

UNIVERSIDAD FASTA

**Facultad de Humanidades
Escuela de Ciencias de la Educación**

Licenciatura en Psicopedagogía

Tesis

**Incidencia del desarrollo de la Creatividad
en el rendimiento escolar**

Autora: Lucía Paz

Asesoramiento:

- Tutora: Lic. en Psicología Silvia Jáuregui
- Departamento de metodología: Prof. Patricia Miller

Año: 2006



BIBLIOTECA

P-06

ÍNDICE

	Página
ABSTRACT	4
INTRODUCCIÓN	5
MARCO TEÓRICO	6
- Antecedentes de la investigación	7
- En nuestro país	8
- Enfoque de la investigación	10
- Principios básicos	11
- Concepto de persona	12
- Creatividad	14
- Condiciones internas de la Creatividad constructiva ..	15
- Estimulación ambiental y escolar	16
- Desarrollo intelectual	17
- Desarrollo emocional y social	18
- Desarrollo creativo	19
- Pensamiento, Inteligencia y Creatividad	20
- Teoría de la estructura del intelecto según Guilford ...	21
- Pensamiento lateral y Creatividad	22
- Educación	24
- Aprendizaje significativo	24
- Concepción constructivista del aprendizaje	26
- Teoría y práctica del modelo constructivo	28
- Ventajas del aprendizaje creativo	29
- Métodos creativos	30
- Aprender con todo el cerebro	30
- Características esenciales del pensamiento creativo	32
- Etapas del proceso creativo	33
- Procedimientos y estrategias creativas e inventivas	
en el aprendizaje	34
- Técnicas creativas básicas	38

- La práctica integrada del aprendizaje significativo y constructivo-creativo	41
DESARROLLO	46
- Planteo del problema. Hipótesis	47
- Objetivos de la investigación	48
- Diseño de la investigación	49
- Delimitación del campo de estudio	49
- Variables. Indicadores	50
- Instrumento de la investigación	52
- Pruebas. Evaluación. Categorías	52
- Análisis estadístico de los datos	56
- Según criterios de evaluación	57
- Según puntajes finales	62
- Según categorías	64
CONCLUSIONES	68
BIBLIOGRAFÍA	70
AGRADECIMIENTOS	72
ANEXOS	73

ABSTRACT

La presente investigación intenta responder a la necesidad que se vislumbra de considerar el desarrollo de la Creatividad en los niños como generadora de aptitudes y actitudes propicias para un mejor desempeño académico, y por ende, considerar propuestas educativas que explícitamente estén centradas en el desarrollo de la Creatividad entendida como un recurso potencial que es constituyente de la persona y posibilita pensar y actuar de modo original. Por eso se efectúa un análisis de los beneficios del desarrollo creativo en relación con el aprendizaje.

A propósito de lo planteado se realiza una investigación de campo cuyos instrumentos tienden a analizar el grado de incidencia de la Creatividad en los logros académicos.

Como resultado de esta investigación se arriba a la conclusión que en esta población de alumnos, que pertenece al segundo ciclo de la EGB, se confirma la hipótesis planteada: que los alumnos con mayor desarrollo de la Creatividad presentan mayores logros académicos que los alumnos con menor desarrollo de la Creatividad.

INTRODUCCIÓN

Teniendo en cuenta la complejidad de las problemáticas de la sociedad actual, en esta investigación se le otorga a la Creatividad un lugar prioritario ya que ésta nos brindaría una mayor y mejor capacidad de respuesta para responder a la solución de las mismas; Creatividad entendida como un recurso potencial presente en todos los seres humanos que de ser estimulada facilitaría el desarrollo del pensamiento creativo en beneficio propio y para la sociedad. Por ende se necesitaría en forma urgente de la promoción de seres creativos y para esto debería incluirse en el ámbito escolar la Creatividad como fundamento pedagógico-didáctico ya que cualquier actividad creativa garantizaría un aprendizaje intrínsecamente motivador, significativo, constructivo y cooperativo.

A los efectos de corroborar esta premisa se plantea el análisis de la inclusión del desarrollo de la Creatividad en la EGB, sosteniendo que los niños con mayor desarrollo de la Creatividad tendrían más recursos para alcanzar mayores logros académicos.

Se comienza esta investigación, después de indagar sobre los antecedentes de la misma, buscando un marco epistemológico apropiado. Se resuelve hacerlo a través del enfoque existencial-humanista ya que este tronco de la psicología sustenta posiciones más abarcativas, holísticas (modelo proactivo) que permiten la inclusión de la Creatividad como recurso potencial de la persona sin colisionar con modelos conductistas (estímulo-respuesta) o psicoanalíticos (modelo de reducción de tensión). Seguidamente, se establecerá el concepto de persona y el de Creatividad acorde a este enfoque, creando la analogía entre capacidad creadora y capacidad proactiva.

Luego de definir estos conceptos se cree necesario analizar la Creatividad en relación a la inteligencia ya que a partir de concebir que la Creatividad no es algo diferente a ella, sino que al contrario, es la misma inteligencia funcionando en uno de sus más excelentes aspectos, servirá de base para teorizar sobre el tipo de educación que debería impartirse en la institución escolar. Inmediatamente se citarán autores que están trabajando en lo que se refiere a Metodología Creativa y cómo se implementarían los métodos creativos en una práctica integrada de la enseñanza.

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

Podemos distinguir, en cuanto a los trabajos sobre Creatividad, tres etapas:

- ❖ La primera etapa recoge toda la literatura anterior al año 1950, es el período en el que aparecen los primeros destellos sobre la Creatividad. La Creatividad se estudiaba bajo el título de imaginación, ingenio, invención, niños dotados y superdotados.
- ❖ La segunda etapa, que comprende la década del cincuenta, es aquella en la que se produce el hecho más importante y decisivo, con la aparición del modelo teórico de la estructura del intelecto desarrollada por Guilford; el pensamiento divergente constituye para el citado autor el elemento más importante para el pensamiento creador. El resultado de sus investigaciones en la Universidad del sur de California da un gran auge a la Creatividad, situación que es aprovechada por psicólogos americanos para investigar sobre el tema.
- ❖ La tercera etapa surge a partir del año 1960, fecha en la que empiezan a publicarse gran cantidad de trabajos sobre la Creatividad y aparece la noción de este concepto ligado a la Educación por el arte.

En las últimas décadas se han realizado investigaciones sobre el desarrollo neurobiológico y los programas educativos donde se afirma que una apropiada estimulación desde las etapas más tempranas es la condición fundamental para garantizar la proliferación de las conexiones sinópticas, la complejización de los enlaces neuronales y, consecuentemente, el desarrollo intelectual¹; pero poco se ha investigado específicamente sobre la correlación entre el desarrollo de la Creatividad y los logros académicos en los primeros ciclos de la EGB sin la utilización de métodos creativos explícitos donde, de todas maneras, los recursos creativos determinados biológicamente y desarrollados en el contexto familiar y en el nivel inicial incidieran en un mayor desempeño académico posterior.

Sí, se encuentran investigaciones que indican que los sistemas educativos influyen en el desarrollo humano al interior de las diferentes culturas; y fue a través de intentos de reforma curricular surgidos en la década del 60, que la educación artística –que daba explícitamente lugar a la Creatividad- se comenzó a considerar en el currículo.

¹Asociación mundial de educadores infantiles, Desarrollo neurobiológico y los programas educativos, en: http://www.waece.org/jyj/estudio_desarrollo_neurobiologico.php

A partir de estos intentos por integrar la educación artística en otras áreas académicas, se pudo apreciar que la educación artística influía positivamente en áreas relacionadas con la ciencia, la lectura, la aritmética, entre otras.

En este contexto surge la Educación por el Arte como una metodología que se propone la formación integral de las personas a través de la experimentación con los lenguajes artísticos. Así se plantea el establecimiento de un equilibrio entre intelecto y emociones, enfatizando la importancia de la adaptación del hombre en el medio en el que se desenvuelve. Asigna un carácter social a la Educación por el arte, planteando que es fundamental hacer a los individuos más sensibles a las necesidades de los demás. La importancia radica en el proceso creador, los sentimientos y percepciones, en síntesis, en las reacciones del hombre frente a su medio. Es el medio o entorno, el que favorece u obstaculiza las tendencias activas de la persona, y es por eso que en la educación por el arte el alumno resuelve actuando, y es en su experiencia, a través de los distintos lenguajes del arte, en donde obtiene el verdadero aprendizaje.

La Educación por el arte no hace separaciones entre las distintas áreas del desarrollo de un ser humano, por el contrario, enfatiza la integración de lo artístico en la educación en general, entendiendo el arte, más allá de su especificidad, como un medio de expresión y de autoidentificación de una personalidad. El concepto parte de una concepción integradora del ser humano, al que concibe en una permanente relación dinámica con su medio físico-natural, como histórico-social.

En nuestro país

El 14 de abril de 1993 fue sancionada la Ley federal de Educación N° 24.195 en nuestro país. En la Ley de Educación de la Provincia de Buenos Aires² se encuentra la Educación Artística como un área del aprendizaje de la EGB. Ésta encierra bajo esa denominación, distintos lenguajes artísticos que tienen en común el mensaje como objeto de conocimiento: plástica, música, teatro, expresión corporal, danza y folklore. En la introducción de dicho capítulo expresa: "Existe un amplio consenso respecto de la necesidad de que, a través de la educación, las nuevas generaciones reciban una formación que las capacite para participar con una actitud crítica y para ofrecer aportes creativos y por otra parte, a través del proceso de individuación y búsqueda interna, se autoconstruyan para lograr un desarrollo interactivo, autónomo y sano".

² Ley Federal de Educación de la Provincia. de Buenos Aires. Modulo 0, Cap.6. Año 1995.

En cuanto a los contenidos actitudinales generales en relación a la educación artística se describen como un conjunto de contenidos que tienden a la formación de un pensamiento crítico, que busca incasablemente nuevas respuestas, que formula nuevas preguntas.

Por lo dicho se observa que la Creatividad no estaría presente en esta ley como eje de todas las áreas de aprendizaje ni como metodología básica para aplicar en todas las áreas del currículum y así posibilitar un mayor rendimiento académico. Pero sí, implícitamente se le otorga importancia a la Creatividad para lograr un desarrollo interactivo, autónomo y sano. De todas maneras se debe considerar la propuesta de transversalidad de contenidos donde queda planteada la formación para la vida plena de personas íntegras donde se puede empezar a pensar en modos operativos donde todas las áreas puedan contribuir, a través de la Creatividad, a que todos los alumnos desarrollen su potencial creador y en consecuencia logren un mayor rendimiento académico permitiéndole integrarse a un mundo plural y en constante cambio.

Enfoque de la investigación

Partiendo de los aportes del enfoque existencialista-humanista se han tomado conceptos de autores como Carl Rogers³, Abraham Maslow⁴ y Viktor Frankl⁵, entre otros.

El posicionamiento en este enfoque tiene muy en cuenta el basamento empírico de autores de cuño humanístico como el neuropsicólogo estadounidense Kurt Goldstein, específicamente en lo que se refiere al concepto de potencialidad inherente a la persona⁶. Éste fue un iniciador de teorizaciones al respecto. También el biólogo Hans Driesch realizó investigaciones con organismos vivos que, en trabajos posteriores, Carl Rogers tomara como ejemplos a fin de confirmar la hipótesis básica de tendencia actualizante, autoactualización o autorrealización, conceptos centrales que se desarrollarán en esta investigación. Albert Szent-Gyorgy⁷ fue, sin duda también, quien ha provisto las fundamentaciones más relevantes sobre estos conceptos.

El humanismo es una corriente psicológica que aparece como una reacción al psicoanálisis y al conductismo⁸. Esta corriente surge en América con una confianza

³ Carl Rogers (1902-1987) Psiopedagogo y terapeuta estadounidense.

⁴ Abraham Maslow (1908-1970) planteó el concepto de la Jerarquía de Necesidades que fundamenta, en mucho, el desarrollo de la escuela humanista y permite adentrarse en las causas que mueven a las personas a desarrollarse. Estas necesidades se encuentran organizadas de forma estructural (como una pirámide). En el nivel superior se encuentran las necesidades de autosuperación también conocidas como de autorrealización o autoactualización, que se convierten en el ideal para cada individuo.

⁵ Viktor Frankl (1905-1998) Su vida y obra desarrollada en el contexto de la Segunda Guerra Mundial son una secuencia de hechos encadenados en un testimonio incuestionable del poder desafiante del espíritu humano. Gracias a las múltiples influencias que había recibido de otras corrientes teóricas, creó un nuevo enfoque terapéutico llamado "Logoterapia" (psicoterapia centrada en la búsqueda de sentido). Para Frankl el ser humano es libre, posee la capacidad de elegir... "El ser humano se halla sometido a ciertas condiciones biológicas, psicológicas y sociales, pero dependerá de cada persona, el dejarse determinar por las circunstancias o enfrentarse a ellas".

⁶ Goldstein, Kurt. La Teoría orgnísmica de la personalidad, Buenos aires, Ed. Paidos, 1980.

⁷ Premio Nobel de Biología en 1974. Creó el término sintropía para denominar la tendencia de los sistemas vivos al crecimiento, la diferenciación, la autorrestauración, la actividad, el incremento y equilibrio de tensión, la complejización y el impulso exploratorio.

⁸ La psicología humanista nace como parte de un movimiento cultural más general surgido en Estados Unidos en la década de los 60's y que involucra planteamientos en ámbitos como la política, las artes y el movimiento social denominado Contracultura.

Surgió en reacción al conductismo y al psicoanálisis, dos teorías con planteamientos opuestos en muchos sentidos pero que predominaban en ese momento. Pretende la consideración global de la persona y la acentuación en sus aspectos existenciales (la libertad, el conocimiento, la responsabilidad, la historicidad), criticando a una psicología que, hasta entonces, se había inscripto exclusivamente como una ciencia natural, intentando reducir al ser

grande en el ser humano. El humanismo se relaciona y emparenta con el existencialismo básicamente en sus credos filosóficos y antropológicos, en su visión del ser humano y en los cuestionamientos que ambas corrientes se plantean.

Principios básicos

El enfoque existencial humanista enfatiza los intereses y las preocupaciones filosóficas de los que significa ser realmente humano. Muchos psicólogos con esta orientación han argumentado en contra de restringir el estudio del comportamiento humano únicamente a los métodos utilizados en las ciencias físicas y naturales. La psicología necesita desarrollar una perspectiva mucho más amplia que englobe las experiencias subjetivas del individuo, de su mundo interior y privado, una perspectiva cualitativa de su comportamiento.

La premisa de este enfoque consiste en que los seres humanos no pueden escapar de su libertad y que la libertad y la responsabilidad van de la mano.

El objetivo inicial del enfoque existencial humanista es que la persona se autorealice responsablemente de su propia existencia, es decir, que reconozca que a pesar de todas las experiencias y limitaciones físicas, condiciones que se le han impuesto, existe un grado de libertad de elección que hace posible la actualización de sus potencialidades. El individuo necesita comprender que no forzosamente ha de hacer lo que otros desean que él haga, sino que puede elegir lo que él desee, dentro de los límites de las condiciones impuestas. No sólo necesita adquirir hábitos para atender a la información que sus propios sentidos y sus valores le ofrecen, sino reconocer que es capaz de tomar decisiones que implican elegir y comprometerse en la acción.

Sin duda, la Creatividad es una actividad esencial para el hombre en el proceso de ir haciéndose persona. Hacerse persona no significa sólo hacerse dueño de sus circunstancias, habitar su tiempo; significa también aprender a buscar nuevas respuestas, que al expresar lo que se tiene dentro permite descubrirnos y descubrir el sentido de nuestra propia existencia.

humano a variables cuantificables (como en el conductismo), o que, en el caso del psicoanálisis, se había centrado en los aspectos negativos y patológicos de las personas.

Concepto de persona

El énfasis en la comprensión de la naturaleza del ser humano es la característica esencial del enfoque existencial humanista.

El ser humano es un ser viviente cuyo comportamiento está en constante y continuo cambio, y posee la capacidad única de ser consciente de su existencia dinámica. La capacidad que el ser humano posee de ser consciente de sí mismo, de las situaciones y condiciones que ejercen influencia sobre él, así como de la influencia que él ejerce sobre ésta, le permite la toma de decisiones y le da el poder de elección. La dirección de estas elecciones tiende hacia el desarrollo y la maduración de sus potencialidades innatas. Es innegable que el comportamiento del ser humano está influenciado por muchas situaciones de las que no tiene control, lo cual implica que su respuesta sea limitada pero no predeterminada. La libertad significativa del ser humano consiste precisamente en esa capacidad de elección y en este sentido, él se crea a sí mismo y a su mundo, es decir se responsabiliza por su propia existencia.

El ser humano existe dentro de un contexto y su conciencia de existencia y desarrollo es resultado de sus relaciones con los objetos y congéneres de su mundo. A partir de este hecho, el lenguaje y la conciencia adquieren significado. Al igual que otros seres vivos, el ser humano existe sólo bajo determinadas condiciones, por ejemplo, agua, oxígeno, medio ambiente propicio, otros seres humanos, etc. El hombre podría existir, como un animal, sin relacionarse con otros seres humanos, pero su humanidad es la consecuencia de vivir con otras personas. La conciencia de sí mismo es resultado de la interacción con otros seres humanos.

En todo organismo hay, en cualquier nivel, una corriente subterránea de movimiento hacia la realización constructiva de sus posibilidades inherentes, así como una tendencia hacia un desarrollo más completo y complejo, que frecuentemente se denomina *tendencia actualizadora*, presente en los organismos vivos.

Esta tendencia a la autoactualización o autorealización y a la trascendencia es innata en el ser humano. La primera se refiere al desarrollo del potencial innato y la independencia del control externo, y la segunda a ir más allá de la conciencia ordinaria lineal, a la necesidad de plenitud que los bienes transitorios no satisfacen y que llevan al hombre a desbordar los límites terrenales y proyectarse más allá del horizonte histórico e individual. Este modo de mirar está hablando de una persona proactiva o sea que va en la búsqueda de la tensión y complejidad, es decir, del crecimiento.

Para ilustrar el progreso de la tendencia de realización hacia el desarrollo, al crecimiento, Rogers empleó el ejemplo del bebé.

El bebé de nueve meses tiene el potencial genético para andar pero tiene que luchar para pasar de gatear a andar. El bebé debe luchar para poder tomar esos primeros pasos. Esta lucha incluye caídas y frustración, dolor y desilusión. Pero a pesar de la "lucha y el dolor" el niño persiste hacia el caminar y se aleja del gateo. El dolor y la desilusión disminuyen el deseo del niño de andar pero la fuerza de la tendencia de actualización, "el impulso de vida" empuja al niño siempre hacia adelante.

Todas las experiencias de lucha y dolor dentro de la tendencia de actualización se evalúan mediante un "proceso de evaluación orgánsmica", la capacidad innata de juzgar por uno mismo si una experiencia ayuda al crecimiento o lo debilita. Las experiencias que se perciben, que mantienen y promueven el crecimiento son valoradas positivamente, por lo que la persona mantiene y se acerca a ellas. Las experiencias percibidas como regresivas y que niegan el enriquecimiento de la persona son valoradas negativamente, por lo que la persona les pondrá fin o las evitará. En la práctica, el proceso de evaluación orgánsmica crea un sistema de feedback que permite al individuo coordinar las experiencias vitales de acuerdo con su tendencia de actualización.

La autorrealización recibe distintos nombres según los autores: autoactualización, Creatividad, integración, salud psíquica, individualización, autonomía funcional, productividad, etc. Sin embargo, todos los autores coinciden en que la autorrealización es sinónimo de realización de las potencialidades de la persona; es decir, llegar a ser plenamente humano, lograr todo lo que la persona puede llegar a ser.

Maslow la define de la siguiente manera:

*"Autorrealización es la realización creciente de las potencialidades, las capacidades y los talentos, como cumplimiento de la misión llamada destino o vocación, como conocimiento y aceptación más plenos de la naturaleza intrínseca y como tendencia constante hacia la unidad, integración o sinergia, dentro de los límites de la misma persona"*⁹

⁹ Ana María Gonzalez Garza, **El enfoque centrado en la persona: aplicaciones a la educación**, México, Ed. Pegaso S.A., 1987, p. 104.

Creatividad

El vocablo Creatividad utilizado con frecuencia actualmente, se emplea generalmente para conceptualizar los hechos nuevos u originales, pero no es comprendido en términos científicos. Desde hace algunas décadas interesa a los investigadores de los diferentes campos el análisis de la conducta creativa en el campo científico, en el campo educativo, en el arte, en todas las manifestaciones del obrar del hombre, pues la Creatividad no es patrimonio sólo de la persona "artista", consideración que hasta no hace tantos años imperaba en muchos ámbitos, sino que se encuentra presente en todos los campos de la actividad humana.

Carl Rogers sostiene que es necesario establecer una distinción entre Creatividad de talento especial y Creatividad de autorrealización.

Los poemas, las teorías, las novelas y las pinturas caracterizan el talento especial pero la Creatividad basada en la autorrealización emerge directamente del conjunto de la personalidad y se manifiesta en los aspectos cotidianos de la vida. **La Creatividad así entendida implica una perceptividad abierta y fresca, una espontaneidad de expresión y una curiosidad por lo desconocido, lo misterioso y lo desconcertante.** Afirma Carl Rogers que *la Creatividad de autorrealización es una potencialidad que se encuentra en todos los seres humanos al nacer.* También considera que el desarrollo de la Creatividad debe generar un producto observable, es decir, simbolizado mediante palabras, expresado en un poema, una obra de arte, concretadas en un invento, etc. Por eso la necesidad de estimular los diferentes lenguajes y así facilitar al niño la manifestación de su pensamiento creativo.

Este autor concluye que **la Creatividad se manifiesta en la aparición de un producto relacional nuevo que resulta de la unicidad del individuo, de las circunstancias de su vida y de los aportes de otros. Destaca la apertura a diversas experiencias, la capacidad para explorar el medio ambiente y manipular elementos y conceptos. Plantea como condición indispensable para el desarrollo de la Creatividad, un clima de libertad.**

Carl Rogers afirma que esta consideración sobre Creatividad no establece distinción alguna entre Creatividad "buena" y "mala". Un hombre puede descubrir un nuevo modo de aliviar el dolor, mientras otro idea una forma más fácil de robar. Piensa que ambos actos son creativos aun cuando el valor social de cada uno de ellos sea muy diferente. Por eso cree necesario identificar las condiciones internas de la Creatividad constructiva.

Condiciones internas de la Creatividad constructiva

Algunas de las condiciones internas del individuo que se asocian más íntimamente con un acto creativo potencialmente constructivo son:

- **Apertura a la experiencia: Extensionalidad.** En una persona abierta a la experiencia cada estímulo se transmite con mayor facilidad a través del sistema nervioso, sin sufrir las deformaciones por los procesos de defensa. El estímulo puede originarse en el ambiente y asumir el aspecto de un impacto de forma, color o sonido sobre los nervios sensoriales, o en las vísceras, o bien como huella mnémica en el sistema nervioso central; en todos los casos tiene libre acceso a la conciencia. Esto significa que en lugar de percibir según categorías predeterminadas ("Los árboles son verdes"; "Las escuelas son aburridas"; "El teatro es tonto") el individuo es consciente de este momento existencial tal como es; así puede vivir muchas experiencias que exceden los marcos de las categorías habituales (*este árbol es de color lavanda; esta escuela me aburre; esta obra de teatro no significa nada para mi*).

Esto último sugiere otro modo de describir la apertura a la experiencia; ella significa falta de rigidez, permeabilidad a los límites de los conceptos, creencias, percepciones e hipótesis, posibilidad de admitir la ambigüedad dondequiera que ésta exista, capacidad de recibir información contradictoria sin sentirse impulsada a poner fin a la situación.

Esta apertura de la conciencia a lo que existe en un momento determinado es una condición importante de la Creatividad constructiva. Sin duda, se halla presente en todas las formas de Creatividad, de manera igualmente intensa pero con límites más estrechos. Por ejemplo, el artista inadaptado e incapaz de reconocer o percibir en sí mismo las fuentes de su infelicidad o la de otros, puede, no obstante, percibir de manera aguda y sensible, en su experiencia, la forma y el color. Cuando la apertura se limita a una fase de la experiencia, la Creatividad es posible; sin embargo, puesto que la apertura sólo se relaciona con una fase de la experiencia, el producto de la Creatividad puede resultar destructivo para los valores sociales. En la medida en que el individuo sea capaz de alcanzar una apercepción¹⁰ sensible de todos los aspectos de su experiencia, estaremos más seguros de que su Creatividad será constructiva en sentido personal y social.

¹⁰ Conciencia reflexiva o conocimiento del estado interior que en el individuo producen las percepciones exteriores.

▪ Un foco de evaluación interno. Quizá la condición fundamental de la Creatividad sea que la fuente o lugar de los juicios evaluativos debe residir en el individuo mismo. Para el individuo creativo, el valor de su producto no está determinado por el elogio o la crítica ajena, sino por él mismo.”¿He creado algo satisfactorio para mí? ¿Expresa alguna parte de mi mismo: mi pensamiento o mi sentimiento, mi dolor o mi éxtasis? Esta son las únicas preguntas importantes para el creador o para cualquier persona que vive un momento creativo.

Esto no significa que ignore u olvide el juicio de los demás; en cambio, sólo implica que la base de la evaluación reside en él, en su propia reacción orgánica ante su producto y en su apreciación de este último. Si la persona lo “siente” como un “yo en acción”, como una realización de potencialidades hasta entonces inexistentes y que ahora se manifiestan, su producto será satisfactorio y creativo, y ninguna evaluación externa podrá modificar el sentido de ese acto fundamental.

▪ La capacidad de jugar con elementos y conceptos. Si bien esta condición es menos importante que las dos anteriores, parece ser igualmente necesaria. Con la apertura y la falta de rigidez que se mencionó al hablar de la primera condición se asocia la capacidad de jugar espontáneamente con ideas, colores, formas y relaciones, aventurar nuevas combinaciones de elementos, dar forma a hipótesis absurdas, convertir lo dado en un problema, expresar lo ridículo, traducir una forma en otra, transformar en improbables las equivalencias. De este juego y esta exploración libres surgen la intuición, la visión nueva y significativa de la vida. Es como si en el despilfarro de miles de posibilidades aparecieran una o dos formas evolutivas con cualidades que les confieren un valor permanente.

Estimulación ambiental y escolar

Actualmente la importancia comprobada de la estimulación ambiental en el desarrollo de las capacidades y características del ser humano y la evidente capacidad transformadora del hombre sobre su entorno, permiten el desarrollo de la Creatividad.

La genética podrá decidir la capacidad física pero el entorno en el cual vivimos es un complemento que ayuda a mantener, aumentar o disminuir esa capacidad con la que todos nacemos.

Desde la perspectiva individual y social la Creatividad en los niños se da en ciertas condiciones propiciadas por el medio, primero familiar y luego escolar.

Para estimular su desarrollo dentro de estos ámbitos se tendrá en cuenta:

- El desarrollo intelectual,
- El desarrollo emocional y social
- El desarrollo creativo

Estas realizaciones se complementan entre sí y son interdependientes.

- Desarrollo intelectual

Llegar a una realización plena del desarrollo intelectual consiste en desarrollar diferentes capacidades. La mayoría de las personas no llegan a desarrollar plenamente ninguna, mucho menos el cien por cien.

- Capacidad para percibir todo lo que llega a través de los sentidos. La curiosidad constante y la observación ilimitada.

- Capacidad de conceptualizar. Comprender la base central de una idea o concepto. Para conseguirlo es necesaria la integración, abstracción y el uso de símbolos más allá de su valor concreto (de acuerdo a la etapa evolutiva que se atraviese)

- Capacidad de memoria, no sólo para recordar lo observado o experimentado, sino para comprender aquello que se recuerda. La memoria y la conceptualización se alimentan de forma recíproca indefinidamente. Para el desarrollo de la memoria es necesaria la capacidad perceptiva porque no se puede recordar aquello que no entendemos o experimentamos, por ello recordamos las percepciones claras y precisas.

- Capacidad de usar el pensamiento lógico para llegar a conclusiones útiles. Es necesario su uso habitual y tener múltiples oportunidades y experiencias para aplicar la lógica a diversas situaciones desde la primera infancia.

- Capacidad de expresar los pensamientos. Verbalizar ideas, opiniones y sentimientos.

• Capacidad de aplicar lo que se aprende por placer, provecho o enriquecimiento de todas las facetas de la vida, ampliando la curiosidad intelectual y la afición por aprender y conocer.

Estas y otras capacidades prosperan o se atrofian según se den las circunstancias nocivas o de negligencia, o bien de reconocimiento, respeto y refuerzo adecuados.

Las distintas capacidades se interrelacionan y alimentan mutuamente. La mente va llenándose a través del ejercicio de todas las capacidades intelectuales o los procesos múltiples que se aplican en las experiencias cotidianas.

Hay que diferenciar la falta de dotes intelectuales y la ignorancia. Lo primero es una condición genética, lo segundo es el resultado de un conocimiento ignorado. A medida que aumenta la exposición al conocimiento y la riqueza de experiencias se incrementa la capacidad intelectual de forma independiente de la dotación genética.

- Desarrollo emocional y social

Es indudable la relación entre el desarrollo emocional de un individuo y la evolución intelectual. Por ejemplo, en depresiones emocionales agudas, las personas tienen poca memoria, la atención dispersa y la percepción escasa, las asociaciones mentales disminuidas y tan rápidas en algunas fases que resultan de poca utilidad. De esta manera se observa la influencia de las emociones en el desarrollo intelectual.

Muchos profesionales opinan que cuando se produce una atrofia emocional causada por una carencia afectiva en la infancia, hay una pérdida de la capacidad de abstracción. A medida que los niños "sienten más" parecen "pensar mejor", aumenta su motivación por aprender, se amplía su curiosidad y la profundidad, amplitud y agudeza de la percepción e intuición.

El correcto desarrollo emocional supone el ser conciente de los propios sentimientos, estar en contacto con ellos y ser capaz de proyectarlos en los demás, es decir, ser capaz de involucrarse emocionalmente con otras personas de forma adecuada, relacionándose positivamente.

Para lograrlo es necesario desarrollar la capacidad de empatizar, simpatizar e identificarse con los demás, estableciendo vínculos e intercambiando sentimientos.

La conciencia y la correcta expresión de los sentimientos proporcionan la posibilidad de una individualidad auténtica, con aceptación, respeto y seguridad en sí mismo. Ayuda a mantener un sentido de la identidad propia y una sólida autoestima.

Frecuentemente se enseña a los niños el temor de sentir y de expresar lo que sienten. Si no experimentan sus sentimientos de forma consciente y completa, se exponen a ser vulnerables a la presión de compañeros o adultos, a la necesidad de querer gustar a toda costa y a aceptar cualquier influencia por destructiva que sea.

Los psicólogos que están a favor del concepto de inteligencia emocional, consideran que los padres son las personas indicadas para ayudar más a sus hijos a desarrollarla, ya que de esta manera pueden guiar y educar a niños felices, saludables, y productivos. Esta teoría sostiene que los padres que tienen un cociente emocional elevado se caracterizan porque dan orientación sin ejercer el control, explican sus acciones, permiten que sus hijos participen en decisiones importantes, e impulsan la independencia de estos a la vez que les asignan responsabilidades con: la familia, los compañeros y la comunidad. Estos comportamientos fomentan en el niño: la autoestima, la independencia, la imaginación, la adaptación y la simpatía, lo cual nos da como resultado el desarrollo de una inteligencia emocional elevada.

Esta investigación adhiere a estos conceptos pero se refiere a ellos como "características de la personalidad" que influyen positivamente en el desarrollo de la Creatividad.

- Desarrollo creativo

Todos nacemos con diferentes clases y grados de potencial creativo. Este es el área más vulnerable a padecer daños y negligencias durante la infancia. También es la que, para desarrollarse, más necesita ser reconocida y sustentada.

Para que una acción, producto, teoría o idea sean creativas, además de la originalidad es importante la conceptualización, la integración, la síntesis y la capacidad asociativa. Vemos pues, la necesaria interrelación de las funciones intelectuales, emocionales y creativas. Por eso se sostiene en este trabajo que la noción de Creatividad está relacionada con la de la inteligencia, sin por esto considerar una relación directamente proporcional entre una y otra. Se intentará aclarar este concepto con el desarrollo de los siguientes temas.

Pensamiento, Inteligencia y Creatividad

Pensar, es una función cognitiva e indispensable para la inteligencia. Ésta posee una riqueza amplia, compleja y multilateral e implica la interacción con el ambiente, físico, social, cultural y afectivo que rodea al niño.

La inteligencia, tal como actualmente se mide, no abarca todo el amplio rango de aptitudes intelectuales que son necesarias para la supervivencia de la humanidad. La capacidad de preguntar, de hallar respuestas, de descubrir forma y orden, de volver a pensar, reestructurar y encontrar nuevas relaciones, son cualidades que generalmente no se enseñan; en realidad, parece que no se toman en cuenta en nuestro sistema educacional.

El desarrollo de estas cualidades se refieren a un funcionamiento especial de la inteligencia. Por lo tanto en la inteligencia entra lo que es la Creatividad intelectual, que consiste en producir una estructura en el nivel mental y que, eventualmente, es susceptible de realizarse en el mundo material a través de la Creatividad expresiva. El pensamiento creativo se apoya, se estimula y se manifiesta a través de los lenguajes expresivos naturales en el niño, generando la multiexpresión creativa corporal, musical, plástica, simbólico-matemática, etc.

La Creatividad no es algo diferente a la inteligencia, sino que al contrario, es la misma inteligencia funcionando en uno de sus más excelentes aspectos. Por lo tanto la Creatividad se entiende como "grado supremo de la inteligencia"

De todas maneras, aclara Guilford, se puede diferenciar entre un "comportamiento inteligente" y un "comportamiento creativo".

En el comportamiento inteligente, el sujeto tiene que identificar un problema y relacionar entre las operaciones e informaciones de que dispone, cuáles se adaptan mejor al problema que debe resolver. Esto lleva al individuo al pensamiento convergente.

En el comportamiento creativo, el individuo no se contenta con utilizar sólo lo adquirido, sino que es capaz de elaborar nuevos modelos de respuesta, de estructurar el campo del problema mismo y de provocar un corto circuito, cuyo resultado será una operación original y más eficaz, lo cual lleva al individuo a desarrollar el pensamiento divergente.

Ambos pensamientos son complementarios, sólo que el pensamiento divergente aumenta la eficacia del pensamiento convergente.

Guilford propuso un modelo de inteligencia que marcó un antes y un después en el análisis de la Creatividad: realizó una distinción entre estas dos formas de pensamiento. Así es como Guilford incluye la Creatividad entre las actividades intelectuales. Para entenderlo mejor es preciso remitirse a su "Modelo Teórico de la Estructura Intelectual".

Teoría de la estructura del intelecto según Guilford

Guilford diseñó un modelo estructural de la inteligencia al que denominó estructura del intelecto. Organizado en tres dimensiones: operaciones, contenidos y productos. Las operaciones representan los modos de pensar, los contenidos, aquello sobre lo que se aplica el pensamiento y el producto, el resultado de la aplicación de una operación a un contenido.

Guilford describe cinco **operaciones**:

Cognición: Percepción y comprensión de la información.

Memoria: Supone la retención y organización de la información en un almacén cognitivo.

Producción Convergente: deducciones lógicas y conclusiones obligadas.

Producción divergente: Relacionada con las aptitudes de elaboración y **Creatividad**.

Evaluación: Proceso de decisión acerca de la adecuación del criterio aplicado.

Los **contenidos** constituyen tipos de información sobre los que actúan las operaciones descritas anteriormente. Son: figurativo, simbólico, semántico y conductual.

Figurativo: Información de carácter sensorial concreta según los diversos sentidos.

Simbólico: Información bajo la forma de signos que pueden representar otras cosas.

Semántico: Información en forma de conceptos.

Conductual: Información que se da en diferentes operaciones que pertenecen a la conducta de las personas.

Los **productos** se corresponden con las diferentes maneras en las que se manifiesta cualquier información. Son: unidades, clases, relaciones, sistemas, transformaciones e implicaciones.

Unidades: Ítems o elementos de información.

Clases: Conjunto de ítems de información con una o varias propiedades comunes.

Relaciones: Vínculo o enlace entre ítems de información.

Sistemas: Organizaciones de partes interdependientes.

Transformaciones: Son cambios, redefiniciones o modificaciones mediante las que cualquier producto de información pasa de un estado a otro.

Implicaciones: Lo que se anticipa o prevé de una determinada información.

En general, los test de inteligencia se limitan a medir el pensamiento convergente: facultades de recordar y reconocer, pero no a las de descubrir y renovar. Así, Guilford idea un modelo basado en test divergentes de producto (DPI), el cual intenta valorar facultades de pensamiento divergente como:

Fluidez: aptitud del sujeto para producir un gran número de ideas.

Flexibilidad: aptitud para producir respuestas muy variadas o ideas insólitas.

Originalidad: aptitud del sujeto para producir ideas alejadas de lo evidente, del lugar común, de lo banal o de lo establecido.

Elaboración: aptitud para desarrollar, aumentar y embellecer las ideas.

Pensamiento lateral y Creatividad

El Dr. Edward de Bono¹¹ es una de las personas en la historia que han tenido un impacto importante en la manera en que pensamos. Por ser un pensador reconocido internacionalmente y que ha contribuido especialmente a la investigación sobre Creatividad, se lo cita en esta investigación. Sus conceptos ayudan a entender más la teoría de J. Guilford.

El pensamiento divergente relacionado con el comportamiento creativo ha sido llamado por Edward De Bono pensamiento lateral. Éste, en 1970 acuñó el término "Pensamiento Lateral" para diferenciarlo del pensamiento lógico que él llamó vertical. De Bono encuentra en el pensamiento lógico (fundamentalmente hipotético deductivo) una gran limitación de posibilidades cuando se trata de buscar soluciones a problemas nuevos que necesitan nuevas ideas.

¹¹Licenciado en Psicología y Fisiología por la Universidad de Oxford, con un Doctorado en Medicina por la Universidad de Cambridge, ha escrito 68 libros, traducidos a 37 idiomas, disertado en 57 países recorriendo una media de 200,000 millas por año. Ha ocupado nombramientos en las universidades de Oxford, Cambridge, London y Harvard donde desarrolló su interés en los sistemas y funcionamiento auto-organizativos del cerebro, estudio que quedó plasmado en la obra "Mechanism of Mind", ("El Mecanismo de la Mente" ed. Penguin) considerado por los científicos como el trabajo más vanguardista de la época. En el Encuentro Internacional sobre el Pensamiento en Boston (1992), fue premiado como pionero clave en la enseñanza directa de pensamiento en las escuelas.

La mente tiende a crear modelos fijos de conceptos, lo que limitará el uso de la nueva información disponible a menos que se disponga de algún medio de reestructurar los modelos ya existentes, actualizándolos objetivamente con nuevos datos.

Este autor afirma que puede parecer que el cultivo y el uso del pensamiento lateral se hace en detrimento del pensamiento lógico. No es así. Ambos procesos son complementarios no antagónicos. El pensamiento lateral es útil para generar ideas y nuevos modos de ver las cosas y el pensamiento vertical es necesario para su subsiguiente enjuiciamiento y su puesta en práctica. El pensamiento lateral aumenta la eficacia del pensamiento vertical al poner a su disposición un gran número de ideas de las que aquél puede seleccionar las más adecuadas. El pensamiento lateral es útil sólo en la fase creadora de las ideas y de los nuevos enfoques de problemas y situaciones. Su selección y elaboración final corresponden al pensamiento vertical.

Educación

La educación debe estar orientada hacia el desarrollo integral y armónico de la persona y, por ello, debe abarcar todos los aspectos y las etapas de la vida del ser humano, desde su nacimiento hasta su muerte. Educar es formar al hombre en su integridad. Del concepto que se tenga de la educación dependerá, en gran parte, el destino de la sociedad humana.

En esta investigación se tienen en cuenta algunos aspectos teóricos de "la educación centrada en la persona", corriente educativa relativamente joven; aparece en la década del los 40 como una aplicación a la tarea educativa del enfoque centrado en el cliente, técnica psicoterapéutica propuesta por Carl Rogers, precursor de la psicología humanista.

Hay algo en especial dominante en la hipótesis fundamental del enfoque centrado en el cliente: quienes llegan a confiar en su tarea terapéutica se ven casi inevitablemente conducidos a ponerla a prueba en otras actividades. Si en la terapia es posible confiar en la capacidad del cliente para manejar su situación vital constructivamente y la finalidad del terapeuta es liberar esa capacidad, ¿por qué no puede ser también la base del aprendizaje denominado educación?

Aprendizaje significativo

Con base en estas y otras preguntas similares Carl Rogers desarrolla un sistema de enseñanza que denomina aprendizaje significativo. Al decir aprendizaje significativo se piensa en una forma de aprender que es más que la mera acumulación de datos, de hechos. Este método es una manera de aprender que señala una diferencia en la conducta del individuo, en sus actividades presentes y futuras, en sus actitudes y en su personalidad; es un aprendizaje penetrante que no consiste en un simple aumento de conocimientos, sino que se entreteje con cada aspecto de la existencia del individuo.

Cuando la educación tiene como único objetivo la información y el desarrollo puramente intelectual del estudiante, olvida que la persona es una unidad corpórea a la que hay que alimentar en forma integral. El aprendizaje no significativo es como comer sin aprovechar los alimentos y sin que se dé el proceso de digestión. Cuando esto sucede, los elementos nutritivos no pasan a la corriente sanguínea y, por

lo tanto, no se integran al organismo; la consecuencia es una alimentación deficiente que dificulta, en lugar de promover, el desarrollo. Lo mismo sucede con el aprendizaje cuando no es significativo para la persona, cuando es impuesto, cuando es memorizado sin la apropiada digestión de sus contenidos, cuando la persona no es respetada en su propio ritmo; todo esto produce que la persona aprenda a funcionar en formas no compatibles con el aprendizaje significativo. Entonces la persona se convierte en una especie de computadora llena de datos e información, pero sin vida propia.

Los elementos fundamentales de este proceso educativo son:

1.- Confianza en que el ser humano posee un potencial innato para sobrevivir, desarrollarse, aprender y relacionarse.

2.- El aprendizaje implica un cambio en la percepción del individuo y una asimilación hacia sí mismo de aquello que está aprendiendo; por lo tanto, no es posible enseñar a una persona directamente, sino sólo facilitar su aprendizaje.

3.- Mediante el aprendizaje significativo la persona percibe como trascendente todo lo que vive.

4.- El aprendizaje siempre implica un cambio; con frecuencia éste se percibe como amenazante y tiende a ser resistido. Si el aprendizaje no es significativo para la persona, si no tiene una aplicación práctica en su vida diaria, la resistencia será mayor.

5.- Los requisitos del aprendizaje significativo son :

- El estudiante no se sienta amenazado en su dignidad humana y encuentre un clima de confianza y seguridad en su grupo.

- Al reducirse la amenaza del medio ambiente, la percepción diferenciada de las experiencias se facilita, se desbloquea. A menor tensión, menor bloqueo.

- La participación activa del estudiante en su proceso, facilita el aprendizaje.

6.- La participación activa del estudiante en las diversas etapas de su proceso abarca las diferentes dimensiones del ser humano y permite la integración de las ideas, los sentimientos, las acciones y las experiencias.

7.- Cuando la persona se concibe como un organismo integral, como una totalidad organizada en la cual todos sus elementos son importantes y buscan el equilibrio y la armonía, el aprendizaje es mejor asimilado y más perdurable.

8.- El desarrollo del juicio crítico que promueve la autoevaluación permite al estudiante lograr independizarse, ser original y creativo, y vivir libremente.

9.- La apertura al cambio, la flexibilidad y la capacidad de aprender a aprender son elementos de gran importancia social.

Todos estos requisitos del Aprendizaje significativo se concretarían con la práctica de una metodología creativa de aprendizaje, ya que ésta promueve el desarrollo de las operaciones mentales significativas.

Carl Rogers señala que son necesarias algunas condiciones y actitudes generales para que se produzca el aprendizaje:

- Autenticidad o genuinidad: cuando el facilitador es una persona real y se relaciona con el estudiante sin máscaras, es mucho más efectivo como facilitador del aprendizaje.

- Aceptación positiva incondicional: es una de las condiciones más importantes del aprendizaje significativo, y consiste en poder aceptar a la persona sin tomar en cuenta sus condiciones de valor.

- Comprensión empática: cuando el facilitador del aprendizaje tiene la habilidad de comprender las reacciones del estudiante desde dentro, cuando tiene una conciencia sensitiva de la forma como el proceso educativo del aprendizaje aparece al estudiante.

Concepción constructivista

Este sistema de enseñanza corresponde a una concepción constructivista del aprendizaje, que concibe a éste como un proceso completo que compromete a la totalidad de la persona y al conocimiento, como una construcción.

Se hace necesario también traer algunos conceptos de quien es autor de la "Teoría del desarrollo cognitivo"¹² y exponer su concepción constructivista de la educación. J.Piaget parte de que la enseñanza se produce "de dentro hacia afuera". Para él la educación tiene como finalidad favorecer el crecimiento intelectual, afectivo y social del niño, pero teniendo en cuenta que ese crecimiento es el resultado de unos procesos evolutivos naturales. La acción educativa, por tanto, ha de estructurarse de manera que favorezcan los procesos constructivos personales, mediante los cuales opera el crecimiento. Las actividades de descubrimiento deben ser por tanto, prioritarias. Esto no implica que el niño tenga que aprender en solitario. Bien al contrario, una de las características básicas del modelo pedagógico piagetiano es, justamente, el modo en que resaltan las interacciones sociales horizontales.

¹²Perraudau, Michel, Piaget hoy, México, Ed. Fondo de Cultura Económica, 1999

Las implicaciones del pensamiento piagetiano en el aprendizaje inciden en la concepción constructivista del aprendizaje. Los principios generales del pensamiento piagetiano sobre el aprendizaje son:

Los objetivos pedagógicos deben, además de estar centrados en el niño, partir de las actividades del alumno.

Los contenidos, no se conciben como fines, sino como instrumentos al servicio del desarrollo evolutivo natural.

El principio básico de la metodología piagetiana es la primacía del método de descubrimiento.

El aprendizaje es un proceso constructivo interno.

El aprendizaje depende del nivel de desarrollo del sujeto.

El aprendizaje es un proceso de reorganización cognitiva.

En el desarrollo del aprendizaje son importantes los conflictos cognitivos o contradicciones cognitivas.

La interacción social favorece el aprendizaje.

La experiencia física supone una toma de conciencia de la realidad que facilita la solución de problemas e impulsa el aprendizaje.

Las experiencias de aprendizaje deben estructurarse de manera que se privilegie la cooperación, la colaboración y el intercambio de puntos de vista en la búsqueda conjunta del conocimiento (aprendizaje interactivo).

Estos principios de la teoría constructivista surgen como oposición al conductismo:

- A la idea de que se aprende pequeños segmentos por asociación esta teoría opone la de captar globalidades, totalidades organizadas que no tendrían sentido aisladas.
- Los conceptos no forman entidades autónomas, sino que están incluidos en estructuras más amplias que les dan significado
- Aprender será entonces efectuar modificaciones en esas estructuras. El aprendizaje es entendido como un proceso continuo de ampliación y reestructuración.
- El cambio es concebido como un proceso inherente al organismo, lo que remite al desarrollo. El aprendizaje aparece entonces muy cercano al desarrollo.
- Al objetivismo y primacía de lo exterior, aparece ahora la complementariedad con un sujeto que tiene en si mismo las claves de su desarrollo y aprendizaje, la posibilidad de interpretar y reconstruir la realidad. Tenemos aquí la concepción de

un sujeto activo construyendo su conocimiento a partir de sus estructuras, aportando al mundo que lo rodea significación propia.

Teoría y práctica del modelo constructivo

El modelo constructivo ofrece en sentido general:

- Saltar del modelo impositivo-expositivo-reproductivo al liberador (parte de la iniciativa del sujeto), inquisitivo (busca, recaba información) y re-constructivo (recoge y replantea).

- Poner al alumno-aprendiz como el elemento central (de aprender/ enseñar: él es el único que aprende por sí mismo con o sin ayuda del profesor y de otros alumnos).

- Resaltar los procesos mentales que guían las acciones de aprender: desarrollarlos sistemáticamente para que cada día que pasa sea más fácil, más grato y más rápido el aprender, construyendo estructuras mentales eficaces.

Se trata, más que de otra cosa, de un aprendizaje principal o exclusivamente cognitivo que podría caer en la trampa de olvidar que el ser humano es algo global con múltiples problemas y aptitudes, con sentido de autonomía y libertad, con fantasías, sensaciones y sentimientos, con necesidad de interacción y afecto, con un cuerpo y manos que precisan actuar sobre los objetos, construir artefactos, etc. Puede correr el riesgo de hiperintelectualizar la enseñanza, reduciéndola a un fenómeno de racionalidad: análisis, comparación y síntesis organizadora de la realidad.

Se debe tener en cuenta que los procesos de enseñanza-aprendizaje constructivos pueden no ser significativos, ni motivantes, si no se ligan al universo conceptual y vivencial del sujeto y no despliegan los procesos y habilidades cognitivas, que el sujeto posee, a nivel de operatividad eficaz. Para que el proceso de constructividad no busque cumplimentar modelos lógicos preestablecidos o reproducir formas dadas de la cultura, es imprescindible que se activen procesos de pensar divergente e innovador, visual y fantástico mediante técnicas creativas.

El sentido más radical y hondo de la Creatividad consiste en la actualización del yo en lo que tiene de más vivo y diferencial, generando, a través de la expresión liberadora total verbal y plástica, dramática y tecnológica, una individualidad genuina, que va camino de la autorrealización plena diferencial y no uniformadora o conformadora.

Ventajas del Aprendizaje creativo

La Creatividad asume y favorece una Enseñanza-Aprendizaje significativos y constructivos, en sus fines y procedimientos, representando un salto cualitativo para ir mucho más allá. Pretende y consigue, entre otros, estos objetivos-efectos:

- Pensar por sí mismo, liberándose de las cadenas de las impresiones ambientales y las elaboraciones culturales dadas, aprovechando y superando el potencial lógico-racional preponderante de la forma de pensar, ser y actuar.

- Reconstruir el pensamiento propio, modelado e impregnado por las circunstancias socioculturales, yendo más allá con el impulso del pensamiento de alternativas y de cambios (pensamiento innovador), de la invención de algo nuevo (pensamiento inventivo), de la reformulación original en distintos lenguajes, plásticos, corporales, sonoros, literarios (pensamiento expresivo total).

- Proyectar el yo en empresas e iniciativas particulares de resolución de problemas, de planeamiento de sugerentes proyectos de interés personal, de utilidad social, de intervención cultural.

- Impulsar el pensamiento fluido y asociativo, productivo, desenfadado y rupturista, ágil y flexible, propio del Torbellino Ideacional (TI), contrapuesto al pensamiento solidificado en definiciones y clasificaciones inamovibles y fijas, al pensar esclavizado y sumiso a los patrones dados, al pensar reproductivo memorizador y al pensar y ser conservador, inflexible y dogmático, aferrado al saber y verdades del pasado, a la intolerancia con las posiciones e ideas distintas, opuestas a cualquier nueva idea, proceso o técnica porque todo lo pasado y lo mío es mejor, más cierto y más válido.

- Combinar los lenguajes creativos para una comprensión intuitiva de la realidad mediante la expresión libre múltiple integrada, plástica y verbal, sonora y corporal, que siempre actúa como desencadenante de las represiones sociales, desenterrador de subconscientes, liberador de "miedos" al error, al ridículo o al rechazo.

En síntesis, superando la reproducción memorística y encadenada, la enseñanza y el aprendizaje creativos impulsan la autorrealización en un enfoque más abierto y original, y también más técnico de enseñanza-aprendizaje constructivos y significativos, liberadores y concienciadores, transformativos e inventivos.

Métodos creativos en educación

La Creatividad metodológica se deriva de los conceptos básicos del pensamiento y expresión creativa total, de los procesos y características relevantes que suelen emplear las grandes personalidades creadoras de las letras y las ciencias, de la tecnología y la inventiva, de las artes y la organización.

A partir de 1994 se ha puesto en marcha, de modo autofinanciado, el Master Internacional de Creatividad Aplicada Total, el Proyecto Educrea (métodos y lenguajes creativos para transformar sustancialmente la educación), la publicación de la revista *Recreate*, de más de 30 monografías sobre el tema en la Universidad de Santiago de Compostela (España).

El Dr. David De Prado, como Director del Master Internacional de Creatividad Aplicada Total afirma:

«Mi concepto de Creatividad (en general) es clave para entender sus derivaciones o transposiciones a la enseñanza: para mí la Creatividad no es sólo un conjunto múltiple de formas y capacidades de pensamiento creativo total (inteligencia lógica analítica, problematizadora, simbólico-matemática, sinóptica e integradora, fluido-torbellinica, analógica...), sino un conjunto de formas y estilo de expresión creativa total (literaria, corporal, sonoro-musical, plástica, cinemática y simbólica) cuya práctica continuada alumbra el genio y talento y un yo único, un estilo de ser, un pensar y hacer equilibrado y con un sentido personal y singular del ser»¹³

Su visión y concepto de la Creatividad áulica metodológica implica una superación definitiva de la escisión de teoría (contenidos, conceptos, conocimientos, esquemas teórico-lógicos...) y la práctica (ejercicios, actividades, proyectos aplicados) en la praxis creativa puntual (una experiencia singular) o sistémica y metódica (un conjunto secuenciado de acciones creativas con un objetivo) y con productos (obras tangibles). De cada idea se pasa siempre a la acción-producto (ideación).

- Aprender con todo el cerebro

La concepción sobre Creatividad del Dr. De Prado condice con lo que se propugna actualmente: "aprender con todo el cerebro".

¹³ David de Prado Díez, Educrea(te), en: www.iacat.com/BBCA/libros/libro6.htm - 9k -

Se han comprobado dos estilos contrapuestos de pensamiento:

a) **El reproductor y convergente, cerrado culturalmente**, incapaz de "reaccionar" activa y constructivamente ante el desconcierto de lo nuevo, dependiente del medioambiente ("field dependance") y sin autocontrol interno ("external locus of control"), que trabaja con el raciocinio verbal lógico-causal de carácter secuencial, y que se desarrolla en/por el hemisferio izquierdo del cerebro (el de la ciencia y la lógica).

b) **El pensamiento divergente lateral y global, visual y plástico, instantáneo e intuitivo**, que está abierto a las fantasías caóticas y a las vivencias inusuales del impacto de lo nuevo, que no se encierra en lo dado y prefijado por los conceptos funcionales de la ciencia y la cultura, sino que los trasciende con su exploración libre y lúdica, recomponiéndolos y recreándolos, e inventando nuevos significados y productos tecnológicos y/o culturales; el medioambiente no impone ni encadena el pensamiento, sino que éste lo capta y transfigura ya que el "locus de control" es interno, pues radica en el potencial del fluir libre y controlado del propio pensar visual, imaginativo y fantástico, y del querer expresivo comprometido y transformativo. Estos procesos lógicos, visuales e imaginativos (en imágenes) de iluminación instantánea corresponden al hemisferio derecho del cerebro (el del arte y la imaginación creadora; el del genio).

Ello entraña la activación del hemisferio derecho del cerebro, ya que el hemisferio izquierdo lógico-racional, secuencial-causal-racional, verbal y simbólico es objeto principal de activación por un aprendizaje constructivo y comprensivo que sólo intenta "captar" y entender la realidad tal como es, sin ir más allá de ella, es decir, sin afán de modificarla e innovarla, sin fantasear sobre sus múltiples formas e imágenes, sin plasmar las ilusiones e idealizaciones de la misma.

La Creatividad hemisférica derecha está representada por el pensar visual-perceptivo interior, por la visión globalizada (no analítica), por las imágenes y analogías formales, por las fantasías y sensaciones.

La educación creativa estimula y desarrolla declarada y metodológicamente la actualización integrada de ambos hemisferios, trabajando con todo el cerebro en todas las áreas, partiendo siempre de lo que el alumno ya conoce, dado por el medio escolar, audiovisual o experiencial (conceptos/semántica cultural convergente) para ir más allá de los mismos, recreándolos e inventando otros nuevos (nuevo concepto/sentido/función, fruto del pensamiento innovador e inventivo).

Por encima de todo, ser creativo es ser único e irrepetible, volverse original y diferente para ser uno mismo, más pleno y competente, más feliz y sabio. Nada de esto puede lograrse si en la enseñanza y aprendizaje sólo priman la reproducción y

repetición mecánica no personalizada mediante la vivenciación significativa de los modelos dados de la cultura. El alumno debe asimilar ésta, pero transformándola y transgrediéndola, innovándola y adaptándola según su pensar y sentir, según sus deseos y el sentido personal y social de su vida. De no ser así la cultura, incluso la crítica que no crea alternativas, es alienadora, al adaptar/aplastar al sujeto, conformándole en el crisol y molde cultural dado, sin darle motivos y alas, ocasión y herramientas para expresar su yo con las formas y procesos, los escombros y logros de la cultura. La Creatividad es por naturaleza o definición contraria a la rutina, repetitiva y monótona; es radicalmente inconformista, porque siempre existen otras alternativas y formas mejores inexploradas de pensar y crear, de enseñar y aprender.

- Características esenciales del pensamiento creativo

Una situación importante es considerar que desarrollar la creatividad no es sólo emplear técnicas atractivas o ingeniosas por sí mismas; desarrollar la creatividad implica incidir sobre varios aspectos del pensamiento; las cuatro características más importantes del pensamiento creativo son:

- 1.- La fluidez
- 2.- La flexibilidad
- 3.- La originalidad
- 4.- La elaboración

La primera característica se refiere a la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; en este caso se debería buscar que el alumno pueda utilizar el pensamiento divergente, con la intención de que tenga más de una opción a su problema, no siempre la primera respuesta es la mejor.

La segunda considera manejar las alternativas del niño en diferentes campos o categorías de respuesta, sería voltear la cabeza para otro lado buscando una visión más amplia, o diferente a la que siempre se ha visto, por ejemplo: pensar en cinco diferentes formas de combatir la contaminación sin requerir dinero, es posible que todas las anteriores respuestas sean soluciones que tengan como eje compra de equipo o insumos para combatir la contaminación y cuando se les hace esta pregunta lo invitamos a ir a otra categoría de respuesta que le daría alternativas diferentes para seleccionar la más atractiva.

En tercer lugar encontramos a la originalidad, que es el aspecto más característico de la creatividad y que implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente; lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas, por ejemplo: encontrar la forma de resolver el problema de matemáticas como a nadie se le ha ocurrido.

Otra característica importante en el pensamiento creativo es la elaboración, ya que a partir de su utilización es como ha avanzado más la industria, la ciencia y las artes. Consiste en añadir elementos o detalles a ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos.

Existen otras características del pensamiento creativo, pero estas serían las cuatro que más lo identifican. Una producción creativa tiene en su historia de existencia momentos en los que se pueden identificar las características antes descritas, aunque físicamente en el producto sólo se pueda identificar algunas de ellas. Esto significa que la creatividad no es por generación espontánea, existe un camino en la producción creativa que se puede analizar a partir de revisar las etapas del proceso creativo.

- Etapas del proceso creativo

El proceso creativo ha sido revisado por varios autores, encontramos que los nombres y el número de las etapas pueden variar entre ellos, pero hacen referencia a la misma categorización del fenómeno.

Preparación: Se identifica como el momento en que se están revisando y explorando las características de los problemas existentes en su entorno, se emplea la atención para pensar sobre lo que quiere intervenir. Algunos autores llaman a esta etapa de cognición, en la cual los pensadores creativos sondean los problemas.

Incubación: Se genera todo un movimiento cognoscitivo en donde se establecen relaciones de todo tipo entre los problemas seleccionados y las posibles vías y estrategias de solución, se juega con las ideas desde el momento en que la solución convencional no cubre con las expectativas del pensador creativo. Existe una aparente inactividad, pero en realidad es una de las etapas más laboriosas ya que se visualiza la solución desde puntos alternos a los convencionales. La dinámica existente en esta

etapa nos lleva a alcanzar un porcentaje elevado en la consecución del producto creativo y a ejercitar el pensamiento creativo, ya que se utilizan analogías, metáforas, la misma imaginación, el empleo de imágenes y símbolos para encontrar la idea deseada.

Iluminación: Es el momento crucial de la creatividad, es lo que algunos autores denominan la concepción, en donde repentinamente se contempla la solución creativa más clara que el agua, es lo que mucha gente cree que es la creatividad: ese insight que sorprende incluso al propio pensador al momento de aparecer en escena, pero que es resultado de las etapas anteriores; es cuando se "acomodan" las diferentes partes del rompecabezas y resulta una idea nueva y comprensible.

Verificación: Es la estructuración final del proceso en donde se pretende poner en acción la idea para ver si realmente cumple con el objetivo para el cual fue concebida, es el parámetro para confirmar si realmente la idea creativa es efectiva o sólo fue un ejercicio mental.

Es importante mencionar que este proceso ayuda a visualizar las fases de producción de las ideas creativas, pero también permite pensar en las etapas que se pueden trabajar en el aula para identificar si se está gestando alguna idea que pueda llegar a ser creativa, saber en qué momento del proceso se encuentra cada uno de los alumnos, reconocer las necesidades de apoyo requerido para enriquecer el proceso y lograr que el pensamiento creativo en el aula sea cada vez más cotidiano y efectivo. También hay que tener en cuenta que la consecución de estas etapas en el proceso creativo es de carácter discontinuo.

Procedimientos y estrategias creativas e inventivas de enseñanza-aprendizaje:

Los procesos de pensamiento creativo y divergente, superadores del pensar reproductivo y convergente, representan la matriz de la que han surgido las múltiples actividades, procedimientos y técnicas de Creatividad que constituyen una panoplia rica e ingeniosa para la ejecución de una enseñanza y aprendizaje radicalmente distintos y superiores a la puramente reproductivos y significativo-constructivos.

Es el tipo de enseñanza-aprendizaje peculiar del modo de pensar, ser y actuar en el mundo artístico de los poetas y fabuladores, los pintores y músicos, los inventores y los publicistas cuya reformulación operativa permite enriquecer la enseñanza, dándole un giro de 180 grados, haciéndola radicalmente distinta en su concepción teórica, en sus fines, en sus procesos y actividades y en sus metodologías.

En el esquema y cuadro siguiente se definen estas fórmulas básicas de pensamiento creativo y de las actividades que de ellos se derivan susceptibles de ser aplicadas de inmediato a cualquier tema, situación u objeto material y cultural.

Del pensamiento a la acción creativa

DODECÁLOGO DEL PENSAMIENTO CREATIVO CON SUS ACTIVIDADES¹⁴

EL PENSAMIENTO CREATIVO EN SÍ	EXPLICITACIÓN DE ACCIONES
<p>I. CREATIVIDAD OBJETIVA Y REALISTA</p> <p>1.- Libre asociación</p> <p>Pensamiento fluido-torbellínico.</p>	<p>Asociar libremente de modo exhaustivo cuanto viene a la mente sobre un tema o concepto o cuestión ecológica.</p> <p>Hacerlo analíticamente sobre cada categoría o parte del tema o problemas.</p> <p>El Pensamiento fluido torbellínico es el resultado de la libre asociación sin censuras y de la práctica continuada del método docente el Torbellino de Ideas o "Brainstorming".</p>

¹⁴ De Prado Díez, David, **EDUCREA(TE): enseña – aprende a ser creativo**, Santiago de Compostela, España, Ed. Creación Integral, S.L., 1999, p.80.

<p>2.- Problemática Pensamiento problemático-interrogador.</p> <p>3.- Heurística Pensamiento indagador-investigador.</p>	<p>Dudar y cuestionarse la realidad social ambiental o tecnológica y formular preguntas inquietantes, inquisitivas o exageradas. Buscar lo negativo, descubrir problemas y fallos y buscarles soluciones nuevas.</p> <p>Tener curiosidad por descubrir relaciones nuevas: investigar.</p>
<p>II. CREATIVIDAD IMAGINATIVA Y FANTÁSTICA</p> <p>4.- Imaginería Pensamiento visual-imaginativo.</p> <p>5.- Analogía : Pensamiento analógico-metafórico.</p> <p>6.- Fantasía Pensamiento fantástico-transformativo.</p>	<p>Proyectar la realidad estudiada en imágenes en la mente: diseñar muchos bocetos de ellas.</p> <p>Encontrar símiles, parecidos a un objeto o situación propia del tema.</p> <p>Soñar despierto y libre, transformando la realidad ecológica deteriorada, sin control lógico, de modo loco.</p>
<p>III. CREATIVIDAD INNOVADORA E INVENTIVA</p> <p>7.- Innovación Pensamiento innovador-optimizador.</p>	<p>Transformar los males de la sociedad en el tema o asunto, intentando mejorarlo con sentido práctico y lógico, abordando con imaginación los problemas socioambientales a escala mundial o local. - Cambiar o reordenar los elementos de un conjunto, trastocarlos, suprimir alguno, introducir otros. - Innovar o introducir algo nuevo en el contexto.</p>

<p>8.- Combinatoria reorganizadora Pensamiento combinatorio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Combinar ideas de campos muy diferentes del conocimiento. - Reorganizar de modo original los elementos de un sistema o conjunto.
<p>9.- Inventiva Pensamiento inventivo-original</p>	<p>Inventar algo inexistente, excitante, sorprendente o fantástico para mejorar la situación o el tema: instrumentos / máquinas / campañas, etc.</p>
<p>IV. CREATIVIDAD SOCIOPROCEDIMENTAL 10. Desinhibición desrepresora: iniciativa Pensamiento liberador-transgresor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pensar y actuar sin represiones ni miedos, dejándose llevar de las intuiciones y deseos primarios. - Tener iniciativas inusuales: ensayarlas. - Liberarse de normas e instrucciones impuestas: cambiarlas. - El pensamiento liberador-transgresor es un binomio asociado que entraña desatarse o desprenderse de prejuicios y conceptos dados para ir más allá de lo real, pasar al otro lado, "transgredir", dar un paso adelante, traspasar lo fantasmal/apariencial de los datos/fenómenos científico-culturales, para encontrar nuevas funciones, nuevas estructuras y nuevos significados: impulsando la iniciativa en el pensar y proponer, en el planear e intervenir y transformar(se) transformadoramente.
<p>11. Acción lúdico-mágica Pensamiento mágico-simulado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jugar como niños dando a un mismo objeto nuevas funciones, movimientos y palabras originales. - Hacer como si... las cosas tuvieran vida, hablaran...: dramatizar o simular.

<p>12. Experimentación inagotable Pensamiento tecnológico-manipulativo.</p>	<p>- Aplicar múltiples fórmulas, procesos e instrumentos para un mismo experimento, proyecto o propuesta: ensayos múltiples y libres.</p>
--	---

Técnicas creativas básicas

Existen numerosas técnicas para el desarrollo de la Creatividad¹⁵. Aquí se explicitarán sólo las que se consideran básicas.

1. Torbellino de Ideas (TI):

- TI genérico sobre el tema general (la mesa).
- TI categorial sobre aspectos: fines, partes, materias, usos, problemas, etc.
- TI rotatorio, cada uno va escribiendo en un papel las ideas y este se pasa a los otros miembros para que completen las ideas.

Etapas del proceso de trabajo con Torbellino de ideas

El Torbellino de Ideas es un método didáctico simple y fácil de aplicar, si bien exige del profesor o director un estilo abiertamente opuesto al rol usual que desempeña el profesor y el jefe o director, que explican y exponen lo que desean y saben, sin apenas llegar a conocer ni lo que los alumnos/personal realmente saben y desean saber o hacer.

En el Torbellino de Ideas el profesor o director explica y dirige el proceso del Torbellino de Ideas, pero calla sus ideas y conocimientos para ver qué, cómo y cuándo piensan, sienten y quieren sus alumnos o su personal. Es directivo en el proceso del torbellino, pero no controla ni dirige el contenido impredecible del pensar e imaginar de los sujetos.

1ª Fase-Preparación estimuladora

- Explicitación breve y motivante del porqué y para qué del Torbellino de Ideas (fines-efecto y productos que se intentan lograr).

¹⁵ Dadamia Oscar.M., **Educación y Creatividad**, Buenos Aires, Editorial Magisterio del Río de la Plata, 2001, p.180.

- Exposición sucinta de las etapas del Torbellino de Ideas.
- Aclaración sobre el propósito específico o proyecto de la sesión del Torbellino de Ideas: qué queremos lograr y qué producto elaborar (ideas para mejorar la decoración del aula y cosas/ objetos que desean hacer/traer para ello, por ejemplo).
- Formulación del propósito, problema o interrogante abierto para expresar libremente las ideas.

2ª Fase-Expresión/promoción de ideas

- Exponer, sin censura ni crítica, todas las ideas (5-45 minutos). Se graban todas las ideas o se escriben tal como surgen en la pizarra o en un folio.

3ª Fase-Selección de las ideas más útiles y originales

- Después se completan en una frase larga las más atractivas y eficaces, teniendo en cuenta el proyecto/propósito inicial.

4ª Fase-Aplicación y explotación de las ideas: productos originales y únicos.

Realizar varias acciones o productos que concretan el proyecto:

- Eslogans, frases atrevidas.
- Metáforas o símiles dibujadas en collage.
- Pareado con música.
- Cuento o narración breve.
- Esquema lógico de cadenas causales.

5ª Fase-(Auto)evaluación creativa.

Con ella se busca mejorar:

- El proceso y las conductas positivas.
- Las ideas más ingeniosas y originales o absurdas; ¿cómo hacerlas útiles y coherentes?
- Los productos que nos gustan menos: ¿cómo mejorarlos? Rehacer de diversas formas y varias veces lo que no nos satisface plenamente favorece la Creatividad genuina.

2. Analogía Inusual (AI):

- TI sobre cosas, sucesos a los que se parece el original (analogía directa).
- Comparación sistémica del objeto A y otro muy distinto B (mesa y árbol) (AI).

Proceso básico de la analogía inusual: fases

1ª Fase-Selección de los objetos según el proyecto.

Haz una selección de los dos o tres objetos distintos y distantes que quieres comparar: un avión y un árbol, un corazón y una bombilla.

2ª Fase-Comparación sistemática torbellínica.

Establece torbellínicamente todos los parecidos y las diferencias que encuentres: por cada detalle del primer objeto has de encontrar otro que lo recuerde o se parezca en algo en el segundo (ver protocolo).

3ª Fase-Intersección de mejora.

Saca tus conclusiones, trasponiendo las mejores características de un objeto en el otro, de modo que quede beneficiado o enriquecido en razón de tu propósito o plan: "*corazón de cristal cuanto más ama, más se aclara y transparenta*".

4ª Fase-Aplicaciones creativas.

Haz varias creaciones plásticas y literarias derivadas:

- Eslogans: *corazón al viento como hojas volanderas.*
- Greguerías y metáforas: *tu corazón habla con letras de oro/de luto.*
- Símbolos y alegorías: *el corazón marcha como en una aventura del oeste.*
- Transformación metamórfica de un objeto en otro. Cambia, diseña un corazón de neón/de libro.

3. Solución Creativa de Problemas (SCP):

- Problemas/soluciones reales y fantásticas de una situación.
- Exageración de situaciones, formas, tamaños, conductas: cocina gigante, con trineos, con fallos imprevisibles, etc.
- Causa de la situación y soluciones apropiadas.
- Visualización y estructuración del problema y soluciones.

Proceso básico

1º. **Sensibilización a los problemas** y déficits, peligros y dificultades de toda índole en cada tema, objeto o situación: busca e imagina todos los fallos y peligros de la luz, la bombilla, el cable...

2º. **Elenco y priorización de problemas** por áreas: ver tipos de problemas interconectados en el esquema adjunto.

3º. **TI de muchas soluciones realistas y fantásticas** para cada problema.

4º. **Conversión del problema (negativo)** en un objetivo positivo y atractivo e ideación de procedimientos efectivos de acción resolutive.

5º. **Conversión del problema en reto utópico** realizable:

- * por exageración de tamaño y consecuencias (producción, gran crecimiento rápido).
- * por extensión (beneficia a todos los afectados en todo lugar y tiempo).
- * por intensidad o condensación en un mínimo de tiempo, de acciones y de recursos.

6º. **Idear torbellínicamente las soluciones** y elegir y planear su aplicación con eficacia.

7º. **Evaluar grupalmente las resoluciones** con criterios (rapidez, eficacia, coste, participación, etc.) y decidir por consenso o por consenso del disenso (apoyo a propuestas minoritarias) cuál/cuáles se van a llevar a la práctica.

4. Dramatización de situaciones/"Roleplaying" (RP).

Esta técnica consiste en que dos o más personas representan una situación de la vida real asumiendo los roles del caso, con el objetivo de que pueda ser mejor comprendida y tratada por el grupo. Es de gran utilidad en el ámbito escolar para tratar de encontrar formas más eficaces de encarrar situaciones que generalmente plantean problemas, tales como aprender a vincularse, expresarse con fluidez, ver un hecho político o histórico de una forma más vívida, etc.

La práctica integrada de la enseñanza y el aprendizaje significativo y constructivo-creativo

Como ya se ha dicho los procesos de enseñanza-aprendizaje constructivos pueden no ser significativos, ni motivantes, si no se ligan al universo conceptual y vivencial del sujeto y no despliegan los procesos y habilidades cognitivas, que el sujeto posee, a nivel de operatividad eficaz. Para poder integrar el aspecto creativo en la enseñanza se debe hacer uso de los procedimientos, estrategias y técnicas creativas

imprescindibles para activar los procesos del pensar divergente e innovador, visual y fantástico.

Ejemplo:

¿Cómo se ponen en marcha los distintos estilos en la práctica diaria en un tema concreto "Los juguetes" en el primer ciclo de la EGB?

MODELO DIRECTIVO-INFORMATIVO	MODELO SIGNIFICATIVO-EXPERIENCIAL
<p>1. Motivación externa: El profesor motiva a los alumnos y procura interesarles:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les presenta un juguete curioso. - Les cuenta un cuento. - Les expone para qué sirven los juguetes. 	<p>1. Experiencias y conceptos previos: El profesor explora las experiencias y conceptos previos de los alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Con qué juguetes juegan? ¿Por qué? - ¿Qué les gusta de los juguetes? ¿Por qué? - ¿Qué son los juguetes? ¿Qué características tienen? - ¿Qué tipos de juguetes conocen?
<p>2. Explica con claridad y con ejemplos comprensibles los aspectos relevantes del juguete en consumo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Funciones del juguete. - Tipos de juguetes y ventajas que tienen. - Fabricación y comercialización: costes. - La publicidad engañosa y la compra compulsiva: cómo es el juguete que anuncian. - Los juguetes bélicos. - Los juegos y juguetes populares. - El reciclaje del juguete. 	<p>2. Experiencia enriquecida y reflexiva: Elabora el mapa conceptual colectivo.</p> <p>2.1. Pide a los alumnos que traigan un juguete que les guste para jugar con otros niños.</p> <p>2.2. Reflexionan sobre las experiencias y conocimientos que tienen sobre cada juguete, valor de diversión y coste.</p> <p>2.3. Propone jugar con un juguete simple balón, cojín, papeles, etc.</p> <p>Reflexionan sobre su valor de diversión.</p>

<p>3. Corrobora el aprendizaje:</p> <p>3.1. Dialoga con los alumnos.</p> <p>3.2. Realiza alguna experiencia.</p> <p>3.3. Completan fichas de actividad y reflexión.</p>	<p>3. Experimentación de profundización aplicada: proyectos.</p> <p>Hacen algún proyecto de investigación, actuación y discusión sobre temas que les interesen.</p> <p>3.1. Encuesta sobre el coste de juguetes, número de juguetes que tienen.</p> <p>3.2. Discuten las ventajas e inconvenientes de juguetes simples y populares (balón) y caros y técnicos (tren).</p> <p>3.3. Hacen un taller para reciclar o arreglar juguetes o para hacer con ellos un juguete fantástico.</p> <p>3.4. Hacen juguetes con objetos de deshecho.</p>
<p>4. Evalúa sus conocimientos y actitudes hacia el juguete.</p>	<p>4. Evaluación metacognitiva continua:</p> <p>4.1. Siempre reflexionan sobre la experiencia, los conocimientos que adquirieron, las conclusiones a que llegaron.</p> <p>4.2. Exponen sus trabajos en el aula e invitan a otros niños y a padres: los discuten.</p>

El modelo de proceder con cada actividad, procedimiento y técnica es igualmente específico, según se dé un enfoque directivo e informativo o significativo y constructivo y creativo, si bien las técnicas creativas no suelen prestarse con facilidad a una manipulación directiva por parte del docente, dado que siempre se debe partir de lo que los sujetos piensan y sienten, experimentan y se expresan libremente en cada momento.

La información organizada que el docente pretende aportar suele ser el resultado del análisis y estructuración de lo que los sujetos ya saben (conocimientos), de sus experiencias previas y errores a los que añaden nuevos datos y principios, fruto

de su reflexión, debate e investigación, de sus lecturas y preguntas al profesor y expertos.

Así, en el tema del juguete, se puede explorar con Torbellino de Ideas la riqueza conceptual que el grupo de niños tiene: las ideas y experiencias que asocian al juguete. Después se puede elaborar un mapa conceptual de sus contenidos mentales, lo que constituye la dimensión constructiva y estructurante del pensamiento espontáneo y caótico, fruto de una experiencia variada, de percepciones diversas de juguetes distintos y de supuestos, a veces, contrapuestos. Así se trabaja de la expresión libre a la estructuración conceptual:

1- Libre expresión creativa de los alumnos: riqueza de pensamiento natural (Torbellino de ideas)

- El juguete me gusta: lo paso bien.
- Juego con mi amigo Juan y mi papá en casa. Yo juego solo.
- Tengo una pistola y una moto y un disfraz de indio con plumas.
- Y yo un scalextric.
- Mis juguetes son bonitos: tienen colores.
- Yo tengo un juguete muy pequeño (un coche) y otro grande (un camión).
- La pelota es redonda y la moto también (rueda).
- El libro no es un juguete.
- Me los traen los Reyes.

2- Estructuración lógico-conceptual: propiciado por el docente

JUGUETE

Cualidades

- . Redondo
- . Pequeño
- . Colores

Componentes

- . Moto: rueda.

Espacio

- . Patio, casa

Funciones

- Disfrutar
- Jugar

Clases

- Pistola
- Disfraz
- Scalextric

Tiempo

- En las vacaciones (Reyes)

- Las actividades y métodos de pensamiento creativo en todas las áreas y niveles educativos

Estas propuestas de estimulación creativa tienen un gran potencial para alentar automáticamente las fantasías y el ingenio de la mayoría de los alumnos desde la educación infantil a la universitaria, no sólo en las áreas de expresión, sino en temas de ciencias naturales, lengua y literatura, y prácticamente en todos los asuntos de la vida y del trabajo profesional.

Para que los alumnos y las personas sean creativas, al igual que para ver, sólo es preciso animarles a abrir los ojos de su imaginación y todo adquirirá una nueva dimensión más allá de la realidad. Para que las personas sean y se sientan creativas, basta con que cada docente mantenga como norma y norte de su enseñanza estas intenciones hacia sus alumnos: ¡Crea! ¡Inventa! ¡Mejora! ¡Transforma! ¡Combina ingeniosamente lo dispar!.

Estas orientaciones se pueden aplicar a todos los contenidos y objetos de estudio: un cuadro de Miró y un verso de Lorca, un caracol y un elefante, un triángulo y un quebrado, un árbol y una flor, la Revolución Industrial y la Francesa, la sal y los ácidos, etc.

Cualquier método creativo, como forma de pensar original, es aplicable a cualquier tema. Cualquiera de las operaciones mentales creativas sirve como instrucción docente para que los alumnos las realicen en cualquier área del saber.

Las actividades de estimulación del pensar, expresarse y hacer divergentes, originan respuestas distintas y originales en cada alumno o equipo de alumnos. No hay dos iguales con lo que se (auto)percibe el carácter peculiar y único de la individualidad de cada ser, creciendo, sólo gracias a la ejercitación creativa continuada, todos los días, hacia la autorrealización plena y la personalización diferenciadora, hacia el yo único integral o equilibrado.

DESARROLLO

Planteo del problema

El presente trabajo se realiza a partir del lugar prioritario que se le otorga a la Creatividad en la sociedad actual y por ende al desarrollo de la misma en el ámbito escolar.

Surge como problema: ¿Cuál es la capacidad de respuesta de los alumnos en el ámbito escolar en relación al desarrollo de su Creatividad?

De este interrogante se desprende la **hipótesis** planteada:

Los alumnos de 5° año del segundo ciclo de la EGB con mayor desarrollo de la Creatividad presentarán mayores logros académicos que los alumnos con menor desarrollo de su Creatividad.

Objetivos de la Investigación

Objetivo general:

- ✓ Determinar si el mayor desarrollo de la Creatividad se relaciona con mayores logros académicos.

Objetivos específicos:

- ✓ Revisar la incidencia de características preventivas que tendría la incorporación del desarrollo de la Creatividad como eje en el curriculum de la EGB.
- ✓ Identificar los criterios de evaluación que determinan el desarrollo de la Creatividad.
- ✓ Categorizar los grupos de mayor y menor desarrollo de la Creatividad.
- ✓ Relacionar las distintas categorías de desarrollo de la Creatividad con los logros académicos de los alumnos.
- ✓ Comparar los grupos en función del desarrollo de la Creatividad y el rendimiento académico.

Diseño de investigación

La presente investigación tiene como objeto evaluar los resultados obtenidos para analizar la correlación que existe entre el desarrollo de la Creatividad y los logros académicos de los alumnos. Se realiza para ello una investigación descriptiva y se utiliza el método correlacional para confirmar o rechazar la hipótesis planteada. Es decir, se busca primero describir conceptos implicados en la hipótesis de la investigación para luego relacionarlos y comprobar la correlación planteada.

Delimitación del campo de estudio

Para esta investigación se selecciona una escuela de gestión estatal de la ciudad de Mar del Plata, la cual representa el *universo* en el cual se investiga. Esta escuela se ubica en el Barrio San Carlos¹. La teoría de aprendizaje que sustenta el PEI es la teoría constructivista y dentro de esta concepción la teoría del aprendizaje significativo².

La *población* elegida es la de 5º año de la EGB³ formada por 32 alumnos y se trabaja con una muestra de 16 alumnos. Ésta es una *muestra* no probabilística o dirigida ya que la elección de los sujetos de estudio depende del criterio del investigador.

Para comenzar el trabajo de campo el investigador pide a la docente titular del grupo de alumnos que seleccione a ocho de ellos que resultaron ser, al finalizar el primer trimestre del año 2005, los mejores calificados en sus boletines promediando las calificaciones de todas las áreas evaluadas. También selecciona ocho más de ellos que contrariamente obtuvieron los

¹ Ver en Anexos: "Características del barrio", p.76

² Ver en Anexos: "Teoría del aprendizaje que sustenta el PEI", p.74

³ Se ha seleccionado una población entre los 9 y 10 años por las características propias de esta etapa evolutiva. Los estudios del desarrollo cognitivo de J. Piaget, describen que este es un período en que se desarrolla la capacidad del niño de pensar, en forma concreta; el desarrollo alcanzado también le permite una flexibilidad del pensamiento, manifestada por la posibilidad de que las operaciones mentales sean reversibles, lo que facilita, por ejemplo, el aprendizaje de las matemáticas razonando ante diversas situaciones. Podrá fijar su atención para obtener información, descubrir y conocer el mundo que le rodea. La relación que establece con su entorno y el grado de madurez alcanzado le permiten ampliación del sentido de sí mismo como entidad separada, como ser activo y pensante con relación a otro. Dejan atrás el egocentrismo de la etapa anterior. Estas y otras características permiten evaluar, de manera más objetiva, el desarrollo de su Creatividad.

menores logros académicos del grupo, teniendo en cuenta también el promedio de sus calificaciones. De esta manera quedan conformados los dos grupos de la muestra:

- ❖ **Grupo S** = alumnos de mayores logros académicos
- ❖ **Grupo I** = alumnos de menores logros académicos

Hipótesis de la investigación

❖ *Los alumnos del segundo ciclo de la EGB con mayor desarrollo de la Creatividad presentarán mayores logros académicos que los alumnos con menor desarrollo de su Creatividad.*

Variables:

- **Variable independiente:** desarrollo de la Creatividad
- **Variable dependiente:** logros académicos

Definiciones operacionales

-Logros académicos: promedios de la calificación de todas las áreas curriculares evaluadas obtenidos en el proceso de aprendizaje escolar durante el primer trimestre del año 2005.

-Desarrollo de la Creatividad: continuo proceso de potencial de crecimiento determinado por las características personales, el aporte de otros y las circunstancias de su vida dando lugar a la manifestación de un producto original. Para evaluar esta variable se han tenido en cuenta los criterios de Evaluación de la Creatividad que distingue Guilford (fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración) Estos criterios de evaluación serán los indicadores del desarrollo de la Creatividad.

Indicadores:

Fluidez: aptitud del sujeto para producir un gran número de **ideas**. Su medida será el número total de respuestas pertinentes.

Originalidad: aptitud del sujeto para producir ideas alejadas de lo evidente, del lugar común, de lo banal o de lo establecido. La medida se hará en función de la rareza de las respuestas dadas. Una respuesta es considerada rara cuando su frecuencia de aparición en la población es muy baja.

Flexibilidad: aptitud para cambiar pautas de pensamiento, para producir respuestas muy variadas, generalmente evitando caminos y procedimientos habituales. Su medida será el número de categorías diferentes de respuesta.

Elaboración: aptitud para desarrollar, aumentar y embellecer las ideas. Su medida se hará en función del número de detalles adicionales utilizados para desarrollar la respuesta.

Instrumento de la investigación

El instrumento de evaluación fue construido por la autora de esta investigación basándose en las cuatro actividades cognitivas principales relacionadas con la actividad creativa que distingue Guilford: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.⁴ Estas actividades cognitivas se tienen en cuenta como criterios de evaluación. La autora se basa también en algunos test para evaluar la Creatividad propuestos por distintos autores.⁵ Ninguno de los test consultados se encontraron en forma completa, por eso sólo se tienen en cuenta ideas planteadas en ellos.

Se seleccionan tres pruebas para evaluar el desarrollo de la Creatividad. En una de ellas se evalúa la fluidez y la originalidad, en otra la flexibilidad y en una tercera prueba, la elaboración. Se le otorga a cada uno de los criterios evaluados una calificación cuantitativa. El puntaje máximo que se determina para cada uno de ellos, coincide con el puntaje más elevado obtenido entre los 16 alumnos de la muestra. Luego se suman dichos puntajes para conocer cuál es el correspondiente al 100% del desarrollo de la Creatividad.

Pruebas

Para evaluar la originalidad y la fluidez:

“El alarido”: Dada la siguiente situación, los niños deben suponer la mayor cantidad de causas posibles.

“Una mujer se zambulló en una pileta de natación y después dio un alarido de horror. ¿Por qué?”

Las instrucciones se realizan en forma oral, la toma es grupal y por escrito. El tiempo es de 15 minutos.

⁴ Dadamia Oscar. M., **Educación y creatividad**, Buenos Aires, Editorial Magisterio del Río de la Plata, 2001, p.233

⁵ Ob.cit., p.231 y Sloane Paul, **Test de Pensamiento Lateral**, España, Zugarto Ediciones, 1995, p.63

Para evaluar la flexibilidad:

"Usos insólitos": El niño debe plantear posibles usos a los que se puede destinar una caja de cartón. El tiempo es de 10 minutos.

Las instrucciones se realizan en forma oral, la toma es grupal y por escrito. El tiempo es de 10 minutos.

Para evaluar la elaboración:

"Publicidad": esta actividad consiste en confeccionar una publicidad. Se entrega una hoja tamaño oficio y diferentes materiales: papeles de colores, imágenes de revistas, letras impresas, crayones, lápices de colores, fibras, tijera y goma de borrar y de pegar.

Las instrucciones se realizan en forma oral y la toma es individual. El tiempo es de 30 minutos.

Consideraciones realizadas luego de la toma del instrumento

1. Las siguientes causas se considerarán no originales, es decir, no se computarán como válidas:
 - Porque había algo o alguien en el agua y se asustó (sin nombrar alguna consecuencia). Por ejemplo: "Porque vio un tiburón"
 - Porque no podía nadar
 - Porque se ahogaba
2. El puntaje máximo obtenido en la prueba que evalúa la Originalidad es 14.
3. El puntaje máximo obtenido en la prueba que evalúa la Fluidez es 20.
4. El puntaje máximo obtenido en la prueba que evalúa la Flexibilidad es 6.
5. La puntuación máxima en la prueba que evalúa la Elaboración es 7,

coincidiendo con los 7 *detalles* que se presentan a continuación:

- Presencia de recortes de otros papeles o imágenes además de la dada.
- Utilización de 3 o más colores.
- Utilización de distintos tipos de letras.
- Detalles que determinan un marco gráfico en la publicidad.
- Transmisión clara del mensaje.
- Presencia de características publicitarias del mensaje.
- Buen uso del espacio.

Pruebas	“El alarido”	“El alarido”	“Usos insólitos”	“Publicidad”
Indicadores	Fluidez	Originalidad	Flexibilidad	Elaboración
	Ideas	Rarezas	Diversidad	Detalles
Puntajes máximos obtenidos	20 -alumno N°15-	14 -alumno N°2-	6 -alumno N°2-	7 -alumno N°3-
Puntaje general individual	20 + 14 + 6 + 7 = 47 puntos (puntaje máximo individual del desarrollo de la Creatividad establecido para esta investigación)			
Puntaje general grupal	47 x 8 = 376 puntos (8 alumnos por grupo)			

Cuadro 1: Puntajes establecidos para la evaluación del desarrollo de la Creatividad.

Categorías:

De acuerdo al puntaje máximo total considerado y obtenido del conjunto de las pruebas, a cada alumno le corresponde una categoría: A, B, C, D ó E.

Se determinan cinco categorías considerando que, de esta manera, se distribuyen significativamente los resultados de las pruebas en cuanto a los diferentes niveles en el desarrollo de la Creatividad. Como el puntaje máximo otorgado a las mismas es de 47 puntos, éste se distribuye de la siguiente manera:

Desarrollo de la Creatividad		
Puntaje	Categorías	Intervalos considerados
De 0 a 9	E	10
De 10 a 18	D	9
De 19 a 28	C	10
De 29 a 37	B	9
De 38 a 47	A	10

Cuadro 2: Categorías del desarrollo de la Creatividad según puntajes obtenidos.

- Categoría A: los resultados obtenidos en las pruebas muestran entre 38 y 47 puntos.
- Categoría B: los resultados obtenidos en las pruebas muestran entre 29 y 37 puntos.
- Categoría C: los resultados obtenidos en las pruebas muestran entre 19 y 28 puntos.
- Categoría D: los resultados obtenidos en las pruebas muestran entre 10 y 18 puntos.
- Categoría E: los resultados obtenidos en las pruebas muestran entre 0 y 9 puntos.

Cabe destacar que Guilford tiene en cuenta no sólo las aptitudes, sino también otros factores de la personalidad como la emoción, el interés y la actitud que tienen relación con la autoimplicación en el proceso del aprendizaje creativo. Estos últimos, y coincidiendo con la enfoque humanista, serán evaluados con un criterio de experiencia subjetiva incluyéndose en el análisis de los distintos criterios mencionados.

Análisis estadístico de los datos

De acuerdo con lo que destaca Guilford, con respecto a los factores de la personalidad que influyen en el desarrollo de la Creatividad, se pudo observar durante la toma de las pruebas, la buena predisposición, el interés y la gran satisfacción manifestada por el grupo de la muestra de mayores logros académicos. En el otro grupo de la muestra (Grupo I), este comportamiento se observó en forma menos intensa y también estuvo ausente en algunos alumnos.

Análisis según criterios de evaluación:

Grupo S

Pruebas	"El alarido"		"Usos insólitos"	"Publicidad"
Alumno N°	Fluidez Máx.20puntos	Originalidad Máx.14puntos	Flexibilidad Máx.6puntos	Elaboración Máx.7puntos
1	17	8	6	4
2	19	14	6	6
3	15	5	4	7
4	4	4	3	4
5	14	7	3	4
6	12	12	5	7
7	6	3	6	4
8	6	4	4	7
Puntaje general Grupo S	93/160	57/112	37/48	43/56
Porcentaje	58%	51%	79%	77%

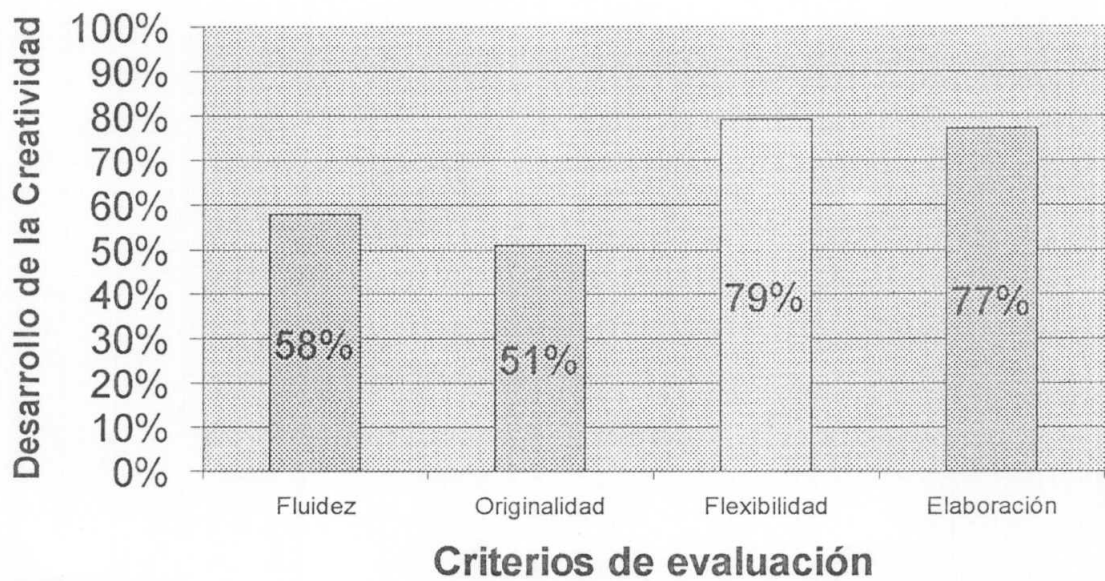
Cuadro 3: Resultados individuales y grupales según Indicadores de la Creatividad

En el Cuadro 3 se observa:

- El puntaje obtenido por los alumnos del grupo de mayores logros académicos en cada una de las pruebas donde se evalúan los diferentes criterios.
- El puntaje total obtenido por el grupo en cada uno de los criterios y el porcentaje correspondiente.
- Los puntajes resaltados (en negrita) son los valores máximos obtenidos en cada una de las pruebas teniendo en cuenta los resultados de los 16 alumnos de la muestra.

Grupo S

Gráfico 1: Criterios de evaluación en porcentajes



El Gráfico 1 muestra el criterio de evaluación que determinó el mayor desarrollo de la Creatividad vinculado con el sector de la muestra de mayores logros académicos.

Grupo I

Pruebas	"El alarido"		"Usos insólitos"	"Publicidad"
	Alumno N°	Fluidez Máx.20puntos	Originalidad Máx.14puntos	Flexibilidad Máx.6puntos
9	8	4	1	2
10	5	2	1	3
11	3	1	1	6
12	7	2	4	4
13	14	6	2	3
14	3	0	4	1
15	20	5	2	4
16	10	5	2	2
Puntaje general Grupo I⁶	70/160	25/112	17/48	25/56
Porcentaje	44%	22%	27%	45%

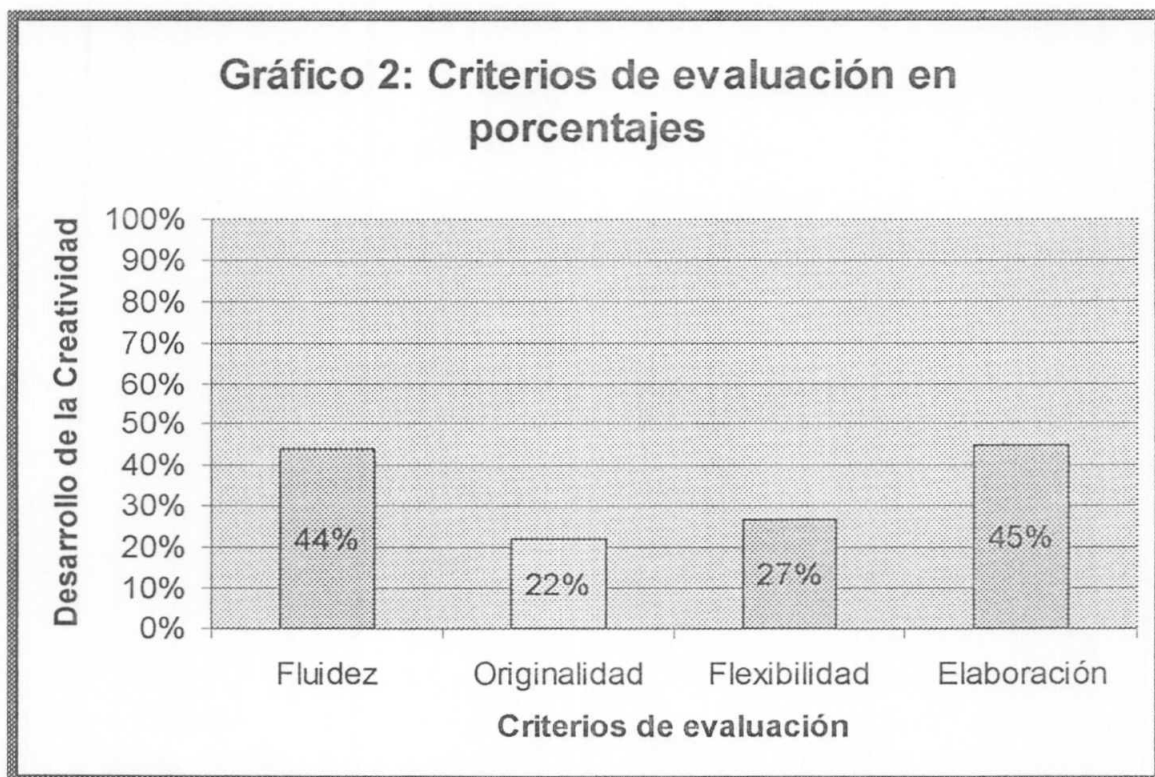
Cuadro 4: Resultados individuales y grupales según Indicadores de la Creatividad

En el Cuadro 4 se observa:

- El puntaje obtenido por los alumnos del grupo de menores logros académicos en cada una de las pruebas donde se evalúan los diferentes criterios.
- El puntaje total obtenido por el grupo en cada uno de los criterios y el porcentaje correspondiente.
- El puntajes resaltado (en negrita) es el valor máximo obtenido para el criterio de fluidez teniendo en cuenta los resultados de los 16 alumnos de la muestra.
- El alumno N° 15 obtuvo el puntaje máximo (20) en "Fluidez" entre los 16 alumnos de la muestra. Este valor no se considera significativo por sí solo, ya que se relativiza analizando en forma integral los demás puntajes obtenidos por este alumno. Si se observa, por ejemplo, que el "20" muestra la cantidad de ideas expresadas y que sólo 5 de ellas son "originales" (criterio de originalidad), se confirma que este valor es relativo.

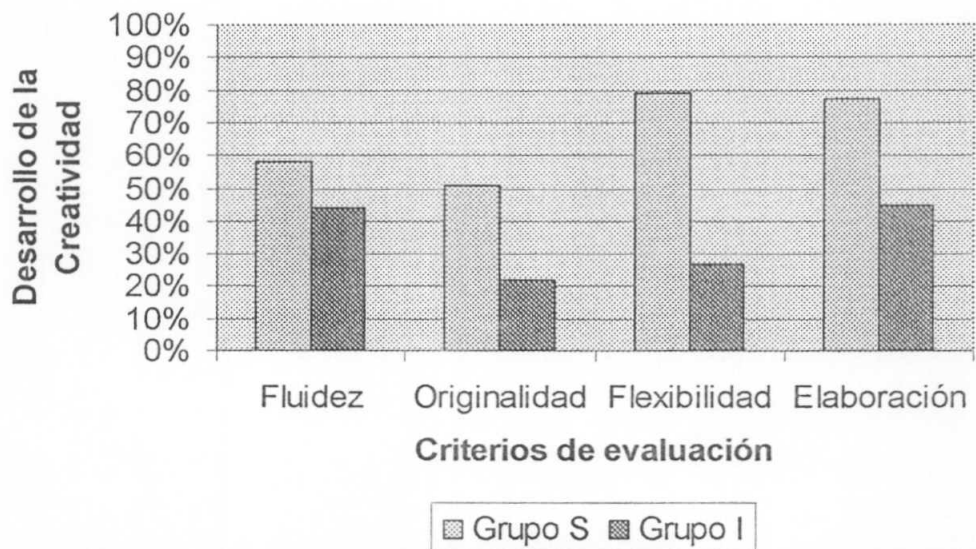
⁶ Alumnos con menores logros académicos

Grupo I



El Gráfico 2 muestra el criterio de evaluación que determinó el menor desarrollo de la Creatividad vinculado con el sector de la muestra de menores logros académicos.

Gráfico 3: Comparación del desarrollo de la Creatividad entre el Grupo S y el Grupo I según criterios de evaluación



Análisis según puntajes finales:

El dato relevante de esta investigación se observa en los puntajes finales obtenidos por los distintos grupos de la muestra. Para determinar este puntaje grupal se suman los puntajes obtenidos por cada uno de los que integran el mismo grupo.

Teniendo en cuenta el puntaje máximo para la prueba (376 puntos), se deduce un porcentaje obtenido por los dos sectores de la muestra, comparando el desarrollo de la Creatividad entre ellos.

Alumno N°	Puntaje
1	35
2	45
3	31
4	15
5	28
6	36
7	19
8	21
Total	230 / 376
Porcentaje final obtenido	61%

Cuadro 5: Porcentaje del desarrollo de la Creatividad obtenido por el Grupo S.

Alumno N°	Puntaje
9	15
10	11
11	11
12	17
13	25
14	8
15	31
16	19
Total	137 / 376
Porcentaje final obtenido	36%

Cuadro 6: Porcentaje del desarrollo de la Creatividad obtenido por el Grupo I.

Observando el Cuadro 5 y 6 se establece la diferencia que existe entre el porcentaje obtenido por el Grupo S y el Grupo I en cuanto al desarrollo de la Creatividad. Esta es del 25%.

Cabe recordar que la comparación del desarrollo de la Creatividad es intra-grupal, es decir, la diferencia que se observa entre los dos grupos de la muestra tienen como parámetro de desarrollo de la Creatividad los puntajes máximos obtenidos entre los mismos alumnos que conforman la muestra.

Análisis según categorías:

Alumno N°	Puntaje	Categoría
1	35	B
2	45	A
3	31	B
4	15	D
5	28	C
6	36	B
7	19	C
8	21	C

Cuadro 7: Resultados obtenidos por el Grupo S

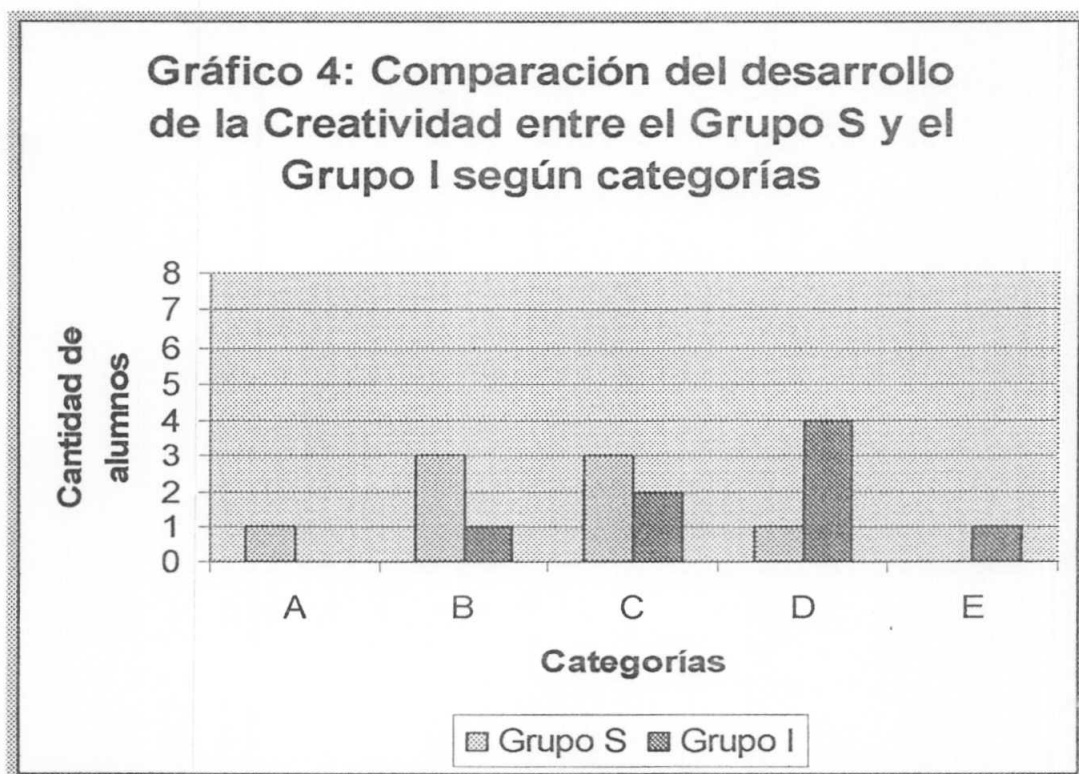
Alumno N°	Puntaje	Categoría
9	15	D
10	11	D
11	11	D
12	17	D
13	25	C
14	8	E
15	31	B
16	19	C

Cuadro 8: Resultados obtenidos por el Grupo I

Categorías	Grupo S	Grupo I	Total
A	1	0	1
B	3	1	4
C	3	2	5
D	1	4	5
E	0	1	1
Total	8	8	16

Cuadro 9: Cantidad de alumnos por categoría

Los resultados observados en el Cuadro 9 se vuelcan en un gráfico de barras para identificar comparativamente el desarrollo de la Creatividad en los dos sectores de la muestra según la cantidad de alumnos que obtuvieron las distintas categorías.

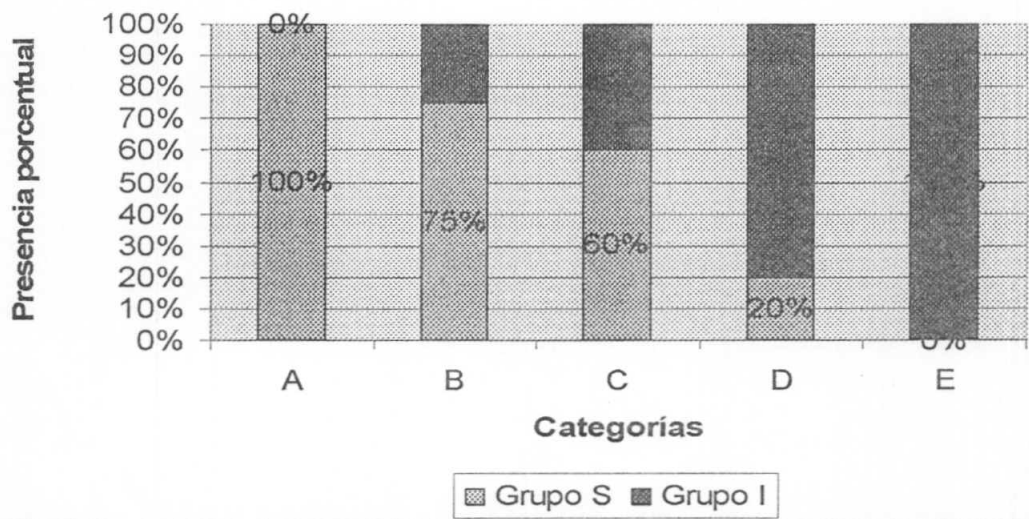


De acuerdo a los datos que se observan en el Cuadro 9 se determina cómo se reparte cada categoría entre los dos grupos de la muestra. Este resultado se observa en la columna de los totales. Para graficar en qué medida, los dos sectores, comparten cada una de las categorías, se deduce la presencia porcentual en cada una de ellas.

Categorías	Total de alumnos	Grupo S		Grupo I	
		Cant. de alumnos	Presencia porcentual	Cant. de alumnos	Presencia porcentual
A	1	1	100%	0	0%
B	4	3	75%	1	25%
C	5	3	60%	2	40%
D	5	1	20%	4	80%
E	1	0	0%	1	100%

Cuadro 10: Presencia porcentual de cada uno de los sectores de la muestra en cada una de las categorías.

Gráfico 5: Comparación de la presencia porcentual entre el grupo S y el Grupo I en cada categoría



El Gráfico 5 muestra cómo la presencia porcentual de los alumnos de mayores logros académicos es mayor en las categorías superiores hasta llegar a la categoría E sin ninguna presencia porcentual. Por el contrario, en el otro sector de la muestra, el mayor porcentaje se observa en la categoría inferior.

CONCLUSIONES

En el inicio de esta investigación se partió de la idea del lugar prioritario que debería darse al desarrollo de la Creatividad en el ámbito escolar afirmando que aquellos alumnos que presentan un mayor desarrollo de la misma, presentan también mayores logros académicos.

Se propuso entonces analizar la relación entre el desarrollo de la Creatividad y los logros académicos de los alumnos. Para eso se utilizó el método correlacional y se arribó a las siguientes conclusiones:

1.- El grupo de la muestra de mayores logros académicos obtuvo un 61% en desarrollo de la Creatividad. En cambio el otro grupo obtuvo un 36%. Por lo tanto este último, el de menores logros académicos se aleja un 25% más del puntaje máximo establecido para el desarrollo de la Creatividad.

2.- El grupo de la muestra de mayores logros académicos manifestó una presencia porcentual decreciente hacia las categorías inferiores. A diferencia, el sector de menores logros académicos tuvo un comportamiento contrario.⁷

3.- Los puntajes totales de cada uno de los criterios evaluados fueron superiores en el grupo de mayores logros académicos.

En síntesis, se concluye que en este grupo de alumnos de 5° año de la EGB existe una relación directa entre mayor desarrollo de la Creatividad y mayores logros académicos. Confirmado esto, podría ser objeto de próximas investigaciones ratificar esta relación en una población más amplia para poder generalizar la hipótesis planteada. Hasta aquí, esta investigación, sólo sostiene criterios validados en el marco intra-grupo de la muestra.

Si la correlación mencionada pudiera generalizarse, entonces sería necesario actuar en forma urgente para la implementación de políticas educativas acordes al desarrollo responsable de la Creatividad. Dichas políticas educativas deberían tener muy en cuenta la formación de formadores creativos que explícitamente den lugar a la formación de seres creativos. Para concretarlo será necesario estar convencido que para llegar a ser un profesional creativo hay que ser una persona creadora y expresiva, inventiva y soñadora, fantástica e imaginativa. Por lo tanto, para aspirar a desarrollar la Creatividad profesional, se debe partir por desarrollar la Creatividad personal estimulando el pensamiento y expresión creativa individual. En consecuencia, la capacitación docente deberá tener como eje transversal el descubrimiento y expresión de las propias sensaciones e ideas a través de diferentes

⁷ Ver Gráfico 5, pág.73

lenguajes favoreciendo así el sentido personal y humanístico de la educación. Deberá también ser más profunda y especializada en cómo enseñar a enseñar y aprender creativamente en cada una de las áreas de contenidos.

La falta de entrenamiento metodológico es una carencia esencial en la formación de profesionales de la educación. Las actividades de los profesionales en formación tendrían que ser ensayadas en contextos de simulación de aprendizaje investigando paralelamente sobre los procesos de asimilación y Creatividad. La acción metodológica es lo más complejo y variable, pero es la pieza clave para que una reforma educativa se opere en la práctica escolar y deje de ser un círculo vicioso lleno de términos nuevos y vacíos como puede ser el aprendizaje comprensivo, constructivo y significativo. Un currículum que tenga como objetivo fundamental el desarrollo de la Creatividad, será un engaño publicitario si no se concreta en actividades, procedimientos y métodos creativos para aplicar en todas las asignaturas.

Entonces, se propone que, durante la formación docente, se revise el propio proceso y producto, para variarlo y mejorarlo. Esta será una práctica esencial y un hábito fundamental para crecer en la Creatividad personal y profesional. Así el docente llevará a cabo acciones como provocar, estimular, descubrir, equivocarse, darse cuenta, etc., utilizando un método verdaderamente genuino. A la vez proveerá de instrumentos a los educandos que facilitarán su formación aprendiendo a ser seres que sienten, piensan y actúan de acuerdo a sus convicciones, en bien de sí mismas y de la sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

Libros

Dadamia Oscar.M., **Educación y Creatividad**, Buenos Aires, Editorial Magisterio del Río de la Plata, 2001.

De Prado Díez, David, **EDUCREA(TE): enseña – aprende a ser creativo**, Santiago de Compostela, España, Ed. Creación Integral, S.L., 1999.

Goleman Daniel, **La Inteligencia Emocional**, Buenos Aires, Javier Vergara Editor S.A., 1997.

Gonzalez Garza, Ana María, **El enfoque centrado en la persona: aplicaciones a la educación**, México, Ed. Pegaso S.A., 1987.

Guilford J.P., **Creatividad y Educación**, Buenos Aires, Editorial Paidós, 1978.

Hernandez Sampieri, Fernandez Collado y Baptista Lucio, **Metodología de la Investigación**, México, Ed. McGraw-Hill Interamericana de México, S.A. de C.V., 1996

Ley Federal de Educación, Ley de Educación de la Provincia. de Buenos Aires, Modulo 0, 1995.

Los CBC en la escuela. Segundo Ciclo, Ministerio de cultura y Educación de la Nación. República Argentina, 1996.

Lowenfeld Víctor y Lambert Brittain W., **Desarrollo de la capacidad creadora**, Buenos Aires, Editorial Kapelusz, 1973.

Mead M., Allport G.W., Rogers C. y otros, **La educación y la personalidad del niño**, Buenos Aires, Editorial Paidós, 1978.

Ortiz de Maschwitz, Elena María, **El cerebro en la educación de la persona**, Buenos Aires, Editorial Bonum, 2001.

Paredes de Meaños, Zulema y Massa, Carlos **Los contenidos transversales**, Buenos Aires, 1997.

Perraudeau Michel, **Piaget hoy**, México, Editorial Fondo de Cultura Económica, 1999.

Read Herbert, **Educación por el arte**, Buenos Aires, Editorial Paidós, 1973.

Rogers, Carl, **El proceso de convertirse en persona**, Buenos Aires, Ed. Paidós, 2º edición, 2003.

Rogers Carl, **Libertad y Creatividad en la educación**, España, Editorial Paidós, 1986.

Sloane, Paul, **Test de Pensamiento Lateral**, España, Zugarto Ediciones, 1995.

Páginas web

<http://www.salvador.edu.ar/psic/ua1-9pub02-7-01.htm>

www.iacat.com/BBCA/libros/libro6.htm - 9k -

AGRADECIMIENTOS

Primeramente quiero agradecer a mi familia, a quien quité tiempo para dedicarlo a esta investigación y supo acompañarme ante las dificultades que se iban presentando durante el desarrollo de la misma.

A la Dirección de la Escuela N°12 Municipal, por permitirme el acceso a la misma, pudiendo desarrollar esta tesis sin inconvenientes.

A los alumnos, quienes espontáneamente se ofrecieron a colaborar con esta investigación, estimulando mi interés en profundizar el estudio planteado. Y a su docente, Cristina Traverval, por estar siempre dispuesta a darme los tiempos requeridos para la realización del trabajo de campo.

A los docentes de la Universidad, por sus observaciones y sugerencias, y a otros profesionales que también se han interesado en este trabajo y que me han hecho indicaciones valiosas sobre el análisis de los resultados.

Finalmente, debo expresar un profundo reconocimiento a la tutora de esta tesis, Silvia Jáuregui, por brindarse con su caudal de conocimiento y experiencia, a la tarea de reflexionar sobre la importancia del desarrollo de la Creatividad.

ANEXOS

Teoría del aprendizaje que sustenta el PEI de la escuela donde se realiza la investigación:

El tratamiento de los procesos de aprendizaje ha asumido formas muy diferentes a lo largo del tiempo. Los distintos abordajes dieron origen a diversas Teorías del aprendizaje. A partir de la Ley Federal de Educación, de su discusión e implementación, el tema ha despertado con renovado interés.

El Módulo 3 de la Capacitación docente del año 1995 dice en referencia a las teorías del aprendizaje en el aula que constituyen "una variable difícil de aislar". Si bien toda práctica supone una teoría, esta última no siempre se presenta de forma pura y en ocasiones aportes de otras corrientes y hasta prácticas sin sustento teórico son usadas por los docentes sin explicitarse.

En los últimos años, más allá de las críticas que se le han efectuado, nuestra práctica docente, en algunos casos por imposición y en otros por adhesión, se ha visto dirigida hacia una concepción constructivista del aprendizaje.

Mientras el conductismo reduce el aprender a la formación de esquemas simples como respuesta a un estímulo, existiendo la posibilidad de un acondicionamiento, el constructivismo concibe el aprendizaje como un proceso completo que compromete a la totalidad de la persona y al conocimiento, como una construcción.

Las consecuencias didácticas de esta concepción se refieren tanto a la secuencia de contenidos (donde hay que recuperar la idea de totalidad y las relaciones entre los diferentes elementos), como a las acciones que debe realizar el alumno. Este trabajará, con ayuda del docente, en actividades basadas en su propia capacidad de plantearse hipótesis y preguntas, e indagar acerca de las posibles respuestas.

Dentro de las concepciones constructivistas del aprendizaje se encuentra la Teoría del Aprendizaje significativo de Ausubel en la que se sustenta el presente PEI. Esta teoría está centrada en el aprendizaje producido en un contexto educativo y "explica los procesos de aprendizaje a partir de la organización de los contenidos en bloques de conocimiento altamente estructurados."⁸ Se ocupa específicamente del aprendizaje/enseñanza de los conceptos científicos a partir de conceptos naturales, es decir que forman parte de la vida cotidiana de los niños.

⁸ Documento Marco de la Política Educativa Municipal, Febrero de 2000

*"Un aprendizaje es significativo cuando puede relacionarse de modo no arbitrario con lo que el alumno ya sabe. Es decir, cuando se incorpora a estructuras de conocimiento que el sujeto posee y adquiere significación en función de sus conocimientos anteriores."*⁹

Para que el aprendizaje sea significativo se deben cumplir las siguientes condiciones:

1.- El materia debe poseer significado en sí mismo y estar estructurado lógicamente.

2.- El sujeto que aprende debe poseer una estructura cognitiva en condiciones de dar significado al nuevo material. En términos de Ausubel el alumno debe contar con ideas inclusoras.

3.- El sujeto que aprende debe tener una predisposición para el aprendizaje significativo, es decir que debe estar motivado para poner en marcha el proceso, que implicará un esfuerzo mayor que el de un aprendizaje repetitivo. Si bien esta predisposición no depende totalmente del maestro, éste tiene que buscar la forma de favorecerla a partir de "la relevancia de los saberes que intenta transmitir".¹⁰

⁹ Módulo 3 de Capacitación Docente, Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Bs. As., 1995, p. 47

¹⁰ Ídem.

Características del barrio

Es un barrio constituido por núcleos habitacionales: construidos por planes de vivienda, con sector de chalets y conjunto de monoblocks, pertenecientes a distintos gremios: Casino, La fraternidad, S.U.T.E.R. y H, Prensa, Personal de la Armada y de la Prefectura marítima y Municipales. Estos edificios de propiedad horizontal privados y sector de villa de emergencia (con viviendas precarias) cuyos niños en un bajo porcentaje concurren a nuestra escuela.

No existen terrenos baldíos, toda la zona está habitada por residentes permanentes.

Pruebas administradas¹

A modo de ejemplo, se presentan a continuación las pruebas realizadas por dos de los alumnos de la muestra: uno de ellos (el alumno N°6) del Grupo S y el otro (el alumno N°12) perteneciente al Grupo I.

Se realiza una copia fiel del original ya que las primeras pruebas se realizaron con lápiz, lo que dificulta la fotocopia de las mismas.

Se muestra también, el puntaje otorgado a las mismas.

Alumno N°6 (Grupo S)

Prueba: "El alarido"²

"Una mujer se zambulló en una pileta de natación y después dio un alarido de horror. ¿Por qué?"

- 1.- Por que vio un bicho grande y jugó.
- 2.- Por que la agarraron del cuello y la aogaron
- 3.- Por que el hijo se puso una mascara de monstruo.
- 4.- Por que se lastimo y le salio sangre.
- 5.- Por que tenía una rana en la cabeza.
- 6.- Por que le clabaron un cuchillo.
- 7.- Por que un ladrón la agarró y la metió en una bolsa.
- 8.- Por que se le salió la maya y el vecino la vio.
- 9.- Por que el perro se le tiro encima y la mordió.
- 10.- Por que se electrocuto.
- 11.- Por que el sol le quemó la espalda.
- 12.- Por que le rovaron la ropa que tenia en el patio
- 13.- Por que

Resultados:

- Fluidez: 12 ideas
- Originalidad: 12 rarezas

¹ Ver "Instrumento de la Investigación", p.52

² Ver "Consideraciones realizadas para la evaluación", p.53

Prueba: “Usos insólitos”

Posibles usos a los que se puede destinar una caja de cartón:

- 1.- *Usarla como asiento.*
- 2.- *Forrarla.*
- 3.- *Hacer manualidades con el cartón*
- 4.- *Hacer pilas y formar una pared*
- 5.- *Hacer cartucheras.*
- 6.- *Pintarlo*
- 7.- *Hacer cuadros.*
- 8.- *Hacer carpetas*

Resultados:

- Flexibilidad: 5 categorías diferentes de respuestas (respuestas N° 1, 2, 3, 4 y 6)

Prueba: “Publicidad”³ (página siguiente)

Resultados:

- Elaboración: 7 detalles

Puntaje del alumno N°6:

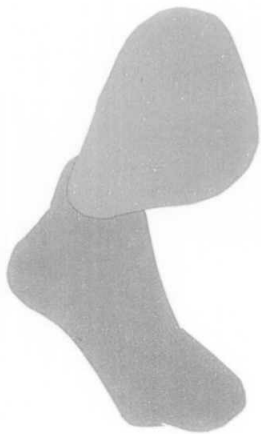
Criterio de Fluidez: 12 puntos

Criterio de Originalidad: 12 puntos

Criterio de Flexibilidad: 5 puntos

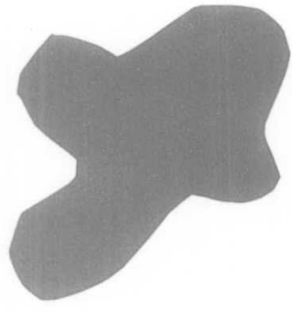
Criterio de Elaboración: 7 puntos

³ Ver “Consideraciones realizadas para la evaluación”, p.54



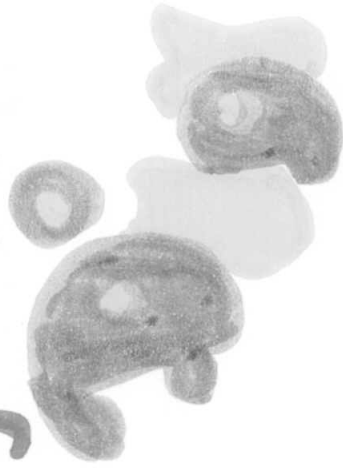
Para Todas
Las chicas
que quieren

Tapar sus
arrugas luego con
la solución colágeno!



También
compra el
Lápiz Labial

Maquillaje



Alumno N°12 (Grupo I)

Prueba: "El alarido"

"Una mujer se zambulló en una pileta de natación y después dio un alarido de horror. ¿Por qué?"

- 1.- *Porque se estaba ahogando* (NO ORIGINAL)
- 2.- *Por que no sabía nadar* (NO ORIGINAL)
- 3.- *Por que vio un sapo y se tiro a la pileta*
- 4.- *Por que había una foca en la pileta* (NO ORIGINAL)
- 5.- *Por que vio un tiburón y grito* (NO ORIGINAL)
- 6.- *Por que vino un perro y lo quiso morder*
- 7.- *Por que se asusto con la suegra* (NO ORIGINAL)

Resultados:

- Fluidez: 7 ideas
- Originalidad: 2 rarezas (ideas N° 3 y N° 6)

Prueba: "Usos insólitos"

Posibles usos a los que se puede destinar una caja de cartón:

- 1.- *Para hacer arte*
- 2.- *Para guardar cosas*
- 3.- *Para hacer juegos de carton*
- 4.- *Para hacer cosas para adorno*
- 5.- *Para hacer carteles*
- 6.- *Para guardar juegos*
- 7.- *para jugar al futbol*

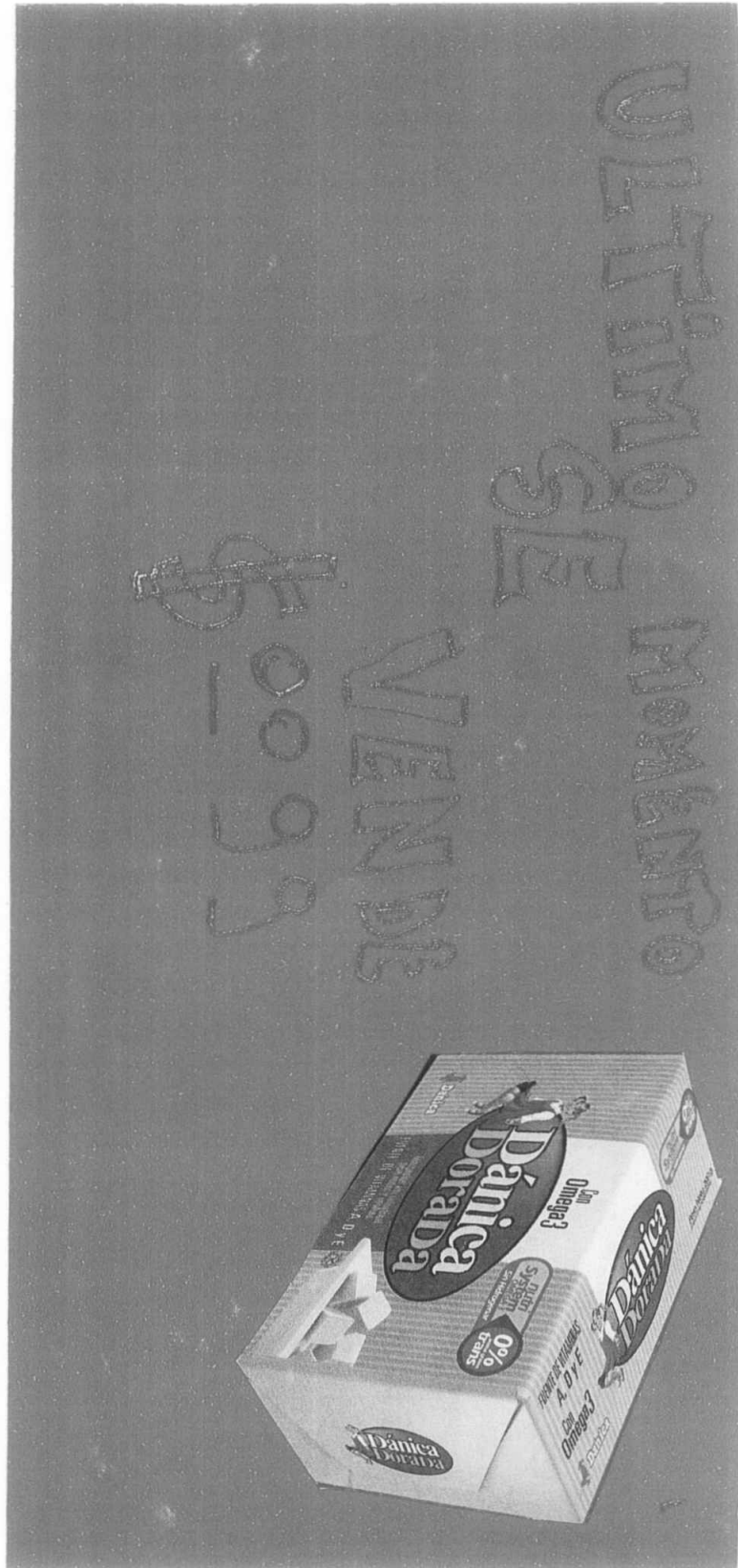
Resultados:

- Flexibilidad: 4 categorías diferentes de respuestas (respuestas N° 1, 2, 5 y 7)

Prueba: "Publicidad" (página siguiente)

ERIT

TONI



Resultados:

- Elaboración: 4 detalles

Puntaje del alumno N°6:

Criterio de Fluidez: 7 puntos

Criterio de Originalidad: 2 puntos

Criterio de Flexibilidad: 4 puntos

Criterio de Elaboración: 4 puntos