problema, a partir de unos datos dados.
- ✓ Edad 10 a 12 años
- ✓ - Reformular problemas ya enunciados.
- ✓ - Completar expresiones numéricas.
- ✓ - Crear estrategias diferentes, a partir de problemas con soluciones dadas.
- ✓ Edad 12 a 14 años
- ✓ - Inventar algoritmos para resolver problemas.
- ✓ - Aplicar porcentos en situaciones diferentes.
- ✓ - Representar relaciones con tablas y gráficos.

□ **Objetivo: Estimular la imaginación**

- ✓ Edad 6 a 8 años
- ✓ - Inventar juegos aplicando operaciones matemáticas.

- ✓ - Hacer cuentos fantásticos con elementos matemáticos y/o figuras geométricas.
- ✓ - Expresarse artísticamente pegando mosaicos hechos de figuras geométricas de papel.
- ✓ Edad de 8 a 10 años
- ✓ - Formular problemas sacados de la vida real.
- ✓ - Elaborar problemas con temas humorísticos.
- ✓ - Resolver acertijos.
- ✓ Edad de 10 a 12 años
- ✓ - Formular problemas, a partir de dibujos observados.
- ✓ - Inventar problemas matemáticos, a partir de una lectura.
- ✓ - Aplicar la matemática a la resolución de problemas de otras áreas curriculares.
- ✓ Edad 12 a 14 años
- ✓ - Convertir un hecho matemático en una noticia periodística.
- ✓ - Dada una solución, inventar los elementos del problema.
- ✓ - Realizar predicciones a partir de datos probabilísticos dados.

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

- ✓ La Educación Artística, nombre más difundido en la actualidad, aparece en los Diseños Curriculares como asignatura o área de los mismos, denominándose de distintas maneras en diferentes países.
- ✓ Aunque las formas de expresión por medio del arte son muchas, en el currículo no se incluyen todas las manifestaciones, sino que en general se programan desde una triple visión: Expresión Plástica o Artes Visuales, Dramatización o Artes Escénicas y Música o Educación Musical.
- ✓ Cuántos más medios de expresión tenga el niño, mejor se comunicará con su medio exterior y más posibilidades tendrá el maestro de conocer su mundo interior. La educación artística despierta al niño al mundo de las formas, colores, sonidos, imágenes, gestos, movimientos. Cuanto más desarrollado tenga los sentidos, el niño tendrá mayor capacidad para desarrollarse en su entorno; más información llegará a su cerebro lo cual contribuye al desarrollo del pensamiento. Decimos que, cuando

utiliza de manera novedosa los conocimientos adquiridos, hay desarrollo de la capacidad creadora, de la investigación y del sentido crítico. (Puig, 1994)

Bitácora de Actividades

Fecha	Objetivo	Actividad realizada	Tiempo utilizado	Responsable
23 Abril 2013	Tratar de encontrar un tema que sea de importancia para poder investigarlo.	Este día nos reunimos para tratar de proponer el tema de investigación	4 horas	Integrantes del grupo de investigación
27 Abril 2013	Aprobación del tema de investigación	Este día mostramos el tema a la Licenciada para obtener la aprobación de dicho tema el cual fue aprobado	1 hora	Integrantes del grupo de investigación
29 Abril 2013	Planteamiento del Problema	Este día nos reunimos para hacer el planteamiento del problema	1 hora	Integrantes del grupo de investigación
30 Abril 2013	Justificación y Objetivos	Este día nos reunimos a realizar la justificación del trabajo y los objetivos del trabajo	2 horas	Integrantes del grupo de investigación
30 Abril 2013	Entrega de permiso	Este día entregamos el permiso al Colegio para poder realizar la investigación en la institución	10 minutos	Integrantes del grupo de investigación
1 Mayo 2013	Marco Teorico	Este día nos reunimos a realizar el marco teorico	5 horas	Integrantes del grupo de investigación
3 Mayo 2013	Conocer el método de enseñanza del maestro en el aula.	Este día Presenciamos una clase para ver el desarrollo de la misma y la utilización de los medios didácticos	1 Hora clase	El grupo de investigación junto al docente de la materia de dicha institución

		para su desarrollo		
6 Mayo 2013	Crear un clima de libertad mental que estimule promueva y valore su escuela.	Este día Desarrollamos una actividad denominada "Como quisieras que fuera tu escuela", aplicando la creatividad de cada niño por medio de un dibujo y contestando un pequeño cuestionario. Aplicado a niños de 1° a 3° grado el dibujo y a los de 3° el cuestionario	1 Horas clase por cada grado	El grupo de investigación junto al docente de la materia de dicha institución
9 de Mayo 2013	Colaborar aplicando el método constructivista en el aula	Este día Colaboramos al docente en una clase implementando materiales creativos para el desarrollo de la misma	Hora clase a 3° grado, en la materia asignada por el docente encargado	El grupo de investigación junto al docente de la materia de dicha institución
10 Mayo 2013	Análisis de resultados	Este día nos reunimos a sacar los análisis de resultados	3 horas	Integrantes del grupo de investigación
10 Mayo 2013	Terminar el trabajo conclusiones, bibliografía, anexos	Este día continuamos con el trabajo hasta terminarlo	3 horas	Integrantes del grupo de investigación

CONCLUSIONES

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

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

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

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

Y es así como concluimos como grupo de investigación esperando crear conciencia en los docentes del siglo XXI en la importancia de implementar la creatividad a los alumnos para mejorar la enseñanza y despertar muchas habilidades en ellos.

BIBLIOGRAFIA

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Agüera, Isabel. (1997): **Ideas prácticas para un currículo creativo**, Madrid, Narcea.

Agüera, Isabel. (2004): **Curso de Creatividad y Lenguaje**, Madrid, Narcea.

Amengan, Samuel (1997): **Para una Pedagogía Activa**, México, Trillas.

Ávila, Casilda y Méndez, Cristobalina (2000): **Eje transversal de creatividad y desarrollo de los talentos**, Secretaría de Estado de Educación. Santo Domingo, Editora de colores.

Borthwick, Graciela. (1993): **Los espacios creativos en la educación**, Buenos Aires, Bonum.

Bravo, Delfina. (2005): **Manual de Capacitación 2**. Escuela Multigrado Innovada, Santo Domingo, Editora de Colores.

Burgos, Noemí. (2007): **La enseñanza y el aprendizaje de la creatividad en el Jardín de Infantes**, Rosario, Homo Sapiens.

Cervera, Juan. (1986): **Cómo practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años**, Madrid, Cincel.

Dadamia, Oscar M. (2001): **Educación y Creatividad. Encuentro en el nuevo milenio**, Buenos aires, Magisterio del Río de La Plata. de la Torre, Saturnino. (2007): **Creatividad aplicada. Recursos para una formación creativa**, Buenos Aires, Magisterio del Río de la Plata.

Esquivias S, María T. y Muriá V. Irene. **Una evaluación de la creatividad en la educación primaria**. Dirección General de Servicios de Cómputos Académicos. UNAM, Ciudad Universitaria, México DF. Revista Digital Universitaria. [Www.revista.unam.mx/Vol1/num3/art1](http://www.revista.unam.mx/Vol1/num3/art1).

Fernández, María Luisa. (1978). **Imaginación y Creatividad, en Perspectiva Escolar**.

Nº 10, págs. 107-115.

ANEXOS

**El primer día que fuimos al Colegio
presenciamos como era una clase en
el aula de tercer grado., estas son las
imágenes.**







El segundo día de que visitamos la institución pudimos observar que al iniciar la semana ellos realizan un devocional cristiano donde participan alumnos de diferentes secciones en esta ocasión le correspondía a Preparatoria, quienes dirigieron el acto.

















































Informe de Coevaluación

DESARROLLO DE INVESTIGACION

Nombres y Apellidos Asistencia y puntualidad Integración al trabajo cooperativo
 Cumplimiento y puntualidad de las tareas Participación activa durante la
 actividad promedio firma

Nombres y Apellidos	Asistencia y puntualidad	Integración al trabajo cooperativo	Cumplimiento y puntualidad de las tareas	Participación activa durante la actividad	promedio	firma
Alicia Maria Ordoñez Pineda.	10	10	10	10	10	
Evelin Karina Aparicio Herrera	10	10	10	10	10	
Mirna Azucena de Soto	10	10	10	10	10	