

Universidad F.A.S.T.A
Facultad de Ciencias de la Educación
Licenciatura en Psicopedagogía

“La creatividad en la gestión de proyectos educativos, del Nivel Inicial”

Autora: Lorena P. Giordano

Asesoramiento:

Tutora: Esp Silvana Sandez

Departamento de

Metodología de la Investigación:

Lic. Claudia Urbano

Agosto 2010



DE LA FRATERNIDAD DE AGRUPACIONES SANTO TOMAS DE AQUINO



BIBLIOTECA UNIVERSITARIA
UFASTA

ESTE DOCUMENTO HA SIDO DESCARGADO DE:

THIS DOCUMENT WAS DOWNLOADED FROM:

CE DOCUMENT A ÉTÉ TÉLÉCHARGÉ À PARTIR DE:



REPOSITORIO DIGITAL
UFASTA

ACCESO: <http://redi.ufasta.edu.ar>

CONTACTO: redi@ufasta.edu.ar

*“... Creo que la imaginación
es más fuerte que el conocimiento.
Que el mito, tiene más poder
que la historia.*

Anónimo

INDICE

Abstract.....	5
Introducción.....	6

CAPITULO I

UNA APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE CREATIVIDAD

I.	Introducción.....	11
II.	Ley Federal 24.195.....	12
III.	Una aproximación a las diferentes concepciones.....	13
	1. Primera concepciones.....	13
	2. Concepciones S XX.....	14
	Teoría asociacionista, Teoría de la Gestalt, Teoría humanista, Teoría existencialista, Teoría interpersonales. Teoría neurolingüística, Teorías cognitivas.	
	3. Enfoque filosófico humanista.....	20
IV.	Volver a pensar la clase.....	23

CAPITULO II

LA CREATIVIDAD EN LA NIÑEZ

I.	Evolución de la creatividad.....	25
II.	Actitudes y realizaciones creativas.....	25
III.	Fases evolutivas de la creatividad.....	27
IV.	El grupo creativo.....	28
V.	Creatividad y autoestima.....	29
VI.	El potencial de la infancia.....	30
VII.	¿Chicos creativos?...¿Para qué?.....	32

CAPITULO III

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y CREATIVIDAD

I.	Introducción.....	35
II.	Eficacia docente.....	36
III.	Alternativas para la enseñanza.....	37
IV.	Docentes de Nivel Inicial: protagonistas de una práctica compleja.....	39

1. Formación para el pensamiento creativo.....	41
V. Pensamiento creativo y desarrollo conceptual.....	45

CAPITULO IV

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL NIVEL INICIAL

I. Introducción.....	47
II. Estrategias didácticas.....	47
Conversación, indagación y confrontación, juego y aprendizaje con elementos lúdicos, aprendizaje basado en la resolución de problemas, Filosofía con niños, Aprendizaje basado en proyecto, taller y experiencia directa	

CAPITULO V

METODOLOGÍA

I. Tipo de diseño.....	55
II. Universo.....	55
III. Unidad de análisis.....	55
IV. Variables.....	55
V. Instrumentos de recolección de datos.....	56
1. Cuestionario.....	58
2. Lista control.....	61
VI. Plan de análisis.....	62
VII. Cronograma.....	63
VIII. Análisis de datos.....	64

CAPITULO VI

CONCLUSIÓN

Conclusión.....	75
-----------------	----

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía.....	82
-------------------	----

Abstract

El motivo de este trabajo surge a raíz de la continua observación de actividades, que tienen lugar en la tercera sección del Nivel Inicial. Las mismas, ponen el acento en las habilidades matemáticas y lingüísticas, dejando entrever la ausencia de una didáctica que permita la formación de procesos mentales complejos, como la creatividad.

El objetivo central, consistió en analizar las estrategias docentes y la concepción que manejan los mismos sobre la capacidad creativa, con la finalidad de relacionarla con su promoción en educación. A tal efecto se confeccionó un cuestionario para ser resuelto por los profesionales seleccionados y un protocolo de análisis para examinar sus correspondientes planificaciones.

Con base en los resultados, se hallaron discrepancias. Si bien la mayoría de los docentes considera que la inclusión de esta capacidad en educación es fundamental, los indicadores de la creatividad aparecieron en pequeñas proporciones en sus planificaciones, al igual que las estrategias que más favorecen el desarrollo de esta capacidad, surgieron como las menos utilizadas.

Finalmente, quedó demostrado que las estrategias que utilizan los docentes promueven escasamente el desarrollo de la creatividad en sus alumnos. Al final de este proyecto, incluimos algunas sugerencias que consideramos útiles para fomentar el desarrollo del pensamiento creativo y así lograr una educación que permita la formación de hombres y mujeres capaces de pensar y aportar soluciones a los retos de la sociedad actual.

INTRODUCCIÓN

Mucho se ha escrito sobre la creatividad, siendo éste un tema muy desarrollado en el área artística. Sus posibilidades fueron recibidas rápida y entusiastamente en el campo de las ciencias económicas, pero en menor medida en el campo educativo.

Parecería absurdo plantear la cuestión de estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en el Nivel Inicial, pero es decepcionante encontrar que, aún antes de ingresar a la primaria los niños ya manifiestan fuertes tendencias, predisposiciones y restricciones que obturan su creatividad innata. “Es en la escuela donde se juega una de las pocas posibilidades de transformación y despliegue simbólico de sus reservas (Silvia Schlemenson, 2001)¹ De todos modos el aprendizaje natural, universal o intuitivo, que tiene lugar en casa o en los entornos inmediatos durante los primeros años de la vida, parece ser de un orden completamente diferente en relación con el aprendizaje escolar que ahora es necesario en todo el mundo alfabetizado.

Es así, que resulta interesante reflexionar sobre las actividades que se suelen realizar en la sala de 5 (con vistas al ingreso de los niños a la educación básica), las cuales hacen que generalmente la originalidad y la creatividad se vean sacrificadas en pos del rendimiento y la productividad, constituyendo así una encrucijada seria, plagada de interrogantes para los que no existe todavía una respuesta inmediata. *“Durante años, los estudiosos han venido observando cómo niños de cinco años pierden gran parte del estímulo y curiosidad por aprender”²*

César Coll nos dice: “... en la escuela se enseñan y se aprenden otras cosas tanto o más importantes que los hechos y conceptos como, por ejemplo determinadas estrategias o habilidades para resolver problemas, seleccionar la información pertinente en una situación determinada o utilizar los conocimientos disponibles para afrontar situaciones nuevas...”. Todos los que abrigamos esta idea, sostenemos la necesidad de fomentar personas con capacidad para pensar, cuestionar, crear, imaginar y resolver problemas; para lograrlo es fundamental proporcionarles las condiciones necesarias para su desarrollo.

“A pesar de ser, tal vez, el recurso más valioso de que disponemos para lidiar con los desafíos que acompañan nuestra época, se observa un gran desperdicio del potencial creativo, producto de varios factores, como el modelo de enseñanza predominante en la gran mayoría de las escuelas, que tiende a reducir la creatividad del alumno por debajo de posibilidades reales. Este recurso ha sido, por ejemplo, tradicionalmente bloqueado por prácticas educacionales que enfatizan en demasía la reproducción del conocimiento en perjuicio de las habilidades de pensar e imaginar y

¹ “Desarrollo cognitivo” 0 a 5 La educación en los primeros años, N° 40. Novedades Educ. 2001

² Torrance, E.P. y otros, **“Implicancias educativas de la creatividad”**, Anaya, 1967, p.104.

que tienden a destacar la ignorancia, la incapacidad y las limitaciones del alumno, haciendo que muchos subestimen sus competencias e interioricen una visión negativa de sí mismos.”³

Sabemos que los procesos intelectuales requieren de una alta dosis de creatividad para ser productivos, porque requieren de la capacidad de investigar, lograr nuevas conexiones entre datos conocidos, elaborar ideas más originales combinando elementos que parecían ajenos entre sí, expresar nuevas relaciones y modelar información de modo imaginativo.

Las capacidades intelectuales, sólo pueden ser promovidas si se parte de la disponibilidad en los sujetos de encuadres que les permitan modificar sus puntos de vista, converger en nuevas posiciones respecto de la percepción de problemas, abandonar sus preconcepciones y evitar ajustarse a un método rígido de trabajo. La búsqueda de nuevos significados y la resignificación de los ya dados no sólo constituyen un enfoque didáctico, sino que es la base sobre la que se apoyan las capacidades para comprender los procesos de cambio, internos y externos, que se desarrollan en todo acto creativo.

Aquí es donde la creatividad juega un rol prestigioso, aportando un enfoque tanto en el modo de proponer problemas como en el modo de resolverlos y donde el docente ocupa un lugar fundamental en el proceso de enseñanza, ya que será él quien establezca cómo plantear y alcanzar las metas educativas. “Esto supone discutir en torno al sujeto que queremos formar en función de la sociedad que deseamos construir. La educación infantil no puede quedar fuera de este debate dado que desde ella se inicia- de manera sistemática- el proceso de formación de un sujeto para una determinada sociedad”.⁴

El mayor desafío es convertir a la escuela en la organización capaz de promover el desarrollo de la creatividad, de los procesos cognitivos sustentados en metodologías de investigación, de experimentación y la apropiación de contenidos a través de las modalidades no tradicionales, constituye la base donde se debe apoyar el núcleo de toda transformación educativa. Convertir al jardín de infantes, en una oportunidad para que los niños aprendan, propiciando un ambiente educativo estimulante, que promueva el aprendizaje y con ello el desarrollo de la inteligencia.

³ Eunice M.L. Soriano de Alencar, en: <http://educación.jalisco.gob.mx/consulta/educar>. * Ponencia presentada en el Congreso Internacional de Superdotación, Portugal, octubre, 1996. Fragmentos de este artículo fueron tomados de textos publicados anteriormente por la autora, como *A gerencia da criatividade* (1996a) y *Criatividade em sala de aula* (1996b).

⁴ Candia, María Renée, “**La organización de situaciones de enseñanza**”, 0 a 5 La educación en los primeros años. Novedades Educativas, N° 65, 2006, p.15-19

Este ambiente será aquél que confíe en las posibilidades de los niños y presente situaciones ricas de enseñanza.⁵

Hablar de enseñanza, implica poner en escena a la didáctica, en tanto disciplina que sirve de marco para comprender e interpretar, así como para dar respuesta a problemas prácticos de enseñanza. Comprender el alcance y el sentido de la didáctica, permite al docente reflexionar sobre las decisiones que pone en juego al enseñar, en la medida que éstas no se toman en el vacío sino desde un posicionamiento ético-político-teórico. “En una época donde priman los discursos efficientistas, donde las editoriales marcan líneas de trabajo, resulta clave que los docentes puedan tomar decisiones sobre qué y cómo enseñar desde un posicionamiento sólido. Su capacidad de decisión y de acción será mayor en la medida en que tenga un bagaje de conocimientos que les posibilite discernir entre las diferentes propuestas, optar por las que considere convenientes o producir otras alternativas”⁶.

OBJETIVOS Y ANTECEDENTES

El desarrollo del presente trabajo de investigación apunta a despertar el interés de los docentes en el tema, rescatar la importancia de la relación entre Educación y Creatividad, percibir la posibilidad de aplicación de técnicas de pensamiento divergente en las distintas áreas del conocimiento, posibles de ser cristalizadas en los diferentes proyectos educativos del Nivel Inicial y brindar una posición teórica clara que sustente decisiones didácticas.

Se pretende “superar la función socializadora de la educación infantil, dándole un lugar clave al conocimiento, y con ello al acceso de la cultura en tanto universo simbólico. La idea es avanzar hacia una función a favor de las infancias, contribuyendo a que los niños puedan integrarse a la sociedad en la que viven, transformándola y transformándose.”⁷

En las diversas fuentes consultadas, se hallaron antecedentes de temáticas vinculadas con el presente trabajo.

Al respecto, hallamos en esta casa de altos estudios (Universidad FASTA), un proyecto de investigación donde se analiza la correlatividad entre rendimiento académico y creatividad en la Escuela Primaria, cuya autora es la Lic. Lucía Paz (2006).

⁵ *ibid*

⁶ Candía, M.R., *ob.cit.*, p. 28.

⁷ Candía, M. R., *ob.cit.*, p.18-19

También desarrollan el tema, otros trabajos publicados en formato electrónico, como el de Alexander Luis Ortiz Ocaña (2005), *“Desarrollo de la creatividad en la Escuela. Un reto para el docente del S.XXI”*, con el objetivo de desarrollar la creatividad en directivos y docentes;⁸ Margota Gallardo Ceron (2004), *“La creatividad en la formación del profesorado de la Educación Preescolar”*, un proyecto que surge a partir de un proceso de reflexión de maestros tutores sobre la falta de creatividad en las actividades que realizan los diferentes estudiantes de la carrera,⁹ y María Teresa Esquivias Serrano (1999), *“Una evaluación de la Creatividad en la Escuela Primaria”*, una investigación presentada en la V Conferencia internacional de Ciencias de la Educación en la Universidad de Camaguey, Cuba;¹⁰ donde se analizaron tres enfoques metodológicos y su relación con la promoción de la capacidad creadora, entre otros.

◆ **Problema**

¿Los docentes de la tercera sección del Nivel Inicial, utilizan estrategias didácticas para desarrollar la creatividad¹¹ de sus alumnos?

◆ **Objetivo general**

- Conocer si los docentes de la tercera sección del Nivel Inicial utilizan estrategias didácticas, que desarrollen la creatividad de sus alumnos.

Objetivos específicos

1. Analizar el concepto que manejan los docentes sobre la creatividad y las habilidades relacionadas con ella.
2. Indagar las razones de su inclusión, en los proyectos educativos.
3. Examinar las diferentes actividades que proponen los docentes, con el fin de analizar objetivos, habilidades y procesos mentales que promueven.
4. Inquirir sobre las representaciones de los docentes acerca de estrategias didácticas más vinculadas con el desarrollo de la capacidad creativa.

⁸Alexander Luis Ortiz Ocaña (2005), *“Desarrollo de la creatividad en la Escuela. Un reto para el docente del S.XXI”*, en <http://www.monografias.com/trabajo26/desarrollo-creatividad>

⁹ Margota Gallardo Ceron (2004), *“La creatividad en la formación del profesorado de la Educación Preescolar”*, en <http://www.monografias.com/trabajo15/desarrollo-creatividad>

¹⁰ María Teresa Esquivias Serrano (1999), *“Una evaluación de la Creatividad en la Escuela Primaria”*, en <http://www.revista.unam.mx/vol1/num3/art1>

◆ **Hipótesis**

Las estrategias didácticas de los docentes del Nivel Inicial, de tercera sección, promoverían escasamente el desarrollo de la creatividad de sus alumnos.

• **Línea de investigación**

El aprendizaje, teorías, estrategias didácticas en los diferentes niveles de enseñanza

- Los procesos cognitivos y el aprendizaje.

• **Tipo de diseño**

El tipo de diseño que se llevará a cabo es exploratorio descriptivo, ya que se indagará sobre el concepto que manejan los docentes sobre creatividad y se analizarán las estrategias didácticas empleadas por los docentes, que según los expertos, promueven la creatividad.

CAPÍTULO I

UNA APROXIMACIÓN A LA CREATIVIDAD

Nuestra tarea como educadores no es la de reconocer el talento creativo posteriormente a su expresión, pero sí la de estimular el talento cuando es aún potencial y ofrecer condiciones que van a facilitar su desarrollo y expresión.
Mac Kinnon, 1959

I. Introducción

La bibliografía sobre la creatividad es relativamente abundante, sin embargo la joven psicología ha comenzado a ocuparse de ella desde hace unos pocos decenios. El concepto de "creatividad" es un neologismo inglés común que no se incluía en los diccionarios franceses usuales y tampoco en el diccionario de la Real Academia de la lengua española, ni en su 19ª. Edición (Rodríguez,1995), sino en las versiones más actuales. Esto nos indica, por un lado, lo novedoso del tema y, por otro, todas las posibles investigaciones y trabajos que se requieren y que están aún por llevarse a cabo. Es entonces un hecho que este término no había sido considerado dentro de los conceptos fundamentales en el estudio de la psicología, donde al principio fue entendido o manejado como: invención, ingenio, talento, etcétera; sin embargo, en las últimas décadas, con el paso de los años, ha ido ganando terreno en lo que a esta disciplina se refiere, de tal manera que recientemente en el diccionario Larousse de psicología, se señala que "la creatividad es una disposición a crear que existe en estado potencial en todos los individuos y en todas las edades..."¹²

Existe una gran variedad de opiniones, concepciones y comprobaciones contradictorias respecto a ella. Cuando pensamos en ella, normalmente se la limita a las materias relacionadas con la pintura, dibujo, música, actividad teatral, etc., pero la imaginación y la creación se hallan presentes en otras actividades. Por ejemplo, un enfoque distinto de un problema, evitando la repetición de soluciones ya probadas, exige inventiva y creatividad. "Es una base en la que se puede apoyar la enseñanza de cualquier materia".¹³ En la medida en que el niño busca, organiza y se expresa se encuentra en camino de ser particularmente creativo y seguir su propio aprendizaje. Piaget dice: "Aprender es reinventar. Es, pues, actuar con iniciativa e intereses personales. El aprender es esencialmente creador."

Si bien la dimensión creativa puede ser desarrollada tanto a nivel del preescolar como a nivel del adulto, cuanto antes se comience a cultivar, más posibilidades hay de conseguir personas creativas. Todos podemos ser creativos, ya

¹² (Leboutet en Sabag,1989 p. 3).

¹³ Carretero, Mario y otros, "Pedagogía de la escuela infantil", Aula XXI Santillana,1995.

que la función creadora de la imaginación pertenece no sólo al científico, al técnico, sino también al hombre común, siendo ésta es tan necesaria para los descubrimientos como para el nacimiento de una obra de arte, es incluso una condición necesaria de la vida.

Pero precisamente porque la creatividad se construye con materiales tomados de la realidad, es necesario que el niño, para nutrirla y aplicarla a tareas adecuadas que amplíen sus horizontes, deba crecer en un ambiente rico en impulsos y estímulos, en todas las direcciones. Aquí es donde el docente se transforma en un promotor de la misma, es un adulto que está con los niños para dar lo mejor de sí y para desarrollar en sí mismo el hábito de la creación del compromiso constructivo

Es un gran desafío, llevar adelante el desarrollo de los niños en personas reflexivas, creativas, con amplio espíritu crítico, cooperativo y capaz de relacionar el ser con el saber y el deber ser.

De lo expresado anteriormente se desprende la concepción del ser humano, concibiéndolo como un ser único e irrepetible pero, paradójicamente, lo es gracias a su dimensión social que le permite descubrirse, encontrarse así mismo, decidir quién va a ser y buscar un quehacer consecuente con su ser. Para realizar esto, que se denomina proyecto vital, necesita disponer de norma, valores, una concepción de mundo, que lo oriente hacia algún ideal que encarnará en su elección de vida.

II. Ley federal 24.195

Enmarcándonos dentro de los parámetros de la Ley federal 24.195 (cap. III, Art.13) podemos encontrar entre los objetivos para el Nivel Inicial, el siguiente:

a) Incentivar el proceso de estructuración del pensamiento, de la *imaginación creadora*, las formas de expresión personal y de comunicación verbal y gráfica.

Así, se puntúa a la creatividad como uno de los vectores más relevantes de la educación del preescolar, porque además sintetiza todas las demás dimensiones y expresa mejor que ninguna la aspiración de formar personas íntegramente.

El docente debería utilizar estrategias para atender no sólo las operaciones verbales, analíticas, abstractas, temporales, propias del pensamiento convergente, sino también las funciones no verbales, holísticas concretas, espaciales, creativas y estéticas, específicas del pensamiento divergente.

Este hecho descansa sobre tres hipótesis:

1. Todo individuo posee, en algún grado, capacidad creativa.
2. Esta capacidad es susceptible de ser desarrollada por la práctica.

3. Semejante ejercitación es función propia de la escuela.

Así también, es importante recordar que los cambios curriculares introducidos en la Argentina, no mencionan cómo podrían desarrollarse las habilidades que sustentan el pensamiento creativo. No se observan preocupaciones manifiestas a cerca de aquellos modelos que generen experiencias que desarrollan el potencial creativo de los actores que intervienen en el sistema educativo, tanto alumnos como docentes.

Se manifiesta constantemente la necesidad de adaptar la escuela a los cambios del presente (la sociedad demanda ciudadanos capaces de adaptarse con flexibilidad a los cambios, de crear cosas nuevas a partir de conocimientos preexistentes, actualizar saberes), no obstante la educación para la creatividad, queda abandonada a la suerte de los factores personales de quien decida implementarla.

Para conocer más profundamente qué aspectos serían factibles de promover para el desarrollo de la capacidad creadora, daremos paso a una serie de definiciones, que nos permitan clarificar el concepto.

III. Una aproximación a las diferentes concepciones de la creatividad.

1-Primeras concepciones

En el mundo antiguo no existió el concepto de creatividad, ni siquiera una aproximación a los significados que actualmente tiene. Arte y artista en la antigua Grecia suponían sujeción a determinadas leyes y a la imitación de elementos existentes en la naturaleza.

En el pasado era considerada como un don, se atribuía la capacidad creadora a los que por distintas razones estaban dotados de este poder y se destacaban como excepcionales en algún campo, definiendo así la etapa religiosa del poder creador en la antigüedad. Este don le permitía realizar procesos mentales extraordinarios, produciendo algo sin saber de donde viene. Los griegos creían que las musas infundían con su aliento, ideas nuevas, creadoras al artista y antes de empezar a trabajar, éstos las invocaban.

Para Platón, la fuerza creadora del poeta y del filósofo provenía de Dios. Esta se caracterizaba por una actitud interrogante, más bien filosófica. Según esta concepción el hombre creativo era objeto de inspiraciones divinas. Con Sócrates surge la excepción, ya que con su arte mayéutica lograba a través de preguntas, que sus discípulos encontraran respuestas propias a sus interrogantes. El espíritu socrático parece regir el desarrollo creativo de hoy. Así durante, siglos la creación fue privilegio

divino.

Hevetio (1700) se revela contra el origen divino y señala que es una cualidad humana universal.

En el siglo XVIII el concepto de creatividad comienza a estar ligado al arte. Este, se reafirma en el siglo XIX, se involucra más con el quehacer humano.

2- Concepciones del SXX

Durante este siglo el concepto de creatividad recobra más fuerza y se extiende, no se ciñe tanto al artista sino que comienza a abarcar un campo más amplio, entendiendo que es posible hablar de *creación* y *creatividad* como una posibilidad de todas las personas y en todas las áreas de la cultura.

Los trabajos que hacen hincapié en las personas están dirigidos a poner de manifiesto cuáles son las características de la personalidad que favorecen la creatividad, en este sentido se orientan los estudios hacia las características del individuo creativo.

Los que enfatizan en el estudio de los procesos van encaminados a explicar de qué forma transcurre la actividad de creación y qué elementos y etapas forman parte de ésta, analizan la manera como los seres humanos construyen su referente. En este sentido se orientan los estudios a los escenarios y ambientes en los que se desarrolla el acto creativo y a los pasos que se utilizan para la generación y producción creativa (Wallas, 1942)

Está, también los que señalan el papel de las condiciones que favorecen u obstaculizan la creación, aquí sobresalen los estudios sobre el sujeto y el grupo en función de sus relaciones con la actividad creadora.

En la **teoría asociacionista**, con Mednick (1962) el proceso creativo es visto como una asociación de elementos, los cuales reúnen ciertos requisitos, o bien, presentan alguna utilidad. Para el estudio de esta teoría, cuanto más distantes sean los elementos que conforman esta asociación, más creativo será considerado el producto.

Sin embargo, para los conductistas (Watson), nada es nuevo. Tratan de eliminar el misterio de la creatividad aduciendo que nada de lo que puede llegar hacer una persona será verdaderamente original. Watson aducía, que la situación nueva contiene elementos que son familiares, por ende no habría necesidad de explicar o estudiar la creatividad como proceso específico que interviene en la producción de algo.

La **teoría de la Gestalt** la define como el acto del pensamiento humano, dentro de un tejido reorganizado y estructurado a partir de la armonía entre las partes y el todo.

La **teoría humanista**, se sustenta en la tendencia del hombre a la autorrealización fundamentada en el crecimiento que espira a clamar una serie de necesidades jerarquizadas y que llevan a una máxima expresión de plenitud .(Abraham Maslow, 1943)

La **teoría existencialista**, considera el hecho creativo como la materialización de lo posible en la dimensión de la existencia, que parte de la pregunta por nosotros mismos y por la realidad. Esta teoría considera que cuando el individuo crea, encuentra su propio mundo, la expresión del hombre de reafirmarse a sí mismo a través de una mentalidad sana, abierta y comunicativa. Cada acto creador, es un encuentro con la realidad auténtica.(R. May).

Las **teorías interpersonales** les dan un lugar preponderante a los factores sociales. Moreno(1963) propone una teoría de la espontaneidad y la creatividad, y considera estas capacidades individuales, básicas en las interacciones entre las personas, las cosas y las sociedades. Anderson (1959) identifica los factores del medio, que facilitan o bloquean la creación (Leboutet, en Sabag, 1989)

Para la **teoría neurolingüística** o de los **Hemisferios cerebrales** recibimos información a través de nuestros sentidos, la cual seleccionamos y organizamos. Aprender no consiste en almacenar datos aislados. El cerebro humano se caracteriza por su capacidad de relacionar y asociar la mucha información que recibe continuamente y buscar pautas y crear esquemas que nos permitan entender el mundo que nos rodea. Así por ejemplo, recordamos la última manzana que comimos y recuperamos a la vez la imagen de la manzana, el sabor y la sensación de morderla. Unimos recuerdos muy distintos (las manzanas se pudren si no nos las comemos, el frutero no se estropea) y generalizamos y abstraemos conceptos más generales (la fruta se estropea, el barro no). .

Esta teoría considera que cada hemisferio procesa la información de forma distinta, así el hemisferio lógico, el izquierdo, procesa la información de manera secuencial y lineal. El hemisferio lógico forma la imagen del todo a partir de las partes y es el que se ocupa de analizar los detalles. El hemisferio lógico piensa en palabras y en números. El hemisferio holístico, normalmente el derecho, procesa la información de manera global, partiendo del todo para entender las distintas partes que componen ese todo. El hemisferio holístico es intuitivo en vez de lógico, piensa en imágenes y sentimientos.

Naturalmente, para poder aprender bien necesitamos usar los dos hemisferios, pero la mayoría de nosotros tendemos a usar uno más que el otro, preferimos pensar de una manera o de otra. El que tendamos a usar más una manera de pensar que otro determina nuestras habilidades cognitivas ya que cada manera de pensar está asociada con distintas habilidades (véase Habilidades asociadas con cada hemisferio). Sin embargo nuestra cultura y nuestro sistema escolar no son neutros. Al igual que con los sistemas de representación, nuestro sistema escolar favorece el desarrollo del hemisferio lógico sobre el hemisferio holístico. Lo importante es organizar el trabajo en el aula de tal forma que las actividades potencien la utilización de ambos modos de pensamiento.

❖ Modos de pensamiento de los hemisferios cerebrales

HEMISFERIO LÓGICO (izquierdo)	HEMISFERIO HOLÍSTICO (derecho)
<ul style="list-style-type: none">• Analítico• Abstracto• Secuencial• (de la parte al todo)• lineal• realista• verbal• temporal• simbólico• cuantitativo	<ul style="list-style-type: none">• intuitivo• concreto• global• (del todo a la parte)• aleatorio• fantástico• no verbal• atemporal• literal• cualitativo

Habilidades asociados con los hemisferios

La especialización de las investigaciones de los hemisferios cerebrales, aportan datos relevantes. Se ha determinado que personas en las que predomina el estilo cognitivo propio del hemisferio izquierdo, tienen una forma de procesar la información diferente de aquellas en las que predomina el estilo propio del hemisferio derecho. También se ha llegado a la conclusión de que lo ideal es lograr un funcionamiento integrado de ambos hemisferios.

Concluyendo, para la **teoría neurolingüística**, la creatividad radica en las formas de procesamiento de la información, correspondiente al Hemisferio derecho.

Veamos algunas definiciones desde diferentes autores

M.Mead considera que: “En la medida en que una persona haga, invente conciba algo nuevo para ella misma, puede decirse que ha consumado un acto creativo.”(Prado Díez, 1982). Es decir, que “a creatividad es la capacidad del hombre de producir resultados de pensamiento de cualquier índole, que sean esencialmente nuevos y que eran previamente desconocidos a quien los produjo. Puede tratarse de imaginación o de una síntesis mental que sea más que un mero resumen.. La creatividad puede implicar la generación de nuevos sistemas y combinaciones de informaciones conocidas, como asimismo la transferencia de relaciones conocidas a nuevas situaciones y el establecimiento de nuevas correlaciones. Una actividad creativa ha de ser intencional y dirigida hacia un fin. Puede adoptar una forma artística, literaria o científica, de realización técnica o metodológica” (J.E. Drevdah 1968)

Sin embargo, **Danzinger** (1977), en su libro Psicología pedagógica, señala que los procesos mentales divergentes no siguen caminos trillados, sino que utilizan un mínimo de informaciones obtenidas, por lo cual son creativos. Cuanto mayor sea esta cantidad de información, mayor será la referencia a la realidad en la cual se basa la elaboración creativa.

G.Wollschlager (1976), la considera como la aptitud de señalar nuevas interrelaciones, de cambiar significativamente normas tradicionales, contribuyendo así a la solución general de problemas de la realidad social. Este autor rompe con el concepto individualista de la creatividad y señala posibilidades de generar actividades creativas en un grupo estructurado.

La creatividad puede considerarse como la manifestación cúspide de la inteligencia, concebida como la expresión de equilibrio de la estructura cognoscitiva del ser humano con el medio (**Piaget, 1976**) como la capacidad de desarrollar el pensamiento abstracto (**Lewisteman, 1921**). Puede darse inteligencia sin mayores expresiones de creatividad, aunque la creatividad no aparece sin los signos de la inteligencia, o por lo menos depende de ésta hasta ciertos niveles.

La creatividad se estima como una posibilidad de análisis relacional más amplio, complejo y alternativo, la posibilidad de representación y de simbolización de manera divergente, el aprovechamiento del conocimiento con mayor combinatoria y en la jerarquía de las facultades humanas, como la expresión del grado más alto de las maneras de reunir información y utilizarla (Landau, 1987)

Son ya tradicionales la conceptualización de Stein, quien piensa que la creatividad es un proceso que tiene como resultado una obra personal (Curtis, Torrance. 1976), otra formulación es la de Gagne, quien señala que es una forma de

solucionar problemas mediante intuiciones, o la de Rogers, que ve el origen de la creatividad en la voluntad del hombre de realizarse a sí mismo (Heinlet, 1979)

A partir de la década del sesenta, se produce en la Psicología la llamada Revolución Cognitiva y con ella el interés se centra en estudiar los procesos internos de apropiación del conocimiento, no directamente observables de la conducta humana. Tales como los procesos de atención, los procesos y estructuras de la memoria. El cognitivismo, afirma la existencia de representaciones mentales (es decir que tenemos ideas sobre las cosas y que, quizás, las representaremos a través de imágenes visuales, a través de la lógica. Esta nueva propuesta tendrá grandes implicancias en la educación, porque ya no sólo se atenderá a la conducta visible sino a las ideas que determinan esa conducta.

El ser humano pasó a concebirse como un procesador de información, el hombre y la computadora están concebidos como sistemas lógicos o matemáticos al procesar la información. El ser humano busca y reelabora activamente la información.

A partir de 1980 y 1990 se formularon diversas **teorías cognitivas** del aprendizaje que dieron cuenta de que los conocimientos no son agregados por asociación, sino que constituyen estructuras que se van reorganizando, transformando en función de la actividad constructiva del sujeto que aprende. Esto fue una consecuencia de la necesidad de investigar los sucesos internos que se daban cuenta durante el aprendizaje y de un cambio en la concepción de alumno como procesador activo de la información.

Tantas discusiones produjeron una revolución cognitiva en el campo del aprendizaje, que determinó un cambio cuantitativo en la potencia asociacionista, pero no cambios cualitativos profundos en la forma de abordar el aprendizaje. La revolución cognitiva se produjo en dos etapas:

Primero: llegó el franco reconocimiento de que se podía tomar en serio los procesos mentales del hombre incluyendo el pensamiento, la resolución de problemas y la creación. El estudio de la mente recobró su status científico.

En segundo lugar: varios investigadores demostraron que los procesos del pensamiento se caracterizaban por una regularidad y una estructuración considerables. No toda actividad pensante era observable, ni esos procesos cognitivos podían asociarse en todos los casos a estímulos externos o confirmarse por medio de la introspección.

Se esperaron mayores cambios... y durante esa espera surge una nueva teoría cognitiva integradora, La Teoría de las inteligencias, cuyo autor es **Howard**

Gardner¹⁴. Este autor, define al individuo creativo como "una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas de un campo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto. " Además, es importante señalar que este autor cuestiona la noción de una cualidad creativa de aplicación universal", es decir, que una persona puede ser creativa en un campo determinado, pero no necesariamente en otros. Esta postura encuentra sus fundamentos en su teoría de las inteligencias múltiples. Este psicólogo norteamericano, nació en Pennsylvania en 1943. ha dedicado varios años de su vida al estudio de los procesos humanos creativos, desde la perspectiva cognitiva, esa ambiciosa disciplina que busca descubrir las leyes básicas del pensamiento humano. Su motivación principal ha sido, en esencia, la misma,,: conocer en profundidad los procesos y productos creativos. Podríamos decir que el interés sostenido por este autor, en cuanto a los procesos creativos, es fundamentalmente una reacción contra el excesivo énfasis que los psicólogos contemporáneos ponen en el aspecto cognitivo - aunque reconociendo ampliamente las aportaciones de este enfoque -, descuidando la personalidad, las emociones y el contexto cultural en el que necesariamente se desenvuelven los procesos mentales.

Este autor define a la creatividad como: la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas.

En la misma línea, el trabajo de Csikszentmihalyi (1996) coincide en lo difícil que es definir una personalidad creativa de carácter general y universal. Sin embargo, a pesar de que se anima a definir diez rasgos característicos de las personas creativas, deja en claro que éstos difícilmente se encuentran reunidos en una sola persona. Este autor señala: *"Si tuviera que expresar con una sola palabra lo que hace sus personalidades diferentes de las demás, esa palabra sería complejidad. Con esto quiero decir que muestran tendencias de pensamiento y actuación que en la mayoría de las personas no se dan juntas. Contienen extremos contradictorios: en vez de ser 'individuos', cada uno de ellos es una multitud"*. (Csikszentmihalyi,1996).

Para José Gallo (2002), cuyo ensayo, "Ciencia, mate y metáforas" fuese nominado para el premio de Iberoamericano de creatividad, concibe a la misma como un proceso subjetivo que permite al sujeto combinar de manera original los objetos de conocimiento para resolver una situación problemática o realizar una invención, es una cualidad del hombre propulsora indiscutible de los avances que se generan en los diferentes sectores de la cultura humana.

¹⁴ Gardner, Howard, "Mentes creativas", 1993, p.53

Solidaria con estas concepciones una nueva noción de inteligencia tiene lugar, entendiéndola como la capacidad de comprender el mundo que rodea al sujeto que aprende y los recursos que posee para enfrentarse con sus exigencias y desafíos.

Esta idea de múltiples inteligencias implica una visión amplia de la mente humana, opuesta a la postura del coeficiente intelectual.

3 Enfoque filosófico humanista: Capacidad creativa. (J.P.Guilford)

De todas estas definiciones, ninguna agota el concepto. **J.P. Guilford**, el mayor impulsor de la creatividad en la segunda mitad del SXX, señalando que creatividad implica huir de lo obvio, lo seguro y lo previsible para producir algo que, al menos sea novedoso para el niño. Este autor dejó escrito que esta era la clave para la educación, colocando a la creatividad como la rama de la producción divergente.

La clave para conseguir una persona creativa es cuidar el proceso de enseñanza y aprendizaje. El éxito se logrará cuando el niño no haga una copia de lo percibido, sino que elabore y procese ese material transformándolo en otro con el código de su sello personal.

Los expertos en el tema (Torrance, Guilford, Lowenfeld) coinciden en destacar los indicadores de creatividad. El conocimiento de estos rasgos nos ayudará a reconocer personas que probablemente se encuentran en posesión de tales capacidades. La creatividad logró convertirse en objeto de estudio a causa del interés general de las diferencias individuales. Este planteamiento reconoce que los individuos difieren psicológicamente en rasgos o atributos, es decir, que individuos diferentes pueden poseer determinada cualidad en diferente grado.¹⁵

- **FLUIDEZ:** Consiste en la producción de la mayor cantidad posible de palabras, ideas, expresiones, asociaciones, etc., atendiendo a una consigna o regla dada (número de sílabas, letra inicial...) Cuanto más respuestas se ofrezcan, más probabilidades hay de que ellas sean creativas. Existen tres tipos de fluidez:
 - a) ideacional: tiene que ver con la producción cuantitativa de ideas. La idea puede ser tan simple como una palabra o compleja como el nombre de una narración. Este factor está implicado en la resolución de problemas.
 - b) de asociación: se refiere al establecimiento de relaciones. Este factor puede tener mayor utilidad en general, cuando aplicamos por ejemplo, el razonamiento por analogía como estrategia para la resolución de problemas.

¹⁵ Guilford J.P., "Implicancias educativas de la creatividad", Anaya, 1967, p114.

c) de expresión: este tipo de flexibilidad hace referencia a la facilidad en la construcción de frases.

- **FLEXIBILIDAD:** Hace referencia a la variedad, o número de categorías diferentes que se utilizan en el momento de producir ideas, y a la variedad de soluciones dadas a un problema. La flexibilidad de pensamiento significa un cambio de cierta clase, un cambio en la manera de entender una tarea. Existe dos tipos de flexibilidad: la espontánea, donde el sujeto puede enumerar por ejemplo los usos de un ladrillo y la flexibilidad de adaptación, el sujeto para tener éxito en los tests que mide esta cualidad, debe realizar cambios de interpretación de la tarea
- **ORIGINALIDAD:** Hace referencia a las respuestas menos habituales o a aquellas otras que se alejan de lo obvio y lo común, y que generalmente son juzgadas como ingeniosas. En ocasiones surgen de forma espontánea, otras veces después de un trabajo sistematizado. Las ideas originales suelen ser poco sólidas, y si no se cuidan, terminan por desaparecer.
- **ELABORACIÓN:** Consiste en organizar los proyectos e incluso las tareas más simples con el mayor cuidado y detalle.

Estas capacidades pertenecen a la categoría del pensamiento divergente.

Otros indicadores que suelen presentarse son: sensibilidad para detectar problemas, la audacia, el humor, tolerancia a la ambigüedad... Normalmente todos estos elementos no se presentan aislados, sino que suelen confluir.

3-1. El proceso creativo

El proceso creativo presenta diferentes fases. Existen diversos modelos para el estudio del mismo (Dewey, Révész, Rossman y Logan y Logan), sin embargo estos modelos no se contraponen, sino que se complementan, ya que comparten muchas nociones y principios comunes. El enfoque de Wallas es el más pertinente a nuestros propósitos.

La primera etapa, la fase **preparatoria**, caracteriza la actividad de clasificar y ordenar problemas. Un gran esfuerzo, la mayor concentración y un intenso enfrentamiento con el objeto, determinan ese estado. La necesidad de un buen

- caudal de información para el éxito en la producción creadora es indudable. El niño recoge la información necesaria. (Encuentra una dificultad)
- La segunda etapa, la fase de **incubación**, desplaza el centro de gravedad de la actividad de la esfera del consciente a la región del inconsciente. Reposo, otros tratan de distraerse. Es un período durante el cual, aparentemente, no

hay durante una “pausa creativa”, ideas, y planes tienen que madurar. Algunos se entregan al actividad por parte del individuo hacia la solución de un problema pero durante el cual y al finalizar el mismo existe a menudo la prueba de un progreso material hacia la solución. Tal progreso está vinculado con un deseo persistente para solucionar un problema. Se presenta como el período de gestación. (Planteamiento de una posible solución)

- La tercera etapa, la fase de **iluminación**, trae la solución del problema, la cual se vivencia como “eureka” (he hallado). Muchos de los informes anecdóticos relativos al momento de inspiración señalan acompañamientos emocionales. Es posible conjeturar que la cantidad de emoción que ocurre durante la iluminación depende de varias condiciones; la fuerza de la motivación del individuo, la cantidad de frustración que haya sufrido durante la falta de progreso, el tamaño del salto intuitivo, y la importancia del resultado. Aquí ha surgido la solución.

En este momento se produce un abandono del pensamiento controlado y se recurre a la asociación libre en una especie de estado de ensoñación.

- La cuarta etapa, la fase de **verificación**, moviliza la diligencia, el esfuerzo mental. Aquella idea luminosa, impulsa a elaborar, a verificar y plasmar en algo concreto.

Este proceso no es rígido, pues a veces se interfieren las fases o se remiten de nuevo de una a otra y no es raro ver cómo después de la iluminación se pasa de nuevo a la incubación para madurar determinados puntos oscuros.

Al contemplar esta temática con el pensamiento de Guilford, encontramos que todo proceso creativo atravesaría la siguiente secuencia:



Estos tipos de pensamiento se caracterizan por:

PENSAMIENTO CONVERGENTE	<ul style="list-style-type: none">• Produce una respuesta esperable• Utiliza sólo un camino• Se mueve en una única dirección• Sigue los caminos más predecibles• Se fija en los estereotipos• Se rige por normas convencionales.• Es lógico
PENSAMIENTO DIVERGENTE	<ul style="list-style-type: none">• Produce respuestas varias• Tiende a lo desconocido, lo original, lo imprevisto.• Busca varios caminos.• Se mueve en varias direcciones• Es fluido y utiliza el azar• Contempla las cosas de diferentes maneras

Esta “flexibilidad” de esfuerzo, tensión y actividad por un lado, y de distensión, relajación y aflojamiento por el otro, esa alternancia entre actividad y reposo sería la característica principal del proceso creativo.

IV. Volver a pensar la clase

A los conceptos expresados anteriormente, sumamos el aporte de Mathew Lippman sobre pensamiento complejo “Su aporte es valiosísimo para quienes estamos preocupados acerca de cómo la escuela lleva a cabo su tarea específica, sustantiva: el desarrollo de las capacidades cognitivas superiores, el pensamiento crítico, complejo, reflexivo, el conocimiento sistemáticamente organizado.” Coincidiendo con este autor, entendemos por pensamiento de orden superior aquel que es rico conceptualmente, coherentemente organizado y persistentemente exploratorio. No es equivalente exclusivamente al pensamiento crítico, pues es fusión entre pensamiento crítico y creativo. Por ello es también ingenioso y flexible. La creatividad y la racionalidad son dos aspectos indisolubles del pensamiento complejo”

El pensamiento complejo es racional y creativo. La racionalidad es el principio rector, de las prácticas orientadas por reglas y criterios, acepta como verdad provisional los resultados de procedimientos investigativos. La creatividad es, en cambio, el principio rector de las prácticas sensibles al contexto, que se centran en la adecuación innovadora de las partes y el todo. El pensamiento complejo es a la vez

convergente y divergente, puede realizar recorridos en múltiples direcciones. El pensamiento crítico y el pensamiento creativo son, a la vez, vigorosos, aventurados e imaginativos.

El manejo del conocimiento científico y la adquisición del contenido escolar, requieren del desarrollo del pensamiento crítico y creativo .Este autor señala a la introducción de la Filosofía en las aulas, para desarrollar este tipo de pensamiento. Esta última cuestión, será retomada más adelante

CAPÍTULO II

LA CREATIVIDAD EN LA NIÑEZ

*“... a quien cree en la necesidad de que la imaginación
ocupe un lugar en la educación; a quien conoce el valor
de la liberación que puede tener la palabra...
no para que todos sean artista, sino para que nadie sea esclavo”*
Gianni Rodari

I. Evolución de la creatividad

La mayoría de los psicólogos coinciden en que los comportamientos creativos son muy frecuentes en los niños, si bien la actividad creadora se halla en cualquier parte de la vida. Las investigaciones de Torrance (1963) añaden que la creatividad tiende a aumentar desde los 2 o 3 años hasta los 8. Andrews encuentra que hacia los cuatro años y medio se alcanza un máximo, seguido por un descenso a los cinco. Estos resultados no se dan en todas las culturas ni en todos los lugares. Cuando un niño tiene que enfrentarse a las exigencias nuevas de cada etapa suele abandonar su creatividad. Para unos autores esto suele ocurrir a partir de los 5 años, mientras que para otros comenzaría a los 8, o incluso más tarde. El docente debe reavivar estos períodos críticos tratando de mantener en acción la capacidad creativa.

II. Actitudes y realizaciones creativas

En la evolución total del niño con respecto a su comportamiento creativo, se puede distinguir entre actitudes creativas por una parte y realizaciones creativas por otra. Las primeras son elementos básicos holísticos y, como tales de índole general. Se presentan en forma de:

➤ **Asombro:** el niño manifiesta un interés vivo por su medio, que le hace descubrir algo nuevo cada día. El ojo del niño está plenamente despierto, expresando un estado de maravillada curiosidad. Su experimentación del mundo es impresionista; el campo de percepción se compone de informaciones difíciles de ordenar. Este asombro resulta ser el impulso para pensar, hablar y preguntar.

➤ **Interrogación:** al igual que el asombro es consecuencia de una intensa curiosidad dirigida hacia la adquisición del lenguaje. Aproximadamente, alrededor del año y medio, el niño descubre que los objetos tienen nombre; formula las consabidas preguntas ¿qué?, las cuales determinan la temática de la primera edad

interrogativa (que culmina alrededor de los tres años). La intensidad de la interrogación da lugar a un considerable incremento del vocabulario. La segunda edad interrogativa (que culmina entre los 4 y 5 años) se caracteriza por preguntas ¿por qué?, las cuales el niño pide información final y motivacional. El niño tiene que ser estimulado para que esta actitud perdure más allá de su niñez

➤ **Duda:** aproximadamente alrededor de los 8 años el niño desea cuestionar la realidad desde otro ángulo y verifica los juicios, actitudes y modelos de comportamiento adquiridos hasta ahora.

Estas actitudes creativas pueden manifestarse en múltiples actividades, tanto de juego como en el habla, en el pensamiento como en las ideas. Son formas básicas que determinan el comportamiento creativo no sólo del niño sino del hombre en sí.

De estas actitudes creativas, como formas básicas, se distinguen aquellas características que expresan dimensiones concretas del comportamiento y que, como realizaciones creativas, tendrán su propia terminología. Hay que tener en cuenta que las actitudes y las realizaciones creativas están siempre interrelacionadas. Pertenecen a las realizaciones creativas:

➤ **El comportamiento social:** la creatividad del comportamiento social surge en el momento en que el niño, con la primera sonrisa, se fija espontáneamente en el medio, lo cual sucede aproximadamente a los dos meses de edad. La primera sonrisa es una actividad espontánea, un actuar libre, un comportamiento abierto. Aproximadamente a la edad de seis meses desarrolla todas las posibilidades de desenvolvimiento de un comportamiento social, cuando reconoce a la madre. El niño inventa formas nuevas, originales e imaginativas de comunicación interpersonal. El amor estimula la inventiva. Encontramos en esa relación madre-hijo los primeros rudimentos de lo que puede llamarse creatividad grupal: los movimientos, ocurrencias imaginativas y expresiones se basan en una relación libre de conflictos.

➤ **El comportamiento lúdico:** en el orden psicológico-evolutivo, los juegos que ponen de relieve formas de creatividad nítidamente destacadas, son principalmente, los de movimiento, los de ilusión (proyectar sobre objetos algo animado y vivo, de modo que el trozo de madera se convierta en caballo) y los de roles (este juego entra en la realidad. En él se evidencia la creatividad social y se perfecciona la comunicación.) El juego del niño es el camino real para el desarrollo de las actividades espontáneas y creativas

➤ **El comportamiento verbal:** El niño expresa ocurrencias que son

sorprendentes y originales, que permiten reconocer que la libre disposición del habla se aprovecha como posibilidad de descubrir, encontrar e inventar.

➤ **La creación formativa** (dibujos, trabajos prácticos): abren perspectivas sobre el comportamiento creativo. Ya en la etapa del garabato se manifiestan aptitudes que surgen de un impulso motor, sin prestar ninguna atención a la realidad, hasta que consigue hacer coincidir con ella su fantasía.

➤ **Intereses musicales:** se manifiestan en la reproducción de melodías, en la invención improvisada. A menudo surgen con una situación de juego, cuando el niño trata de investigar vivencias emocionales.

➤ **Intereses literarios** (poesías, cuentos, narraciones): la literatura permite despertar todo tipo de representaciones mentales, que poseen licencia para extrapolar los límites de la realidad. Permite que la imaginación vuele más allá de lo creíble e irreal.

En lo expuesto hasta ahora, hemos hablado de la creatividad como proceso natural del desarrollo. Esto nos está diciendo que el potencial creativo está, aunque no le pongamos nombre.

III-Fases evolutivas de la creatividad

Menchén Bellón (1995)¹⁶ señala las diferentes fases

3-1) Fase multisensorial

Esta primera fase dura hasta los 4 años. Hay que preparar en torno al niño un ambiente de estimulación de los **sentidos** (debe proseguir en el resto de las fases). Esta estimulación despierta en el niño un interés vivo por su medio, que lo pondrá en condiciones de descubrir algo nuevo todos los días. La fuerza de la curiosidad, lo impulsará a pensar, hablar y preguntar.

Desde una perspectiva neurofisiológica, el crecimiento neuronal depende, en gran medida, de la cantidad y calidad de estímulos recibidos.

¹⁶ Carretero M., op.cit.

3-2) Fase simbólica

Aquí, el niño de 4-5 años amplía su caudal de conocimientos. A través de su comportamiento lúdico y de su espontaneidad consigue nuevos descubrimientos. Su vocabulario se incrementa mediante sus conductas interrogativas, que debemos fomentar para que perduren más allá de la niñez y lleguen a convertirse en un hábito. Si un docente no responde a ellas, éstos perderán el interés y terminarán de extinguir esta actitud, y con ella la actividad creadora.

3-3) Fase intuitiva

La intuición del niño supone un foco de creatividad que él aprovecha para enfrentarse a un problema y encontrar una solución. El hecho de comprobar que existe Más de una solución a cualquier problema agiliza el pensamiento e impide la rigidez mental.

El niño es un investigador por naturaleza, si por investigador entendemos persona con capacidad de descubrir nuevos conocimientos. Siempre con un docente que facilite la comunicación entre ellos y con él mismo.

IV. El grupo creativo

La creatividad en la clase implica una relación mutua: relación intrínseca en el grupo, por un lado, y con el maestro, por el otro. Sin duda incumbe al docente dar los impulsos creativos, pero sus esfuerzos serán infructuosos si no ha despertado las predisposiciones correspondientes en el grupo de alumnos. De modo que lo primero sería formar de la masa inestructurada de alumnos una comunidad, un grupo, que despliegue actividades de dinámica grupal. La creatividad puede concebirse no sólo como una aptitud individual sino como un fenómeno de psicología social. Así la aptitud más destacada del docente sirve de poco si en el ámbito de la clase no se activan procesos de dinámica grupal.

Las experiencias hechas por pedagogos señalan que la chispa creativa solo puede encenderse si en un grupo surge ese elemento que-con un término científicamente poco preciso, se llama atmósfera, espíritu o clima grupal.

Dentro de este grupo aparecerán conflictos, que serán inevitables, y que perturbarán la creatividad del grupo, pero será sumamente importante que la tarea de resolverlos no recaiga tan sólo en el docente, sino que sea transferida al grupo. El contar con conflictos y esforzarse por resolverlos está perfectamente dentro de las

posibilidades de un grupo genuino. Así este ambiente le brindará las posibilidades de intercambiar puntos de vista con otros niños, adultos, y les permitirá tomar decisiones compartiendo experiencias. El niño aprende a tomar decisiones adecuadas por sí mismo cuando tiene la posibilidad de equivocarse, es decir, de tomar libremente decisiones y comparar sus consecuencias. Ellos son capaces de tomar pequeñas decisiones, de hacer pequeñas propuestas y de concretarlas asumiendo responsabilidades a su medida, por ejemplo: a) en casa: a la hora de ordenar el niño propone cómo y dónde guardará sus juguetes, b) en el jardín durante la hora de juego elegirá donde hacerlo, con qué elementos, con la presencia o no de otros niños, por ende interacciona con su medio social, lo modifica y se modifica desde pequeño.

Un entorno que le permita frecuentemente y desde pequeño, aceptar sus errores evolutivos o aprendizajes progresivos, ya que cada paso dado en el aprendizaje se organiza en el anterior, será ideal para desarrollar en los pequeños infantes su capacidad de decisión y su creatividad. Tendrán la oportunidad de crecer como seres autónomos, responsables de sí mismos y comprometidos con su medio social, capaces de elegir y de crear para crecer.

Si en cambio se los condiciona desde pequeños para que siempre obedezcas lo que otros (familia, jardín de infantes, escuela...) eligen y deciden por ellos, sentirán esta sensación como ajena, como algo externo a ellos, no darán nada de sí mismos y simplemente se limitarán a cumplir rígidamente, a delegar en otros sus elecciones personales, su proyecto de vida, su trabajo...adaptándose pasivamente al entorno.

A ser autónomo, libre, comunicativo, solidario y creativo se aprende en un entorno que posibilita elegir, para asumir la responsabilidad de ser, de crear y de dar a los demás, según las capacidades y limitaciones personales. Se aprende día a día interactuando con otros; proponiendo: libertad de iniciativa, de elección entre varias posibilidades y de aceptación hacia la realidad para modificarla. La relación humana es comunicación y comunicación es vivir en comunidad, toda comunicación implica capacidad para expresar y para comprender, para significar, para codificar, y decodificar los mensajes, presencia de otros, posibilidades de sentir, disentir, hacer, trabajar, descansar, alimentarse, vestirse, integrarse para convivir proponiendo, aceptando, eligiendo, transformando el modo o estilo de vida personal y grupal, aceptando al otro como es: diferente, para ayudarnos a pensar creativamente con los otros.

V. Creatividad y autoestima

La creatividad en el hacer diario, es necesaria para crecer como persona ya que es como un espejo: uno se ve, se refleja en la obra creada, se identifica con ella; esto fortalece el proceso de identificación, ayudando a descubrir las capacidades, a crecer y aprender a cada instante. Es un espiral ascendente: creación-comunicación-seguridad-autoestima-crecimiento afectivo, intelectual, psicomotor, social-aprendizaje-creación –comunicación.

Así el sujeto puede superar sus conflictos. Dice Melaine Klein: *“El ser sano se distingue del enfermo sólo por superar sus conflictos y no por no tenerlos”*, y ese sujeto:

- construye una imagen sana de sí mismo
- crece activo, libre, diferente, espontáneo, natural, complacido, satisfecho, original;
- crece organizado según el ritmo propio (tiempo) integrando un ritmo colectivo
- construye su propio conocimiento o aprendizaje (autodesarrollo en el aprender)
se comunica y se compromete afectivamente con el entorno, al cual puede
- modificar y modificarse, según un aquí y ahora, conociendo el antes y anticipando el después.
- Descubre las reales posibilidades y limitaciones de sí mismo y del medio
- Crece con alegría
- Crece aceptando al otro diferente
- Crece siempre
- Deviene como persona
- Aprende viviendo y vive aprendiendo
- **Aprende creando y crea aprendiendo.**

VI - El potencial en la infancia

Para estimular el desarrollo potencial en la infancia se debe tener en cuenta¹⁷:

- El desarrollo intelectual
- El desarrollo emocional
- El desarrollo creativo

Estas relaciones se complementan entre si y son interdependientes.

1. Desarrollo intelectual

¹⁷ Asociación Mundial de Educadores Infantiles

Llegar a una realización plena del desarrollo intelectual consiste en desarrollar diferentes capacidades. Algunas de las más importantes son:

- Capacidad para percibir todo lo que llega a través de nuestros sentidos. La curiosidad constante y la observación ilimitada.
- Capacidad de conceptualizar. Comprender la base central de una idea o concepto. Para conseguirlo es necesario la integración, abstracción y el uso de símbolos más allá de lo concreto.
- Capacidad de memoria, no sólo para recordar lo observado o experimentado, sino para comprender aquello que recordamos. La memoria y 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 no experimentamos.
- Capacidad de usar el pensamiento lógico para llegar a conclusiones útiles. Es necesario sus uso habitual y tener múltiples oportunidades y experiencias para aplicar la lógica desde la primera infancia
- Capacidad de criterio. Si fallan las habilidades anteriores, los niños tendrán pobreza de criterio, y éste es necesario para discernir la realidad de la fantasía.
- Capacidad de pensar. Poder expresar los pensamientos. Verbalizar ideas, opiniones, sentimientos.
- Capacidad de aplicar que se aprende por placer, provecho 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 adecuado

Las distintas capacidades se interrelacionan y alimentan mutuamente

2. Desarrollo emocional

Es indudable la relación de este tipo de desarrollo con el anteriormente expresado. Muchos profesionales de psicoterapia opinan que cuando se produce una atrofia emocional causada por 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 ensancha su curiosidad y la profundidad, amplitud y agudeza de la percepción e intuición.

El correcto desarrollo emocional supone el ser consciente de los propios sentimientos, estar en contacto con ellos y ser capaz de proyectarlos en los demás.

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

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

3. Desarrollo creativo

Esta es el área más vulnerable a padecer daños durante la infancia. También es la que, para desarrollarse, más necesita ser reconocida y sustentada.

Para que una acción, producto, teoría o idea sea creativa, además de la originalidad es importante la conceptualización, la integración, la síntesis y la capacidad asociativa. Esta capacidad es el proceso de poder generar ideas y pensamientos libremente. Los pensamientos provocan sentimientos y éstos producen emociones. Si reprimimos las emociones en los niños, no desaparecerá, sino que actuarán por su cuenta y provocarán sentimientos de culpa y ansiedad.

Si el proceso creativo no está agobiado por la represión, las asociaciones son ricas y libres.

Si el niño tiene una autoestima elevada toma en serio sus propias ideas y, con la adecuada motivación aplicará la conceptualización, la síntesis y la integración. Cada idea aportará otra más. Tomará datos de la experiencia y estimulará la memoria desarrollando y clarificando el concepto. Este concepto se sintetiza aplicando la lógica y se convierte en teoría, en una escultura, cuadro, canción, etc.

A medida que el niño crea es más consciente de sus sentimientos, aumenta la seguridad en sí mismo y afirma quién es

VII. ¿Chicos creativos?...¿Para qué?'

Si Leonardo Da Vinci no hubiera fantaseado sobre la posibilidad de la existencia de una máquina de volar, en una época donde volar estaba reservado sólo a los ángeles ¿habría surgido cuatro siglos después la aviación, o ésta se hubiera retrasado hasta que algún otro soñador lo hubiera dibujado en sus fantasías?. No es novedad que Leonardo transitaba del arte a las ciencias con una fluidez envidiable

(igual que un niño ¿no? Yo me pregunto, ¿fue peligrosa su fantasía?”, comenta Graciela Bialet, una educadora y comunicadora social de Córdoba.¹⁸

Poder facilitar y favorecer en los niños la creación es una de las mejores herramientas que los padres y maestros tenemos en nuestras manos, ya que con esto le brindamos la posibilidad de poner en funcionamiento los procesos del pensamiento divergente, que caracterizamos en el capítulo anterior. Esto le permitirá al niño, ya sea en su infancia como en su vida adulta, solucionar de manera novedosa, original y creativa sus problemas. Hoy sabemos que el mundo necesita de muchas soluciones y lo que abundan son estereotipos que lejos de brindar salidas, obstaculizan las posibilidades de un desarrollo integral y armónico. ¿Qué clase de niños podrán ser los adultos del mañana, transformadores de las cosas que están mal y enriquecedores de las buenas?

Por ende, es imprescindible desarrollar niños creativos hoy, con mucho vuelo hoy, con todas las capacidades de imaginar y fantasear una manera eficaz de seguir viviendo.

Finalmente una escuela que contemple todas las cuestiones planteadas anteriormente, debe formular principios claros y contar con el apoyo de toda una comunidad educativa, si lo que realmente pretende es lograr un cambio profundo en los procesos de enseñanza y aprendizaje que perduren más allá del tiempo y más allá de las fronteras de una sola institución educativa. Para cambiar todos debemos comprometernos

Un proceso de enseñanza aprendizaje, que pretende ser educativo, debe buscar básicamente alumnos críticos (que sepan pensar) y libres (que sepan valorar para tomar decisiones), ambos aspectos, tienen que ver, más que con proporcionar respuestas o dogmas al alumno, con propiciar que él mismo se haga preguntas cada vez más relevantes y significativas. Un alumno que va aprendiendo a pensar críticamente, va siendo cada vez más capaz de resolver problemas sin la necesidad de recetas o fórmulas memorísticas y de descubrir el sentido de su existencia y de la existencia, pues al desarrollar la inteligencia se va desarrollando la capacidad para descubrir relaciones.

Este camino de autoconocimiento y crecimiento, no lo recorre sólo, hay un docente capaz de elaborar para él actividades acordes a sus características psicológicas, a su

¹⁸ Bianet, Graciela, “Chicos creativos..¿para qué?” en: **Revista Novedades educativas** , **Bs.As., Novedades educativas**, 1993, nº32

desarrollo físico y mental y a los condicionamientos familiares y sociales de su entorno.

David Perkins, autor del best seller *The Mind's best work* e investigador superior asociado en el Harvard Graduate School of education, señala en su libro¹⁹ tres expresiones fundamentales a nuestro propósito: retención del conocimiento, comprensión del conocimiento y uso activo del conocimiento; las cuales engloba en una sola: *conocimiento generador* como aquél que no se acumula sino que actúa enriqueciendo la vida de las personas. De nada sirve un conocimiento que no se sepa utilizar en el momento adecuado, qué valor podría tener la información si no sé cómo ni cuándo utilizarla. El objetivo es lograr escuelas que brinden conocimiento y comprensión a un gran número de personas con capacidades e intereses diferentes y provenientes de contextos culturales y familiares, diversos.

Creemos que el desarrollo de la creatividad puede abrir el camino que ayude a la verdadera comprensión y al crecimiento de personas capaces de aportar soluciones a una sociedad que cambia constantemente.

¹⁹ Perkins, David, **La escuela inteligente**; Barcelona, Gedisa Editorial, Agosto 1997 1º, p.18)

CAPÍTULO III

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y CREATIVIDAD

“La principal meta de la educación es crear hombres capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente repetir lo que han hecho otras generaciones: hombres, creadores, inventores y descubridores”
Jean Piaget

I. Introducción

En gran medida nuestro sistema educacional apunta hacia una fase del desarrollo: la intelectual. Aquí el aprendizaje es muy fácil de medir, pero hablamos de aprendizaje en un sentido muy estrecho. El aprendizaje no solamente significa acumular conocimientos, sino que, además, implica la comprensión de cómo se lo puede usar. Debemos poder usar nuestros sentidos libremente con actitud creadora, y desarrollar aptitudes positivas hacia nosotros mismos y hacia los que nos rodean, así ese conocimiento resultará efectivo.

Sabemos que el aprendizaje y la memorización de hechos, sino pueden ser utilizados por una mente libre y flexible, no beneficiarán ni al hombre ni a la sociedad.

Si bien los años preescolares se suelen describir como la edad de oro de la creatividad, como la época en que todo niño irradia esta habilidad, *“los estudiosos del desarrollo de la creatividad han venido observando cómo niños de cinco años pierden gran parte de su estímulo y curiosidad por aprender.”*²⁰

*“Creatividad y Educación, no puede ser una relación brindada al azar. Cuanto mayores sean las oportunidades para desarrollar la sensibilidad, mayor será la oportunidad de aprender.”*²¹ La creatividad, es un proceso natural en el desarrollo infantil. Esto nos está diciendo que el potencial creativo está, aunque no le pongamos nombre. Todos los niños nacen creativos. La necesidad de explorar, de investigar, de descubrir que hay más allá, está presente, y es importante desarrollarla a una edad temprana. De ocurrir así, el hecho de sentirse provocado por lo desconocido, de producir muchos pensamientos e ideas, de buscar diferencias y semejanzas, de concebir ideas singulares y originales, son actitudes que parecen tienden a perdurar. *“Lo principal es que este proceso espontáneo, natural, no se pierda bajo la sistematización educativa”*²²

...”es imposible preparar a los niños que hoy van a nuestras escuelas para todas las exigencias que el futuro les va a plantear, para todos los cambios que van a tener que vivir. Sería completamente absurdo pensar que podemos impartir a nuestros alumnos el conocimiento de todos los datos y todas las habilidades que van a

²⁰ Torrance, E.P y otros; **“Implicancias educativas de la Creatividad”**. Anaya, 1967, p101.

²¹ Lowenfeld, Viktor; **“El desarrollo de la capacidad creadora”**, Kapelusz, Bs.A.s, 1975, p. 19.

²² de Castro, Ricardo; **“La Creatividad infantil”**, en: **Educación Inicial**, Octubre 1993.,p.36-38

necesitar.[...] la única solución para este agobiante problema estribaría en desarrollar en los niños las motivaciones y las aptitudes necesarias para seguir aprendiendo el resto de sus días. Mi propuesta es, que debemos abandonar las superficialidades, yendo a lo hondo del aprendizaje y de la experiencia, saliendo de la mera adquisición de conocimientos, para llegar a hacer algo con el conocimiento adquirido.”²³

II. Eficacia docente

La escuela de Nivel Inicial es un espacio y un tiempo fundamental en la vida de los niños, ya que comienzan el pasaje del yo al nosotros, de lo privado a lo público. En ese espacio de construcción social, es necesario encontrar sentido a lo que se hace. Se trata de poner en la escena central de la escuela, al sujeto que aprende; al objeto de conocimiento; al contenido a través de las informaciones, a los procedimientos y a los valores; al saber y al maestro, en una interacción permanente que otorgue sentido a la tarea pedagógica.

La función del docente implica ajustar el currículo formal al grupo real, otorgando a la enseñanza una clara orientación pedagógica, ampliando el campo identificatorio a través de ricas experiencias que promuevan la apropiación de conocimientos como el desarrollo socio afectivo. Se trata de enseñar y posibilitar el aprender.

Es este docente, quien se nutre de diferentes marcos teóricos, como también de aspectos comunes, para poder reflexionar sobre la práctica cotidiana y los desafíos que impone cada momento. Creemos que el **docente**, “es uno de los **principales resortes para el cambio en la educación**”. “[...] “la reflexión acerca de la propia práctica es necesaria en toda práctica social. En la docencia, particularmente, ya que nuestras propias experiencias como alumnos, experiencias que por estar muchas veces fuertemente internalizadas, resultan difíciles de analizar críticamente, por lo que es común que terminemos reproduciéndolas mecánicamente.”²⁴

Muchas investigaciones en el campo de la educación comparten el concepto que el docente es el factor más importante, fuera de la casa, que afecta el aprendizaje y el desarrollo del alumno (Gage,1985; Brophy y Good, 1986). Los docentes que tienen objetivos claros procuran activamente el aprendizaje y usan métodos eficientes que producen resultados. Esta investigación también refuerza la idea que enseñar y aprender es enormemente complejo y que los docentes deben tener gran cantidad de conocimiento, comprensión y capacidad.

²³ Torrance.E.P., ob.cit., p. 69

²⁴ Sanjurjo,Liliana y otros; **Aprendizaje significativo y enseñanza en los niveles medio y superior**;Rosario;Homo Sapiens; 1997,3º, pag.6

Los estudios acerca de la eficacia docente se centraron en un diverso espectro de conductas que van desde las estrategias para manejar una clase hasta tareas para el hogar. La conclusión avasalladora de esta investigación es que los docentes realmente hacen la diferencia.²⁵

Un término relacionado con el concepto de docente, como aquél que guía activamente el análisis que los alumnos hacen de la información, es el acuñado por Good (1983) conocido con el nombre de **enseñanza activa** para referirse no solo a una categoría de conductas docentes sino también a una orientación filosófica en la enseñanza. Un docente activo está comprometido directamente con el aprendizaje del alumno mediante el proceso de dar ejemplos y otras representaciones, haciendo preguntas que requieran más que la mera memorización dando explicaciones y monitoreando el progreso de sus alumnos.

La enseñanza activa puede resumirse de la siguiente manera. Los docentes activos:²⁶

- Identifican metas claras para sus alumnos.
- Seleccionan estrategias en la enseñanza que permiten alcanzar más efectivamente las metas del aprendizaje.
- Proveen ejemplos y representaciones que pueden ayudar a los alumnos a adquirir una comprensión profunda de los temas que están analizando.
- Exigen que los alumnos se comprometan activamente en el proceso de aprendizaje.
- Guían a los alumnos cuando construyen la comprensión de lo analizado.
- Monitorean cuidadosamente a los alumnos para obtener evidencias del aprendizaje.

El hilo que une todas estas características es el compromiso central del docente en el proceso de aprendizaje. Es esencial para los docentes activos tener un repertorio de estrategias de enseñanza eficaces.

III. Alternativas para la enseñanza

La enseñanza puede ser considerada como una tarea en la cual alguien (docente) intenta ayudar a una o más personas (los alumnos) a adquirir comprensión, habilidades o actitudes. Cada uno de estos componentes afecta la forma del acto de enseñar. La toma de decisiones en lo que a estrategias se refiere, contempla un marco conceptual que se basa en tres factores:

²⁵ Eggen, Paul; Estrategias docentes. Fondo de cultura Económica de Argentina, Bs.As., 1999, p15

²⁶ *ibid.*

- ✓ Docente
- ✓ Alumno
- ✓ Contenido

Probablemente, los docentes sean el factor más importante entre los que atañen la cuestión de enseñar. Guiar al alumno en el aprendizaje, en cualquier nivel, es una empresa muy individual y personal. Cómo enseñamos depende en gran medida de quiénes somos (Kagan 1992) Los objetivos que elegimos, las estrategias que usamos para alcanzar esos objetivos, la manera de relacionarnos con los alumnos, todo depende de lo que traemos al aula como seres humanos.

Es innegable que en el proceso de conocimiento y de la actividad práctica, los hombres se proponen fines, se plantean diversas tareas. Esto lleva a la necesidad de hallar las vías que conducen mejor al fin propuesto, los modos eficientes de resolver las tareas adecuadas.

“Es esencial recorrer la importancia y necesidad de que la ayuda pedagógica sea rigurosa y sistemática, pero no rígida e inflexible. Rigurosa, hacemos referencia a la necesidad de que las estrategias didácticas estén científicamente fundamentadas, se adecuen a las características epistemológicas del objeto de estudio, a las peculiaridades de las estructuras cognitivas del sujeto que aprende, y a las del contexto en el cual se llevará a cabo el proceso. Sistemático, en tanto que es importante mantener la coherencia y regularidad entre los diversos medios que se utilizan para organizar la intervención docente. El método no se reduce a un instrumento, sino que tiene que ver, con la orientación general elegida, con la orientación metodológica.

Cuando decimos que no debe ser rígida e inflexible, hacemos referencia a que el mismo debe establecer criterios claros y fundamentados, pero no puede dar recetas aplicables a toda situación. Debe dejar amplio, margen para su acomodación a cada experiencia concreta, para posibilitar no sólo la adecuación, sino la instrumentación creativa por parte de docentes y alumnos” (Sanjurjo)

Sin embargo, no todas las acciones que realiza el docente en el aula responden, necesariamente a intenciones pedagógicas propiamente dichas ni todo lo que hace en el aula puede ser analizado desde la perspectiva de las estrategias didácticas. Por lo tanto se “recorta” un universo que se corresponde únicamente a aquellas acciones que persiguen explícitamente un fin pedagógico. Dentro de esta investigación se entiende el concepto de **estrategias didácticas al conjunto de acciones que realiza el docente con clara y explícita intencionalidad pedagógica.**

La elección de las mismas depende de los objetivos a alcanzar, la mejor estrategia es aquella que resulta la más efectiva para alcanzar un objetivo

determinado en una situación específica. Solamente cuando los docentes tienen conciencia de los diferentes tipos de contenidos, pueden identificar la estrategia más efectiva, y la selección y el uso de la estrategia solamente puede ocurrir si el docente posee un repertorio de técnicas. El uso de estrategias óptimas demanda el conocimiento de alternativas.

Debemos considerar que las estrategias didácticas responden a un método didáctico, del que se sirve el docente para guiar el aprendizaje. Este método aporta los principios y normas básicas que rigen todo el proceso de aprendizaje. En este sentido, no facilita sólo a la elaboración de estrategias didácticas sino que además define las líneas básicas para la concreción de proyectos de trabajo.

Es precisamente a través de la instrumentación didáctica y de la utilización variada de diferentes estrategias que faciliten distintas maneras de acercarse al objeto de estudio, que posibilitaremos la comprensión de un nuevo contenido (entendiendo que éste último está conformado no sólo por conceptos, sino por hábitos, normas actitudes, destrezas y valores)

En conclusión, creemos que el docente debe poner énfasis en los procesos en los cuales el alumno participa en la medida que se acerca al objetivo de contenido, de tal manera que se posibiliten la construcción y elaboración de los nuevos aprendizajes. Hasta los niños más pequeños aprenden rápidamente a dar explicaciones y hasta responder preguntas hipotéticas. (Eggen, 1996)

IV. Docentes de Nivel Inicial, protagonistas de una práctica compleja

La mayoría de los docentes se manejan con representaciones sociales, las cuales designan una forma de conocimiento específico, el saber de sentido común, cuyos contenidos manifiestan la operación de procesos generativos y funcionales socialmente caracterizados. Estas representaciones emergen en el contexto de su desempeño laboral orientando sus prácticas, guiándolos en el modo de nombrar y definir diferentes aspectos de la realidad de todos los días, en el modo de interpretarlos, tomar una posición y defenderlos. En ellos se incluyen elementos informativos, cognitivos, ideológicos, normativos, valores, aptitudes, opiniones, imágenes. Muchas veces este tipo de conocimiento no coincide, necesariamente, con las proposiciones científicas. Sus conceptos espontáneos dan lugar a determinadas consecuencias, como son²⁷:

- ◆ el tipo de actividades que propone

²⁷ “0 a 5 La educación en los primeros años”, nº40. Novedades Educativas. Buenos Aires, 2001, pag.41-44..

- ◆ la estructuración de la sala
- ◆ lugar del docente, su trabajo, formación
- ◆ lugar de los niños en la apropiación del conocimiento
- ◆ enfoque didáctico y contenidos
- ◆ la forma de evaluar las intervenciones de sus alumnos...

Sin embargo, se pueden extraer algunas afirmaciones fuertemente instaladas en el desarrollo y en la acción didáctica del Nivel Inicial:

1. la actividad de los niños con y sobre los objetos
2. el valor de lo concreto en la construcción del conocimiento
3. la relación del juego con la evolución del pensamiento
4. la interpretación de las formas del pensamiento infantil y su relación con la construcción del conocimiento
5. el valor del error como expresión de las formas del pensamiento

A las representaciones anteriores, se le agrega la concepción que los docentes tienen acerca de la creatividad, siendo ésta, un aspecto central en las planificaciones y en el desarrollo de las actividades.

Estas representaciones pueden presentarse tanto innovadoras como rígidas o tradicionales. Innovadoras en tanto conversiones de experiencias, de percepciones que conducen a una nueva visión. Rígidas en cuanto hacen prevalecer los antiguos marcos de pensamiento, alineándolos en lo ya conocido. De aquí la importancia de conocer la representación que los docentes manejan sobre el concepto de creatividad, ya que ésta desembocará en su tarea explícita, en su propuesta didáctica, que incluye objetivos y conductas orientadas a determinados logros; en la forma de elaborar ideas más originales, en la expresión de nuevas relaciones y en la forma de modelar información de modo más imaginativo a través de sus estrategias. Se proponen entonces, procesos educativos andamiados pero centrados en el desarrollo y la experiencia de los alumnos y en los modos que los propios alumnos entienden y abordan sus procesos de aprendizajes, según estrategias que otorgan diferentes posibilidades de significatividad a los contenidos escolares.

Será necesario partir de situaciones problemáticas significativas y volver permanentemente a las mismas a partir de los nuevos esquemas construidos.

IV.1 - Formación para el pensamiento creativo

Según numerosas investigaciones relativas a la formación para lograr mejoramiento en el potencial creativo, los resultados han sido positivos. De lo que se infiere que la creatividad puede ser “enseñada” o “estimulada”.

Rusch, Denny e Ives (1965) compararon un grupo experimental enseñado creativamente durante el año escolar y un grupo control que fue enseñado de la manera usual. Se aplicaron siete tests de la producción de pensamiento divergente (el examen de la literatura consultada define creatividad como sinónimo de pensamiento divergente) al comienzo y al finalizar el año escolar. El grupo experimental mejoró notablemente en cinco de los siete tests, y en el grupo de control ninguna ganancia fue elevada.

Así también se consideraron, con especial atención, el desarrollo de las aptitudes creativas en los cursos regulares de escuela. Las variables han sido actitudes de los maestros y métodos de enseñanza. Al igual que el caso anterior, se administraron test previos de aptitudes divergentes y luego tests posteriores de las mismas aptitudes. Torrance y otros (1960) enseñaron a 10 docentes los principios de la enseñanza creativa. Ellos eran ²⁸:

- **Considerar con respeto las preguntas de los niños.** “No hay nada que suponga para un niño mayor recompensa que comprobar que sus preguntas son consideradas con respeto. El niño cuya pregunta es rechazada se siente él mismo rechazado, con lo que pronto aprende a no preguntar más.”
- **Tratar de igual modo las respuestas imaginativas.** “Los docentes no pueden desarrollar la creatividad, si no son respetuosos antes con ella. Esto requiere concentración y mucho cuidado, a fin de prestar a cada alumno la atención suficiente para ver el potencial creativo de la idea que puede estar expresando, pero todavía en esbozo.”
- **Demostrar a los alumnos que sus ideas son valiosas.** “Muchas veces los docentes no creen que sus alumnos sean capaces de aportar ideas valiosas, siendo así que muchos niños tienen ideas muy aprovechables, que son abandonadas porque desconocen ellos mismos su calidad. La mayoría de los niños necesitan más bien que se les de confianza y se les estimule, para poder seguir adelante. El docente creativo encuentra siempre en los niños cosas excelentes en las que fijarse.”
- **Dejar que los niños hagan algunas cosas como práctica sin temor de la evaluación.** “Hay docentes que desean evaluar todo lo que el alumno hace. Todos necesitamos tiempo para cometer errores, para verificarlos y descubrir lo que ocurre cuando hacemos algo equivocadamente.”
- **Vincular a la evaluación con la causa y las consecuencias.** “En lugar de decir *bien* o *mal*, deberían señalar las consecuencias de ambos rendimientos, dejando que sean ellos quienes evalúen la adecuación o no de los diversos resultados. Así

²⁸ Torrance, E.P., ob.cit., p. 87.

el docente puede desarrollar el pensamiento casual que subyace en el fondo de la actividad evaluadora. Si queremos que la creatividad de los niños permanezca ligada a la realidad, hemos de enseñarle a desarrollar el pensamiento casual en sus esfuerzos evaluativos

Los tests demostraron ganancias superiores en el grupo experimental de los alumnos en los puntajes de originalidad y elaboración, superioridad en fluidez y flexibilidad. Los maestros que no supieron entender los principios, tendían a ser autoritarios, estaban a la defensiva, seguían dominados por sus horarios, eran insensibles a las necesidades emocionales e intelectuales de sus alumnos, preocupados por los problemas de indisciplina e incapaces de dar mucho más de sí mismos.²⁹

El examen de la literatura consultada, arroja que este mismo autor, Torrance,³⁰ confeccionó un programa fijo para promover en once seminarios, sistemáticamente estructurados, las aptitudes creativas que han de exigírsele al docente. La organización de los temas fueron:

- 1) Reconocimiento y fomento de posibilidades del desarrollo
- 2) Respeto para con las preguntas y contribuciones
- 3) Preguntas provocativas
- 4) Reconocimiento y evaluación de la originalidad
- 5) Desarrollo de la capacidad de elaboración
- 6) Práctica y experimentación sin calificaciones
- 7) Formación de lectores creativos
- 8) Predicción de comportamientos
- 9) Experiencias de aprendizaje sistemáticamente dirigidas
- 10) Búsqueda de la verdad por medios de investigación
- 11) Métodos de solución creativa de problemas.

En virtud de los conceptos de entrenamiento e instrucciones para maestros creativos, elaborados por J.P.Guilford y E. P.Torrance, indica R.J Hallman³¹ (1970) once puntos:

1. Ante todo, es necesario lograr en el alumno un *aprendizaje autoinducido*.

Los alumnos mismos deben ser activos, encontrar problemas, experimentar y plantear hipótesis. El maestro orientado hacia la creatividad tiene que acostumbrarse a no presentar él mismo todos los problemas, sino a dar únicamente estímulos mentales,

²⁹ Guilford. J.P, “**La naturaleza de la inteligencia humana**”, Paidós, 1967, pag 399.

³⁰ Gottfried, Heinlet, “**Maestros creativos, alumnos creativos**”, Kapelusz, Bs.As., p110

³¹ Ibid.

para que el alumno reconozca el problema y formule preguntas. Es decir, el docente tiene que fomentar la iniciativa propia del alumno.

2. La *actitud autoritaria* constituye un gran obstáculo para la creatividad. Por lo tanto el maestro que desee promover la creatividad de sus alumnos tiene que practicar un estilo cooperativo. Es importante crear una buena atmósfera en que pueda desarrollarse la creatividad grupal. El alumno necesita libertad para crear, dentro de ciertos límites, debe actuar libremente y experimentar bajo su propia responsabilidad. Esto lo induce a tomar sus propias decisiones.

3. Si los niños están preparados para ello, el maestro puede *introducir ejercicios especiales de pensamiento creativo* y fomentar procesos mentales de esa índole. Por ejemplo:

- ✓ hacer recordar y asociar libremente
- ✓ distinguir problemas y percibir relaciones
- ✓ analizar ideas insólitas y suposiciones descabelladas
- ✓ estimular afirmaciones (incluso inusitadas)
- ✓ llamar la atención sobre objetos de visión y audición
- ✓ animar a encontrar nuevas aplicaciones para objetos conocidos
- ✓ hacer concebir bosquejos para cuentos, tareas de solución de problemas y efectos inesperados
- ✓ hacer aplicar materiales y conceptos de manera insólita

4. El maestro creativo *posterga el juicio*. Si se ofrecen los resultados o soluciones, se bloquean los esfuerzos de indagación. El docente debe comprender que todo pensar vivo es lento. Tiene que dar tiempo suficiente a los alumnos y permitir que se equivoquen. Existe el “error creativo”.

5. El maestro creativo debe promover la *flexibilidad intelectual* del alumno. Este debe cambiar sus posiciones de observación, variar el acceso a los problemas y no seguir una sola línea.

6. El maestro creativo estimula al alumno a *autoevaluar* sus adelantos individuales y su rendimiento. El ejercicio de la autoevaluación es una categoría importante para el comportamiento creativo.

7. El maestro creativo despierta en el alumno la *sensibilidad* a los sentimientos y estados de ánimo de otra gente, a impresiones ópticas y acústicas. El alumno debe llegar a ser un hombre sensible.

8. Son importantes para el maestro creativo las *preguntas*: debe tomar en serio las preguntas de los niños y recibirlas con atención. Las preguntas deben ser tan abiertas que admitan varias respuestas. De modo que son tan importantes tanto las preguntas del alumno como las del docente.

9. El maestro creativo brinda al alumno la posibilidad de manejar materiales, herramientas, conceptos, ideas y estructuras. El *trato activo de las cosas* fomenta lo creativo ayudando al alumno a comprender los procesos en desarrollo.

10. El maestro creativo tienen la misión de educar a los niños para la *tolerancia a la frustración*. Deben aprender a aceptar fracasos. Esto es importante, porque las personas creativas siguen siéndolo aun en situaciones inseguras y difíciles, están a la altura de la situación. Los esfuerzos creativos surgen de condiciones inseguras, de circunstancias difíciles; y los alumnos que mejor salvan tales situaciones llevan una ventaja en lo que a potencial creativo se refiere.

11. El maestro creativo lleva a percibir una estructura total y no a examinar tan sólo las partes. Así el docente debe presentar los temas didácticos en su interrelación

“Uno de los logros más brillantes de la investigación a escala internacional sobre la creatividad, consiste en que hoy no nos enfrentamos al problema desde la hipótesis de que la creatividad es algo fijo e inmutable; sino que consideramos que la creatividad es, hasta cierto punto, una respuesta de la estimulación del medio, de modo que depende en parte, de los esfuerzos educativos”³²

“La creatividad, entonces puede ser favorecida o entorpecida por la estimulación ambiental de la escuela. [...] Los esfuerzos de los educadores para incrementar la producción creativa de sus alumnos descansa sobre tres hipótesis³³:

- 1) Todo sujeto posee, en algún grado, capacidad creativa.
- 2) Esta capacidad es susceptible de desarrollarse por la práctica
- 3) Semejante ejercitación es función propia de la escuela.”

La función del docente, por lo que al fomento de la creatividad se refiere, es de protección y fortalecimiento. Expuesto brevemente en los siguientes momentos:

- **Inspiración**: se trata de la clase de enseñanza y relaciones generales que estimulan el aprendizaje del estudiante, la libertad para discernir libremente con él.
- **Estímulo**: dentro de los contenidos del currículum deben incluirse experiencias novedosas y provocativas. Se trata de lanzar lejos la mirada, de introducir en el campo atencional del alumno lo realista, lo poco frecuente, lo nuevo y lo que todavía no se repite.
- **Facilitación**: los niños no pueden crear sin inspiración ni estímulo, como tampoco sin una atmósfera facilitante de cordialidad, seguridad y permisión. Necesitan una zona psicológica de seguridad, fuera de la cual puedan dar ellos sus pasos para explorar el mundo, pero con la posibilidad de retornar a ella apenas se sientan

³² Torrance, E.P., Ob.cit., p.21

³³ Torrance, E.P.;ob.cit., p.13-14

atemorizados por sus descubrimientos. El tiempo en que el alumno es creativo es especialmente delicado. Los docentes pueden ayudar, recompensando los esfuerzos iniciales positivamente. Finalmente lo que se requiere, y esto es lo más vital, una atmósfera general de calor y afecto.

- **Dirección:** el docente ha de hallarse en situación de orientar el desarrollo del talento del alumno hacia determinada área o nivel en el que obtendrá su máxima eficacia. Por más que esta sea, propiamente hablando, una función de orientación escolar implica algo que un docente hábil debe hacer.
- **Aliento y desarrollo:** Se refiere a la animación y desarrollo de las capacidades del alumno en orden a una canalización de orden práctico de las mismas.

V. Pensamiento creativo y desarrollo conceptual

“Desde los tiempos de Dewey, venimos diciendo que enseñar a pensar constituye un objetivo de la educación, pero en nuestras aulas los alumnos son todavía, hoy fundamentalmente, recompensados según la cantidad de información que son capaces de retener. Las mentes de los niños son tratadas como recipientes para llenar de información.”³⁴

Ciertamente, el Nivel Inicial impactará fuertemente en el desarrollo cognitivo cuando propicie el encuentro de sus alumnos con conocimientos socialmente válidos que promuevan:³⁵

- una amplia variación de actividades escolares, apuntando no solo a la resolución y comprensión de problemas sino a la justificación y sistematización de las diferentes soluciones
- un clima de producción que favorezca la discusión y el respeto por la diversidad en la manera de enfrentar las situaciones
- el desarrollo del lenguaje del pensamiento como conjunto de palabras y modos de comunicación, para poder referirse a los productos del pensamiento
- el sostenimiento de predisposiciones al pensamiento a lo largo del tiempo
- desarrollar el espíritu estratégico como aventura cotidiana
- ***desplegar la creatividad y la imaginación***
- enseñar a transferir conocimientos
- propiciar el juego simbólico y su enriquecimiento.

Hoy existe la fuerte convicción de que, por medio del intercambio simbólico con

³⁴ ibid

³⁵ Nejamkis, Graciela, “Una resignificación histórica acerca del desarrollo cognitivo”, en **Revista 0 a 5 La educación en los primeros años**, Bs. As, Novedades Educativas, 2001, N°40, p.44

el adulto, niños y niñas pueden resolver problemas y realizar tareas que por sí solos serían incapaces de hacer, y al mismo tiempo van creando nuevas competencias.

Desde esta perspectiva, proponemos un modelo de aprendizaje guiado, apoyado por el adulto en permanente colaboración con los niños y las niñas en el que sea prioritaria la interacción simbólica por sobre el medio físico. De aquí la importancia de los social y el trabajo en grupo.

Sin embargo, muchas veces la creatividad (necesaria para el desarrollo cognitivo que propulsamos) se ve obstaculizada por monótonas copias o reproducciones de modelos propuestos. Este proceder no favorece el desarrollo de la imaginación y fantasía del niño, facultades que conviene ejercitar como se ejercita la memoria o el cálculo.

Todas las áreas o materias de enseñanza **pueden favorecer el desarrollo de la creatividad**. Hay unas que facilitan más que otras este desarrollo creativo, pero en todas ellas hay que dar margen a que el alumno proyecte su propia personalidad, ofreciendo el trabajo con cierta originalidad, con creatividad que es como el alumno encuentra el gozo al realizar su propia obra. La tendencia de la enseñanza tradicional que ha insistido demasiado en el aprendizaje mecánico, en la repetición de ejercicios carentes de interés, debe ser desechada.

Se trata de superar etapas y pasar de la imposición, a la búsqueda voluntaria, a la profundización para llegar a la aportación y crítica personal.

Con la evolución de la ciencia, aquellas soluciones válidas hasta hace poco, ya no sirven y tiene que ser reemplazadas por otras más adecuadas. Por eso la educación no debe consistir en mera instrucción, sino que tiene que ser signo de descubrimiento, que implica reflexión más que la recepción.

Un alumno que razone bien, acorde a sus características evolutivas, estará en condiciones de inventar, y quien quiera inventar debe tener capacidad de razonar.

Por ende, el ámbito escolar no debe eliminar o limitar la creatividad, sino que, por el contrario, debe favorecer y proporcionar los medios adecuados para que el alumno estimule sus facultades creadoras.

CAPÍTULO IV

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL NIVEL INICIAL

*“Dime algo y lo olvidaré,
muéstrame algo y quizás lo recuerde,
hazme participar y lo comprenderé.”*
Proverbio chino

I. Introducción

Retomando la idea del docente como profesional que debe saber para poder enseñar, reflexionar para poder decidir y conocer para poder elegir, analizaremos en este capítulo una serie de estrategias, predominantes en el nivel.

El uso de estrategias, desde la toma de decisiones pensadas y fundamentadas para el desarrollo de actividades, implican todo lo que el docente pone en juego a la hora de diseñar y concretar las propuestas de enseñanza, es decir, todas sus acciones, modos de organización e intervenciones. Sabemos que no existe una estrategia única ni mejor, sino una amplia gama de posibilidades adecuadas en función del contenido, las metas, los alumnos, el contexto y las situaciones reales.

Dentro de esta investigación se entiende el concepto de estrategia didáctica, al conjunto de acciones que realiza el docente con clara y explícita intencionalidad pedagógica.

II. Estrategias didácticas

II.1. Conversaciones grupales

Son un instrumento valioso, aquellas conversaciones que permiten un intercambio de ideas y opiniones. Los diálogos pueden ser espontáneos o direccionados, focalizándose en contenidos. La palabra se presenta también en las consignas de trabajo. Sabemos que no alcanza que el docente tenga claro que contenidos quiere enseñar, y cuál es la actividad que el niño desarrollará, es necesario que se piense de antemano las consignas que se darán. A través de ellas se pueden analizar las estrategias. Estas consignas se pueden presentar planteando la situación de un modo problemático, analizando modos alternativos mediante los cuales la situación problema fue resuelta por otro grupo y discutir su pertinencia o no, mediante preguntas directas³⁶.

³⁶ Arenillas, Silvina; Román, Ana, “El desafío de enseñar en el Jardín de Infantes”, Vocación Docente, 2002

II.2 Indagación y Confrontación

Con base en las preguntas, se lleva a los niños a provocar conflictos cognitivos y/o presentar una tarea a resolver, en la cual se pondrán en juego sus saberes previos.

La ventaja de esta estrategia consiste en promover la investigación, estimular el pensamiento crítico (considerado por Matthew Lipman parte del pensamiento creativo), desarrollar habilidades de análisis y síntesis de información. Esta estrategia puede ser utilizada para iniciar la discusión sobre un tema, guiar la misma para promover la participación de los niños y generar controversia creativa en el grupo.³⁷

La Confrontación da a conocer a un grupo diferentes orientaciones con respecto a un tema. Su mayor ventaja implica que se recibe información variada y estimulante, motivando así el pensamiento crítico.

II.3. Juego y situación de aprendizaje con elementos lúdicos

Desde su creación, el Jardín de Infantes definió el juego como uno de los aspectos fundamentales de su organización y forma de trabajo. La imagen del Nivel Inicial se presenta como un lugar para “hacerse amigos y jugar”. Esta concepción, actúa muchas veces, como un problema a la hora de precisar la función educativa del nivel, sin embargo sabemos claramente que una de sus funciones es socializar por vía del conocimiento.

Introduciéndonos en la propuesta lúdica, en el contexto escolar partimos de considerar que la situación de juego implica un desafío desde el nivel de pensamiento.

Nos parece pertinente aclarar en estas instancias, la diferencia entre juego y propuestas con elementos lúdicos. En el juego, la iniciativa es de los niños. Ellos eligen el qué, el cómo y con quién jugar. Los niños no viven la situación como de aprendizaje, aunque el docente la haya planteado con ciertos contenidos. Pero como el juego es de los niños, esos contenidos pueden o no tener oportunidad de desarrollo. En estas situaciones, el docente prevé únicamente los materiales (en función de los contenidos o temáticas que está trabajando) y, en algunas ocasiones, la disposición del ambiente físico.

Su ventaja radica fundamentalmente en que es divertido y promueve la interacción y comunicación de los participantes, a la vez que permite aprendizajes significativos.

En la situación de aprendizaje con elementos lúdicos, el docente es quien planifica la actividad teniendo en cuenta los contenidos a trabajar y considerando la

³⁷ Instituto tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo.

propuesta, las consignas, los materiales, la organización del grupo, los tiempos coordinando la dinámica de la actividad. Por ejemplo: un juego de cartas, de tableros, etc. que presentan un tema a resolver, operando como una estrategia que utiliza la docente para posibilitar el aprendizaje de sus alumnos.

II.4. Aprendizaje basado en la resolución de problemas

En el aprendizaje basado en la resolución de problemas, los niños sintetizan y construyen el conocimiento para resolver los problemas, que por lo general, son tomados de la realidad. Esta estrategia es útil para el desarrollo de habilidades relacionadas con el análisis y la síntesis de la información. Permite también, el desarrollo de actitudes positivas ante el problema y la socialización.

Se considera al problema como una situación que entraña un no saber, o bien, una incompatibilidad entre dos ideas. Pero para que esta situación sea realmente un problema, es necesario alguien que lo piense y para quien exista. El hecho de que yo ignore algo o no vea manera de hacer compatible mis ideas, es un obstáculo para llegar a la meta. Es condición indispensable del problema que por lo menos se vea la implicancia de una meta a alcanzar.

El proceso de resolución de problemas constituye una unidad orgánica y, por lo tanto, debemos reconocer que cualquier fragmentación del proceso es artificial. Sin embargo, a los efectos didácticos se lo divide en fases (Dewey):

Reconocer el problema

El camino hacia el objetivo sufre un bloqueo y la conducta habitual no resulta exitosa para eliminar ese obstáculo que bloquea. El sujeto se da cuenta de que existe un problema.

Aclarar el problema

El problema se hace más preciso y específico respecto de qué resultado debe alcanzarse y que se sabe, o bien que recursos están a nuestro alcance.

Proposición de una hipótesis para la resolución de problema

Surgen propuestas específicas que sugieren cursos de acción para manejarse dentro de la situación problemática.

Razonamiento de las inferencias de la hipótesis

Uniendo las hipótesis y los hechos relevantes que le son conocidos, el sujeto infiere lo que se desprende de la hipótesis que él considera.

Verificación de la hipótesis

Las conclusiones que surgen de las hipótesis se comprueban con hechos conocidos o por experimentación con hechos nuevos, para ver si las conclusiones son válidas y si la hipótesis se mantiene.

La conducta desarrollada en la situación problemática a menudo es confusa, ilógica y desordenada. Nunca encontraremos a un sujeto que resuelva un problema de forma prolija y ordenada, siguiendo la lógica de los pasos enumerados anteriormente. Más bien el sujeto “revolotea” a menudo comenzando por el medio, volviendo a los primeros pasos, retrocediendo y adelantando entre hipótesis, clarificación del problema, y nuevamente hipótesis. El análisis de lo que es requerido para la resolución del problema, provee al sujeto de lo que podemos llamar “un modelo de investigación”

La amplitud, el alcance de los problemas que encuentra el sujeto, están en relación con la amplitud de las experiencias que ha tenido, con el alcance de las actividades con las cuales se compromete y con la amplitud de intereses que despliega. Así, si un niño nunca ha visto una computadora, no habrá tenido el problema de saber cómo funciona, es decir, una vida rica en experiencias e intereses, es también rica en oportunidades para aprender a afrontar las situaciones problemáticas que se generen.

Las hipótesis comienzan a surgir como respuestas sugerida, una suposición elaborada sobre la base de hechos presentes en la situación original de la cual surgió el problema. (Burton, 1965). Un problema suele sugerir una hipótesis a una persona que sepa pensar. Es conveniente recurrir a la mayor cantidad de hipótesis exploratorias, buscar todas las asociaciones, implicancias o ideas relacionadas de alguna manera, que sirvan para negar para o prestar apoyo a alguna de las hipótesis originales. Mientras tanto se deja en suspenso todo juicio, En cualquier momento del abordaje de un problema, el sujeto es atraído a producir alguna respuesta para resolverlo. Con frecuencia el problema no es aprehendido como tal, antes de que se le ocurra al sujeto alguna sugerencia de cómo manejarlo, lo cual ya es una suposición que, en cierta medida apunta a la solución. La primera hipótesis “irrumpe” en la mente en forma espontánea. La misma se desarrolla y luego se verifica: se confirma o refuta mediante el razonamiento y su confrontación con los hechos.

¿De dónde surgen las hipótesis?

La emergencia de las mismas surgen de la experiencia individual. Cuanto mayor experiencia y conocimiento tenga un sujeto se puede esperar de él mayor fluidez y eficacia para resolver los problemas; de los factores de maduración individual y de la habilidad intelectual, madurez intelectual y riqueza de información corren paralelas de modo que el sujeto más maduro es también el que tiene más información y experiencias a las cuales recurrir; y de la misma situación problemática.

Pero además de la **experiencia**, una de las características del desarrollo intelectual, es la facilidad con la cual el sujeto aprehende relaciones entre objetos o

conceptos y la fluidez o rapidez con que él produce ideas o conceptos que están en relación con los otros elementos. En este punto podemos considerar, como factores de experiencia individual específica el tipo de pensamiento que posea el sujeto. Según Torrence, al que ya hicimos referencia, se distinguen: el pensamiento divergente y el pensamiento convergente. El grado de convergencia o divergencia diferirá entre los sujetos.

El pensamiento convergente, obligaría al sujeto a resolver sus problemas siguiendo recetas que le han sido dado u obedeciendo la tradición.

El pensamiento divergente sería la capacidad de percibir lagunas, de usar caminos diferentes, recursos propios en la solución de un problema.

4.1 Los problemas como una operación creativa

Tanto la resolución de problemas como la producción creadora se estudian juntas porque tienen mucho en común. Existe algo creador en toda genuina resolución de un problema, y la producción creadora se realiza típicamente gracias a los medios para el fin de solucionar algún problema. Ambas actividades importan recuerdo transferencial; si sólo estuviera implicado el recuerdo tipo réplica no existiría resolución de problemas y no habría nada de creativo en el acontecimiento de la conducta. Estas conclusiones han sido elaboradas en otros lugares (Guilford, 1963; 1964). La razón para vincular la resolución de problemas con la producción creadora de manera tan íntima resulta clara cuando se considera los ingredientes de estas dos actividades y se halla lo que tienen en común.

Ya en 1910, John Dewey propuso en sus clásicos pasos o etapas representados en común en distintos episodios de la resolución de un problema:

- a) se siente una dificultad
- b) la dificultad es localizada y definida
- c) se sugieren las posibles soluciones
- d) se consideran las consecuencias
- e) se acepta una solución

Con modificaciones mínimas, estos pasos para la resolución de problemas se han mantenido a través de los años, aunque no se les ha prestado demasiada atención. D. M. Johnson (1995) simplificó el programa, para la resolución de un problema a tres pasos: preparación, producción y juicio. Sin embargo otros autores propiciaron el retorno a un modelo de cinco etapas con la preparación, el análisis, la producción, la verificación y la reaplicación. El quinto término se incluyó teniendo en cuenta el hecho de quien soluciona un problema a menudo vuelve a etapas anteriores en un proceso de tipo circular.

En un episodio completo de producción creadora es el propuesto por Wallas (1926)³⁸. Los cuatro pasos son:

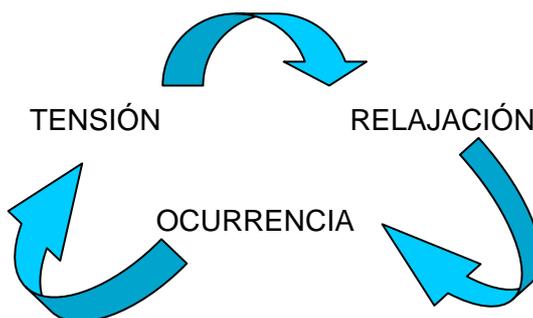
- 1-preparación: se recoge la información
- 2-incubación, la elaboración inconsciente
- 3-iluminación, surgen las soluciones inspiradas
- 4-verificación, se prueban las soluciones y se elaboran.

Después de un estudio de más de 700 inventores famosos, Rossman (1931) propuso un conjunto más detallado de pasos que comprende:

1. Observación de una necesidad o dificultad
2. Formulación de un problema
3. Revisión de la información disponible
- 4-Formulación de soluciones.
- 5-Examen crítico de las soluciones
- 6-Formulación de nuevas ideas
- 7.Examen y aceptación de las nuevas ideas.

Las múltiples semejanzas entre fenómenos conocidos como resolución de problemas y producción creativa hacen posible y deseable que ambos se consideren esencialmente el mismo tema. Las semejanzas están indicadas tanto por los pasos propuestos tradicionalmente como por las aptitudes intelectuales implícitas, que son muchas en ambos casos.

El proceso creativo, seguiría entonces un ritmo circular:



Para estimular las actitudes creativas se ha de fomentar especialmente este proceso.

II.5. Filosofía con niños

Según Matthew Lipman, para el desarrollo del pensamiento complejo, del cual el pensamiento creativo es parte, sería deseable introducir en las salas, la enseñanza de la Filosofía. Tomamos una de sus citas, donde sintetiza claramente su postura acerca de una enseñanza a favor del desarrollo del pensamiento: Mejorar el

³⁸ Guilford, J.P, “**La naturaleza de la Inteligencia Humana**”, Paidós, p. 370-408

pensamiento en el aula significa primordialmente mejorar el pensamiento en el lenguaje y ello supone la necesidad de enseñar el razonamiento, tradicionalmente una subdisciplina de la Filosofía. El razonamiento es aquel aspecto del pensamiento que puede ser formulado discursivamente, sujeto a una evaluación mediante criterios (puede haber entonces razonamientos válidos e inválidos), y ser enseñado”³⁹

Lipman no propone el aprendizaje de habilidades de razonamiento aisladas sino articuladas con el contenido y básicamente con disciplinas humanísticas y con la Filosofía. No hay método de pensamiento aislado del contenido y la finalidad ética de nuestras acciones.

II.6. Aprendizaje basado en Proyecto

El objetivo de esta estrategia permite acercar una realidad concreta a un ambiente educativo por medio de la realización de un proyecto de trabajo. Es un modo de organizar la tarea alrededor de una problemática a investigar que se plasma en un producto final, que da cuenta de lo investigado. Este producto final se va constituyendo en función de lo investigado y analizado.

II.7. Taller y Experiencia directa

El taller es un modo de organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje que se basa en la conjunción de la teoría y la práctica para abordar la resolución de un problema o el estudio de un contenido concreto, y mediante la actividad participativa de los alumnos, a través del ensayo creativo que éste hace de sus capacidades, conocimientos y destrezas, utilizando múltiples y variados recursos y materiales.⁴⁰

El aula taller fomenta la construcción del aprendizaje y el trabajo cooperativo. El papel del docente es orientador, facilitador y asesor. El espacio físico debe aportar a la movilidad del alumno y los recursos adecuados a la tarea. Lo esencial de los talleres es planificarlo de acuerdo a los contenidos que tienen un componente de “hacer”, es decir, de procedimientos, destrezas y habilidades. Sin embargo, el concepto de taller no debería limitarse a la elaboración de manualidades.

En esta línea como estrategia de intervención, se trataría de estimular al máximo a los sujetos para promover la curiosidad, el riesgo y el disfrute de los problemas y desafíos que se le presenten, empleando en la mayor medida de lo posible la imaginación, favoreciendo de igual modo el máximo desarrollo posible de sus capacidades creativas

³⁹ Sanjurjo, Liliana, *Volver a pensar la clase*, Rosario, Homo Sapiens, 2003, p.7

⁴⁰ Ferrari, Susana; *Técnicas de Aula taller*, Consultoría pedagógica, Bs. As., 1993

III. Procesos de pensamiento y creatividad

El aprendizaje de la creatividad, no sólo requiere de dotar a los alumnos de estrategias eficaces, sino, crear en ellos el hábito y la actitud no sólo de encontrar respuestas, sino de convertir la realidad en un fenómeno que merece ser indagado.

Por eso, tendrá que revisar sus propias estrategias y sus propias preguntas, su propio proceso de aprendizaje (la forma que atendió, recordó, relacionó elementos, el modo en qué usó los recursos, el orden de las acciones y que lo llevó a la solución del problema).

El sujeto puede emplear diferentes estrategias para resolver el mismo problema, sin que estas estrategias sean utilizadas de manera deliberada y consciente para llegar al objetivo. Estas decisiones facilitan que devenga un conocimiento más flexible y accesible a la conciencia.

CAPITULO V METODOLOGÍA

I. Tipo de diseño

El tipo de diseño que se maneja en este trabajo, es exploratorio descriptivo, ya que se indagará sobre el concepto que esgrimen los docentes sobre creatividad y se analizarán las estrategias didácticas empleadas por los docentes, que según los expertos, promueven la creatividad.

II. Universo

Los parámetros muestrales de nuestra población, comprenden a todas las docentes de tercera sección del Nivel Inicial (turno mañana y tarde), que se desempeñan en los Jardines de Infantes (reconocidos por la Dirección Provincial de Educación de Gestión Privada), ubicados en el siguiente espacio geográfico (ver mapa):

(NO) Avda. Jacinto Peralta Ramos

(N): Avda. Juan B. Justo.

(SO) Avda. Mario Bravo

(S) Avda. Martinez de Hoz

III. Unidad de análisis

Esta compuesta por la totalidad de los docentes correspondientes a los jardines que se ubican en la determinada sección geográfica y sus propias planificaciones.

IV. Variables:

Las variables puestas en juego son las estrategias didácticas y la creatividad.

1) **Estrategias didácticas**

Desde una definición conceptual, se la concibe como todo tipo de actividad, individual o grupal, que presente el docente con una marcada intencionalidad pedagógica.

Desde una definición operacional⁴¹, una propuesta que desarrolle la creatividad será aquella que:

⁴¹ Lowenfeld, Viktor, “El desarrollo de la capacidad creadora”, Bs. As, Kapelusz, 1975, p.65

- Promueva la curiosidad, permitiendo a sus alumnos realizar preguntas, incluso de índole crítica.
- Permita la actitud lúdica. Esta está emparentada con el humor, que sabe combinar la sabiduría y el saber con la sensación y conciencia de libertad íntima
- Respete los tiempos de sus alumnos para así promover un aprendizaje inteligente, sin ceder a las presiones del tiempo.
- Promueva la imaginación.
- Promueva elaboración mental
- Atienda los siguientes rasgos: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.
- Cree una atmósfera de trabajo donde el alumno sienta confianza en sí mismo.

2) Creatividad

Entendida como un proceso cognitivo complejo, que se caracteriza por la:

1- *Fluidez de ideas*: cantidad de ideas que pueda hallar una persona respecto de un tema.

2- *Flexibilidad de pensamiento*: implica un cambio en la manera de entender las cosas, heterogeneidad de las ideas que se producen.

3- *Originalidad de ideas*: producción de respuestas inusitadas, en relación con el niño en particular.

4- *Capacidad de combinar, asociar y recordar*: como la posibilidad de unir elementos de formas nuevas, para lo cual necesita traer a la memoria dichos elementos.

V. Instrumentos de recolección de datos

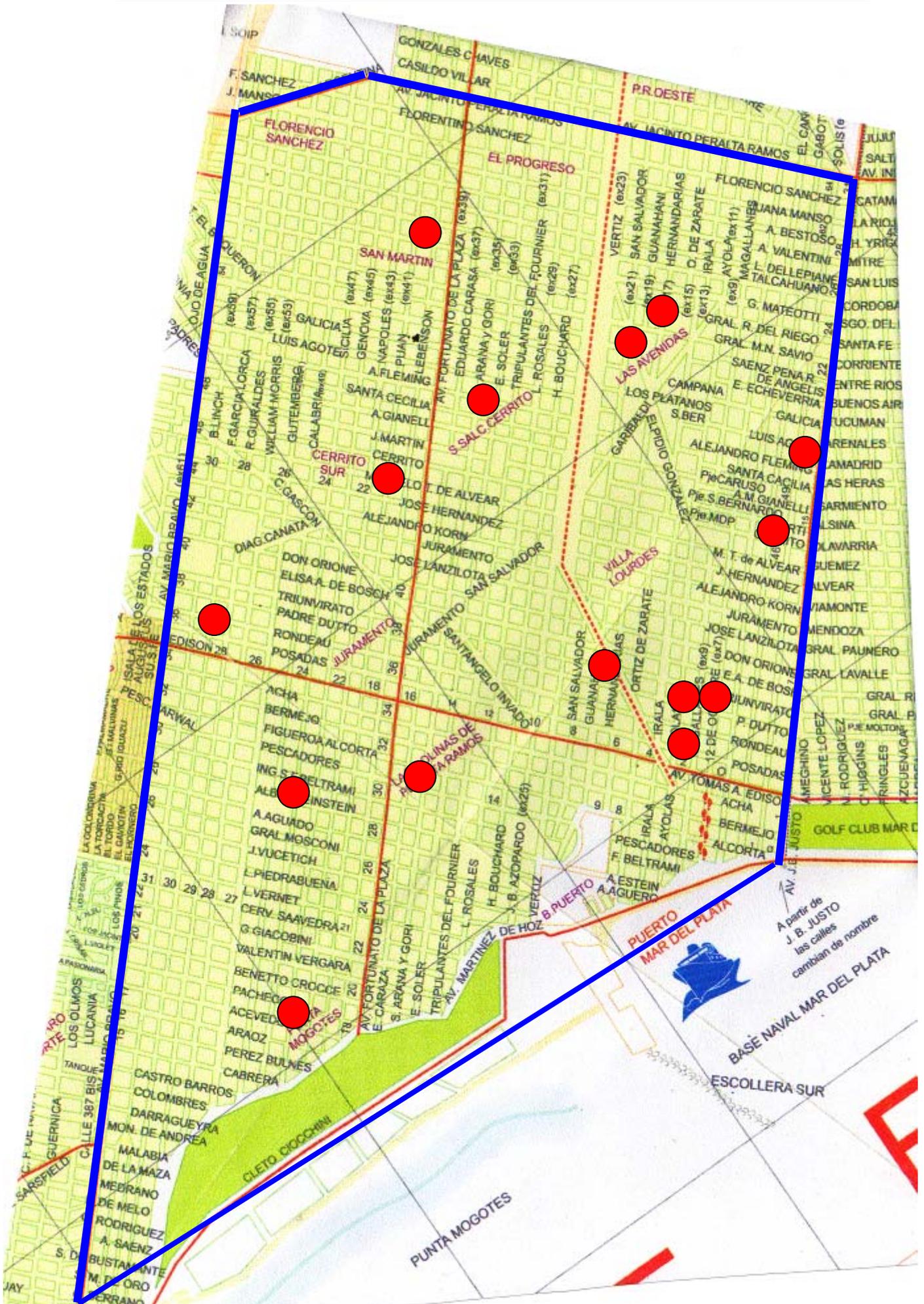
Los instrumentos de recolección de datos se componen de:

- ✓ **Cuestionario**, compuesto por preguntas abiertas cerradas y de elección múltiple.

El objetivo de ambos tipos de preguntas, obedece a diferentes necesidades. Así, con las preguntas cerradas, los encuestados simplemente seleccionan la alternativa que mejor refleja su respuesta. En tanto las preguntas abiertas, nos permiten profundizar sus opiniones.

- ✓ **Lista control**, para el análisis de las planificaciones.

Esta, nos permite apreciar la ausencia o presencia de las estrategias que estamos analizando.



Instrumento de recolección de datos:

1) **Cuestionario**

JARDÍN: _____

FECHA DE RETIRO: _____

DOCENTE: _____

Estimado docente:

En el marco de un estudio de campo que se realiza con el fin de tratar el tema "Creatividad y estrategias docentes ", me dirijo a ud. a efectos de pedirle su valiosa colaboración.

El objetivo de este cuestionario es rescatar conceptos que se presentan en el Nivel Inicial, relacionados con el tema planteado. Estos resultados permitirán obtener una visión más amplia y fundamentada respecto de la creatividad.

Le agradezco de antemano su colaboración.

Los datos relevados serán confidenciales.

Prof. Lorena Giordano

Cuestionario

1.-Para promover una buena educación, los docentes creen que es necesario

(Marque con una x las tres opciones que considere prioritarias)

-)Respeto por los derechos de los alumnos _____
- Condiciones laborales dignas para el docente _____
- La capacitación y actualización de los docentes _____
- La participación de los padres _____
- Valoración de la cultura del esfuerzo y del trabajo _____
- La valoración de las áreas de la expresión artística y de la Ed. Física _____

*

2- ¿Qué es para ud la creatividad? (Indique las respuestas con el n°1 y n°2, según el orden de importancia)

_____ la facultad de encontrar nuevas combinaciones

_____ la capacidad de huir del lo obvio

* Extraído del cuestionario para la reforma de la Ley Educativa, enviado por el Ministerio de Educación. 2006

- _____ la libre expresión de una persona
- _____ la manifestación cúspide de la inteligencia
- _____ la aptitud de pensar en forma diferente a los demás
- _____ la capacidad de resolver problemas

3-El desarrollo de la creatividad en Educación es: (Señale con una x la opción que considere)

- _____ muy importante
- _____ importante
- _____ poco importante
- _____ no es importante

4-¿Por qué consideraría que es necesario desarrollar la creatividad en Educación?
Responda con dos razones que justifiquen su inclusión, utilizando sólo el espacio asignado-

- 1).....
.....
- 2).....
.....

5- La creatividad permite desarrollar diversas habilidades. De las siguientes, ¿cuáles considera que están involucradas en mayor medida en el pensamiento creativo?
(Señale con una x las tres que considere más importantes)

- _____ originalidad de ideas
- _____ síntesis
- _____ indagación
- _____ comprensión del problema
- _____ fluidez de ideas
- _____ libertad de expresión
- _____ pensamiento metafórico
- _____ imaginación
- _____ flexibilidad de pensamiento
- _____ homogeneidad de ideas

6- ¿Cuáles de las siguientes estrategias desarrolla en sus actividades, prevalentemente? (Señale con una x)

ESTRATEGIA	Casi siempre	Frecuente_mente	Pocas veces	Casi nunca
Indagación				
Juego				
Propuestas lúdicas				
Aula Taller				
Filosofía con niños				
Ap. basado en problemas				
Conversación				
Experiencia directa (salidas- experimentos)				
Confrontación de ideas				
Ap. por proyectos				

7- ¿En qué medida considera que estas estrategias promueven la creatividad?

ESTRATEGIA	Total mente	En gran medida	Mediana mente	Escasa mente
Indagación				
Juego				
Propuestas lúdicas				
Aula Taller				
Filosofía con niños				
Ap. basado en problemas				
Conversación				
Experiencia directa (salidas- experimentos)				
Confrontación de ideas				
Ap. por proyectos				

Instrumento de recolección de datos:
2) **Lista control** para el análisis de las planificaciones

DOCENTE: _____ JARDÍN: _____

1. ¿Figura entre los objetivos, alguna referencia a la creatividad?

SI NO

2. Las actividades y objetivos propuestos, a qué aspectos apuntan?

Comparación	
comprensión	
observación	
reflexión	
Memoria	
Imaginación	
Capacidad de elaboración	
Flexibilidad de pensamiento	
Fluidez de ideas	
Originalidad de ideas	
Clasificación	
síntesis	
evaluación	
Interrogación	

3. Las consignas de trabajo, con qué frecuencia ofrecen oportunidades de participación de los niños?

siempre	
a veces	
casí nunca	
nunca	

4. Organización social de la clase, ¿qué tipo de interacción propicia?

individual	
en pequeños grupos	
gran grupo	

5. ¿Qué tipo de estrategias didácticas desarrolla el docente mayoritariamente?

ESTRATEGIAS	Muchas veces (4 o más)	Pocas veces (2 a 3 veces)	Casi nunca (una vez)	Nunca (no aparece)
Indagación				
Propuestas lúdicas				
Juego				
Taller				
Filosofía con niños				
Ap. basado en problemas				
Conversación				
Experiencia directa (salidas- laboratorio)				
Confrontación de ideas				
Ap. por proyectos				

VI. Plan de análisis

Cuestionario

a) Las preguntas abiertas del cuestionario aportarán información sobre las representaciones sociales que tienen los docentes, las mismas serán analizadas considerando los puntos en común y aquellos en los que difieren establecer. De tal forma las categorías para el análisis, dependerán de las respuestas, no pudiéndose establecer dichas categorías a priori.

b) En cuanto a las preguntas cerradas, los datos serán sintetizados y presentados utilizando diferentes tipos de gráficos de barra y torta.

Lista de control

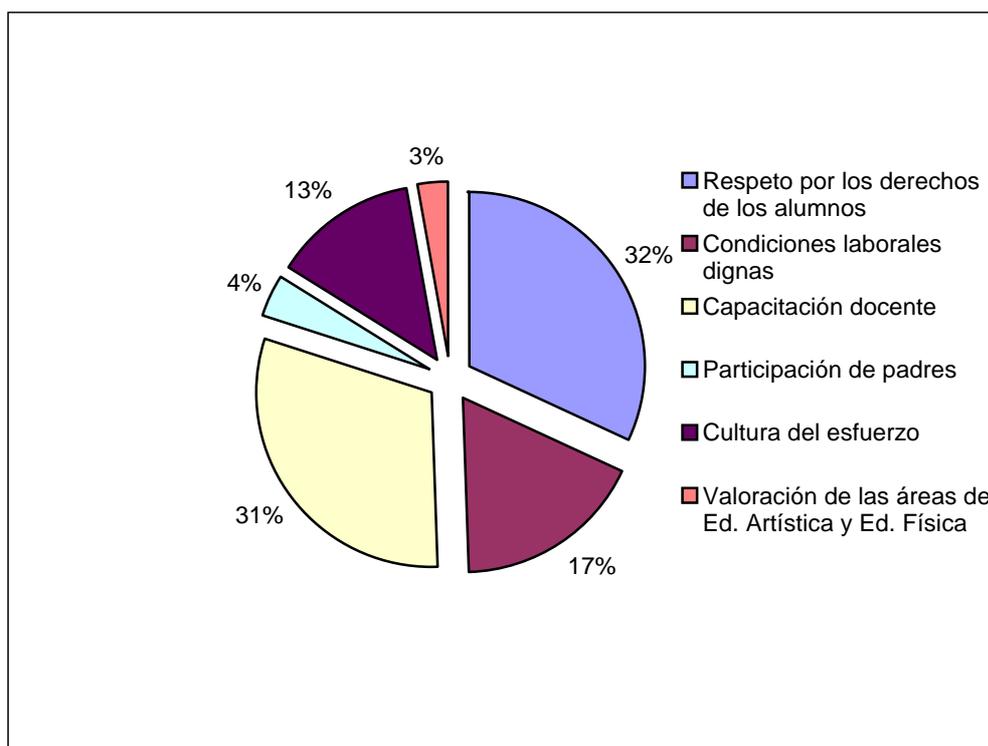
a) El objetivo será establecer en que proporción, aparecen los aspectos analizados en sus planificaciones, y brindará la posibilidad de hallar posibles discrepancias

VII. Cronograma

FASES	TAREAS	TIEMPO ESTIMADO
Etapas de reflexión y preparación del proyecto	Recolectar bibliografía	Junio 2006
	Determinar objetivos	Agosto
	Formular hipótesis	Septiembre
	Precisar metodología	Noviembre
Etapas de entrada y realización del campo	Testear instrumentos	Marzo 2007
	Continuar con el marco teórico	Abril
	Pedir autorizaciones en las instituciones para la recogida de datos	Abril
	Recoger y analizar datos	Mayo-Junio
Etapas de salida: análisis final y escritura	Actualizar información	Julio-Diciembre
	Comparar datos. Análisis final	Septiembre-octubre 2009
	Elaborar conclusiones	Noviembre-Diciembre
	Presentar proyecto	Junio- Julio 2010

Análisis de Datos arrojados por el cuestionario

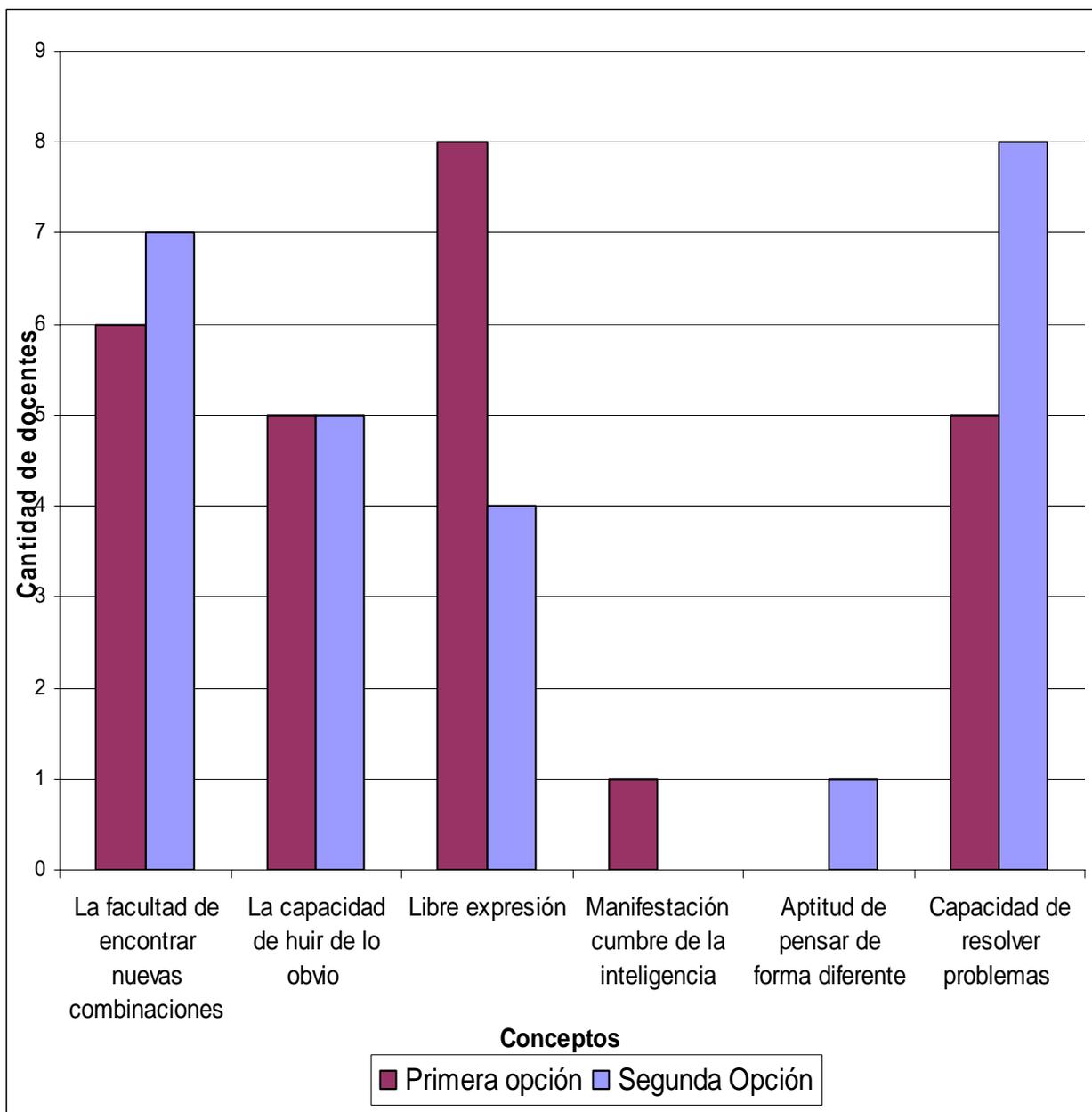
Opinión de los docentes sobre condiciones necesarias para una buena educación.



Fuente: Elaboración propia

Los derechos del niño (24,32%) y la capacitación docente (23,31%), son seleccionados en primer y en segundo lugar correspondientemente, como condiciones necesarias para una buena educación.

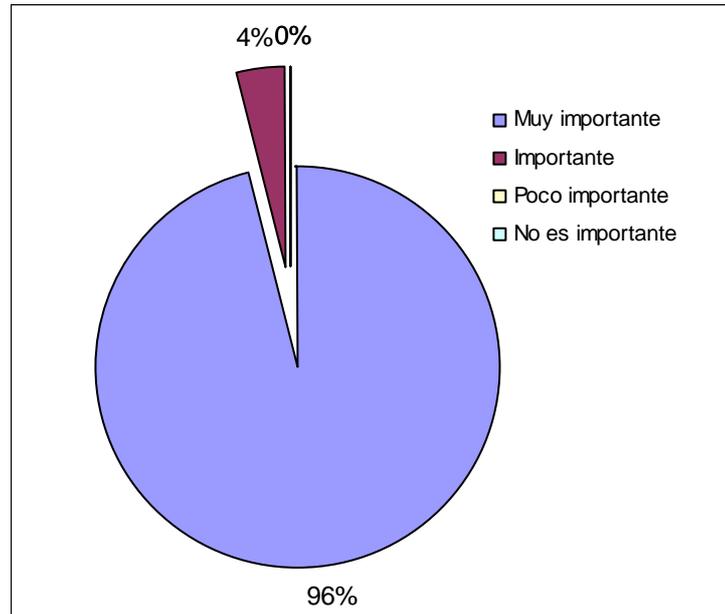
Conceptos de creatividad, seleccionados por los docentes encuestados



Fuente: Idem

Los conceptos más seleccionados por los docentes, son la libre expresión y la capacidad de resolver problemas. Ambos igualan sus valores en un 32%.

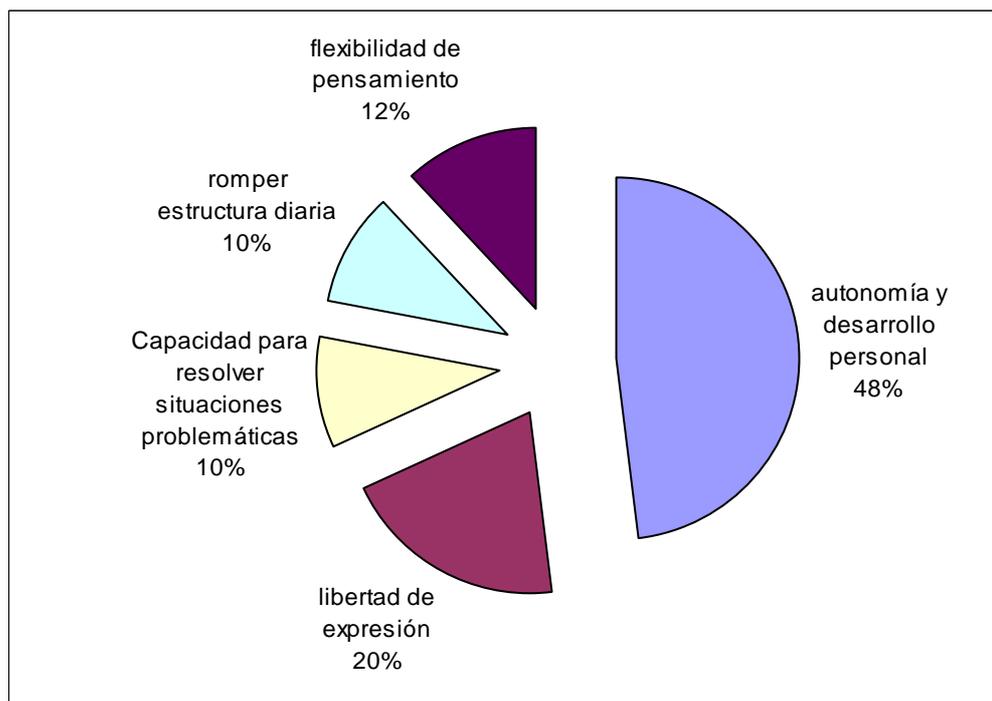
Importancia otorgada a la creatividad por los docentes



Fuente: Idem

La mayoría de los profesionales (96%) coinciden que desarrollar la creatividad en el ámbito educativo es *muy importante*.

Potencialidades de la inclusión de la creatividad en la enseñanza



Fuente: Idem

Las razones que argumentan las docentes en cuanto a la promoción de la creatividad en educación, se relacionan con cinco categorías, que fueron establecidas a posteriori de la toma de la encuesta. Las respuestas dadas (50), se sintetizaron de la siguiente forma a partir del análisis de las mismas.

Las categorías son:

***autonomía y desarrollo personal** : permite que el hombre se proyecte al futuro, que cree y modifique su presente, satisfacción personal, mejorar su desarrollo, disfrutar de las diferencias, ayuda a adquirir autonomía, permite al niño atreverse a ser, favorece la autonomía y la capacidad de decisión, mejora la auto confianza y la independencia para pensar y hacer.

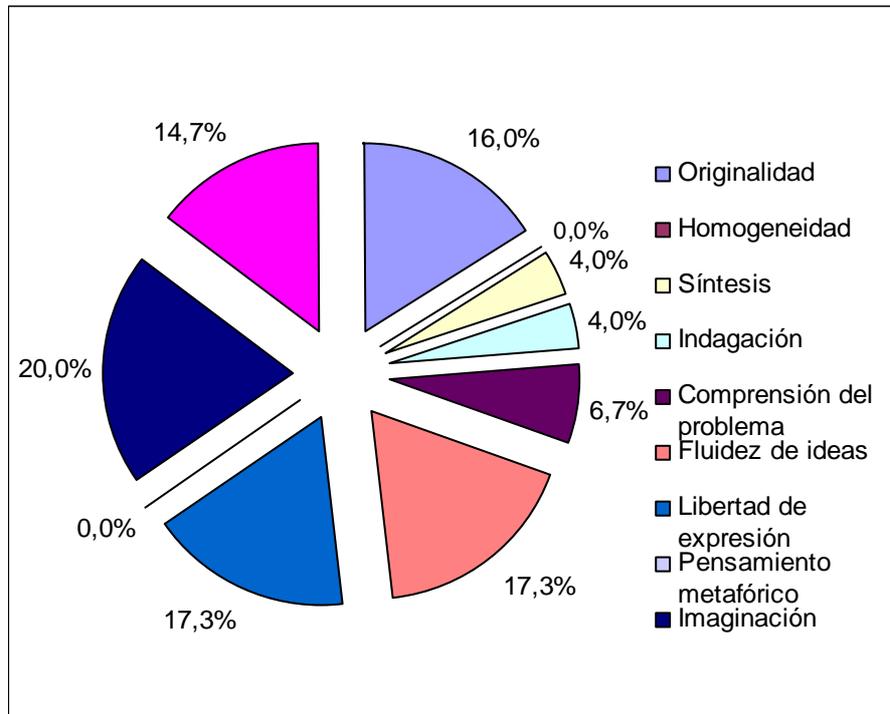
***libertad de expresión:** sentir el disfrute, por los niños, mayor libertad en el desarrollo de proyectos, canalizar emociones, usar su imaginación para generar ideas e imágenes, desarrollar mayor libertad y mayores habilidades, la expresión del ser en todas sus dimensiones.

***capacidad para resolver situaciones problemáticas:** genera seguridad en el aprendizaje .intercambiar capacidades, trabajo grupal enriquecedor, lograr aprendizajes prioritarios, resolver problemas y hallar soluciones inéditas, permite expresar potencialidades.

***flexibilidad de pensamiento:** sean originales, flexibles y sensibles, puedan dejar de lado esquemas de pensamiento, favorece seres con libertad de pensamiento y espíritu crítico, permite reformular lo ya dado, la posibilidad de que los niños se adapten al cambio.

***quiebre de las rutinas.:** no estructurar las actividades diarias, no caer en el conductismo

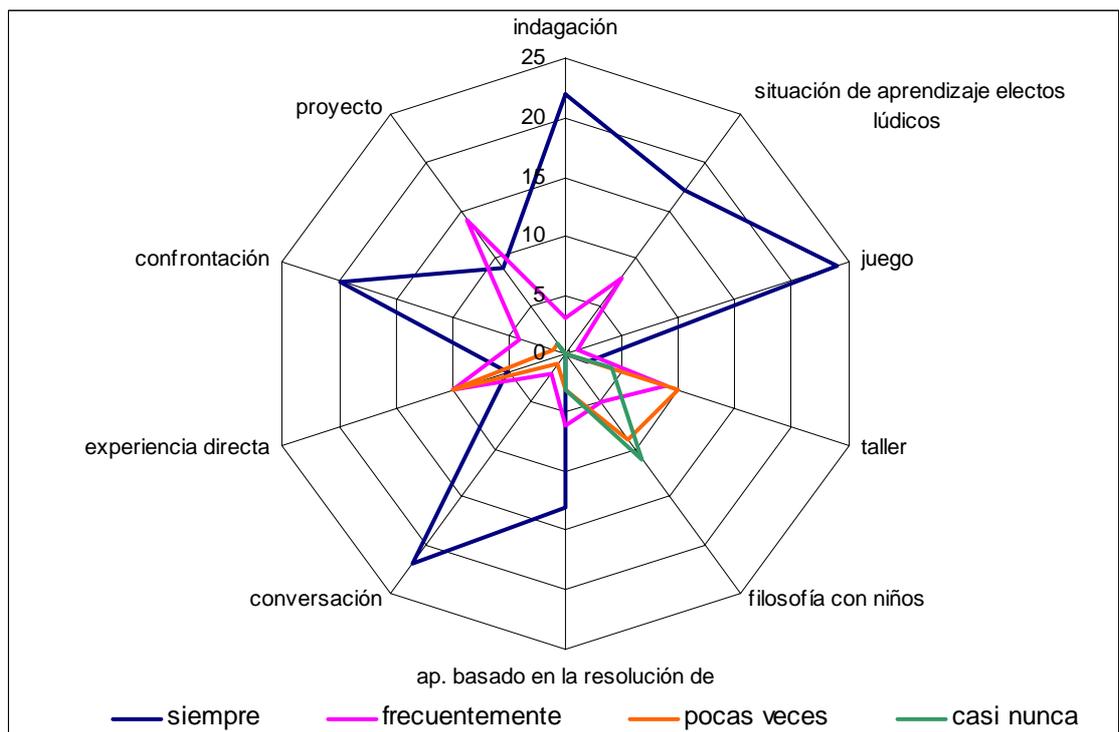
Habilidades relacionadas con la creatividad



Fuente: Idem

En cuanto a las habilidades relacionadas con la creatividad, seleccionaron; la imaginación (20%), la libertad de expresión (17,3%), la fluidez de ideas (17%), la y la originalidad (16%), dejando en los últimos lugares, la síntesis (4%) y la indagación (4%).

Estrategias más utilizadas por los docentes (Valor absoluto) Fuente: Idem



Estrategias más utilizadas por los docentes (Valor relativo)

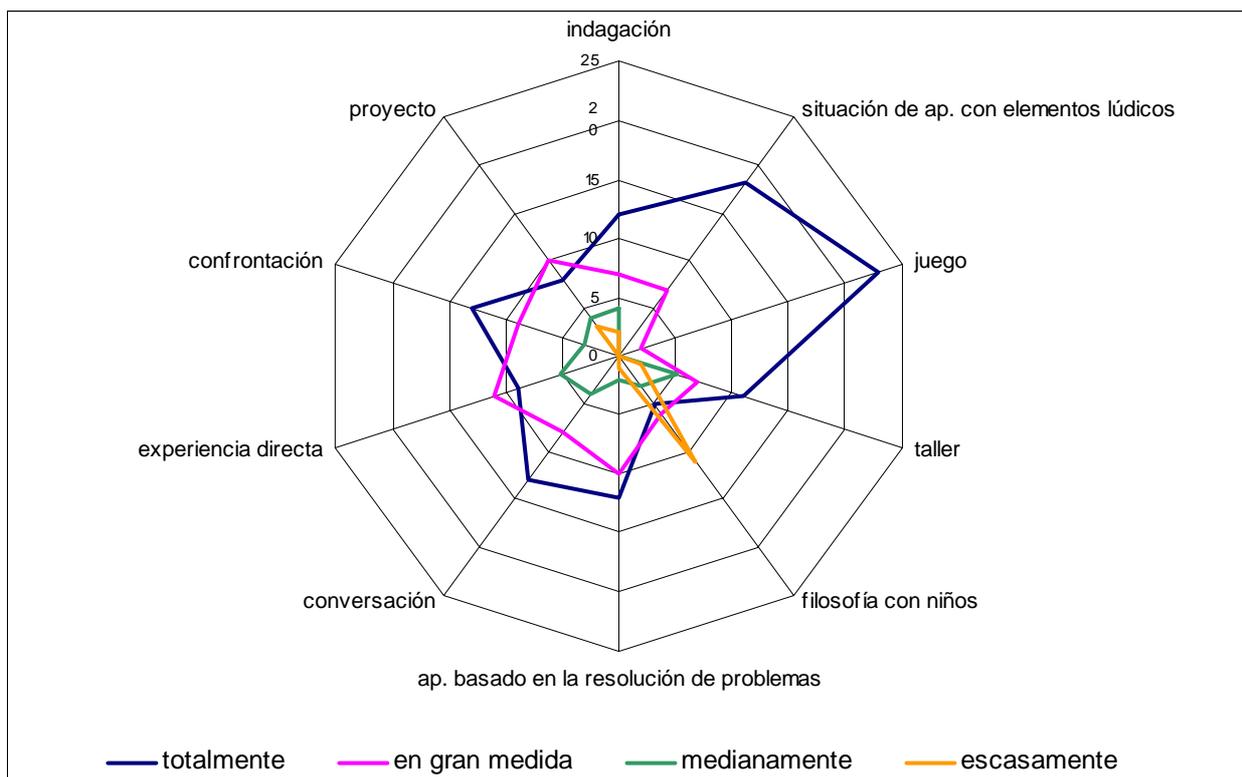
Estrategia	Siempre	Frecuentemente	Pocas veces	Casi nunca
Indagación	88%	12%	0%	0%
Propuestas lúdicas	68%	32%	0%	0%
Juego	96%	4%	0%	0%
Taller	8%	36%	40%	16%
Filosofía con niños	0%	20%	36%	44%
Ap. basado en problemas	52%	24%	12%	12%
Conversación	88%	8%	4%	0%
Experiencia directa	20%	40%	40%	0%
Confrontación	80%	16%	4%	0%
Ap. basado en proyectos	36%	56%	4%	4%

Fuente: Idem

Las estrategias más utilizadas por los docentes en cuestión se relacionan con el **Juego** (96% de los docentes lo utiliza siempre), como así también la **Indagación** y la **Conversación** (88%).

La Filosofía con niños y la modalidad Taller, son las menos utilizadas.

Estrategias vinculadas a la creatividad, según docentes (Valor absoluto)



Estrategias vinculadas a la creatividad, según docentes (Valor relativo)

Estrategia	Totalmente	En gran medida	Medianamente	Escasamente
Indagación	48%	28%	16%	8%
Propuestas lúdicas	72%	28%	0%	0%
Juego	92%	8%	0%	0%
Taller	44%	28%	20%	8%
Filosofía con niños	20%	24%	12%	44%
Ap. basado en problemas	48%	40%	8%	4%
Conversación	52%	32%	16%	0%
Experiencia directa	36%	44%	20%	0%
Confrontación	52%	36%	12%	0%
Ap .basado en proyectos	32%	40%	16%	12%

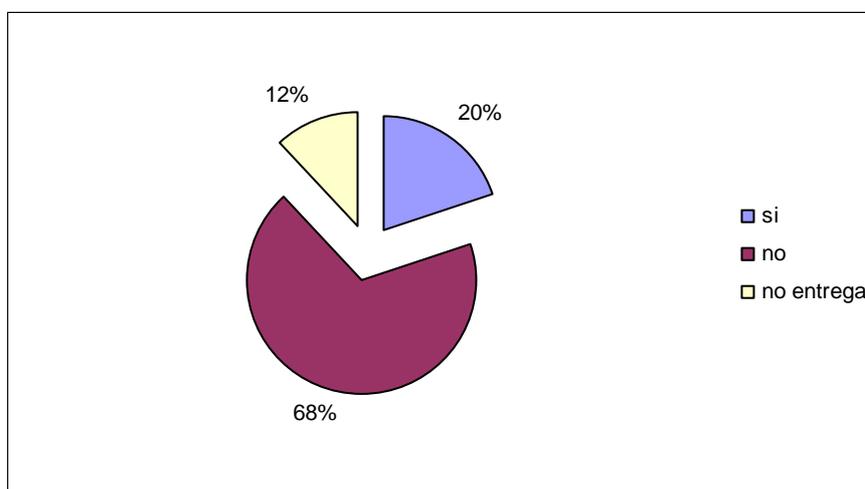
Fuente: Idem

Las estrategias de mayor incidencia en el desarrollo de la creatividad se vinculan, con con el **Juego** (92%), **las Situaciones de aprendizaje con elementos lúdicos** (propuesta lúdica, 72%), la Confrontación y la Conversación (ambas 52%), junto con la Indagación (48%).

La **Filosofía con niños**, resulta ser la estrategia menos influyente (44%).

Análisis de Datos arrojados por las planificaciones

La Creatividad en los objetivos de proyectos educativos

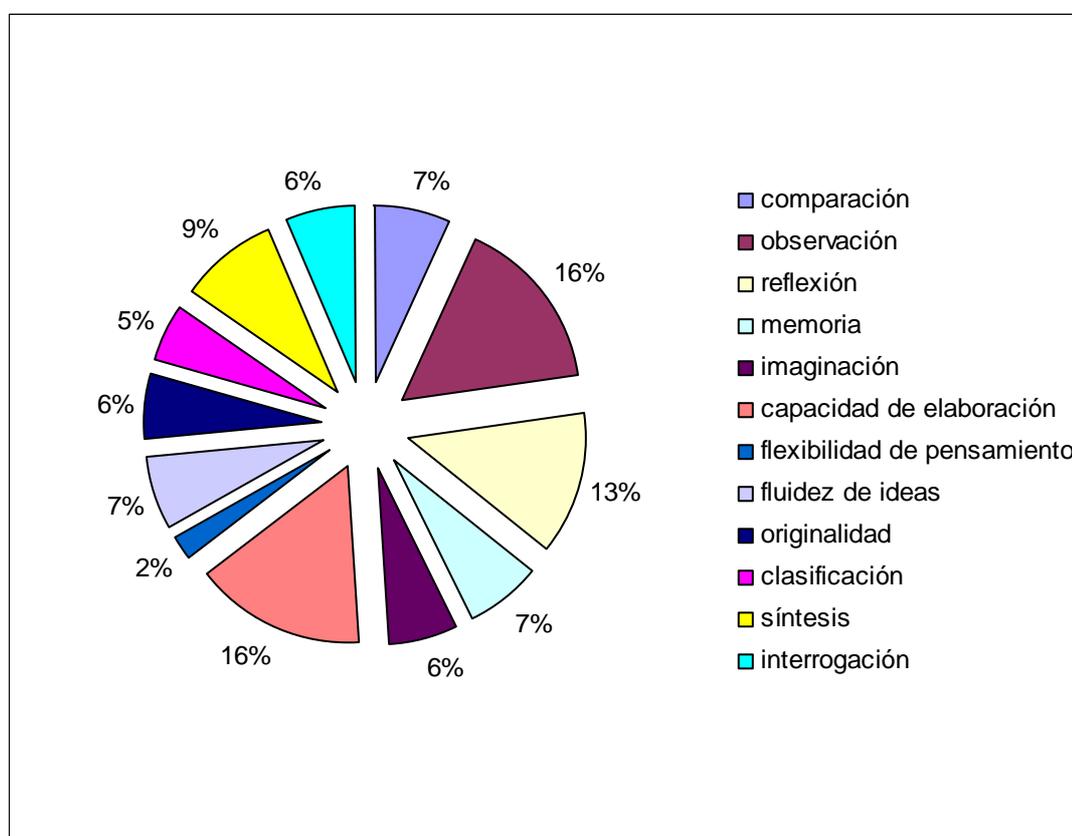


Fuente: Idem

Cabe señalar que tres planificaciones no fueron entregadas, ya que la Institución en cuestión consideró a éstas como documentos confidenciales.

El 68% de las planificaciones seleccionadas no presentan ningún objetivo relacionado con la creatividad, el 20 % presenta objetivos relacionadas con la capacidad investigada

Habilidades y procesos mentales involucrados en las actividades propuestas por los docentes



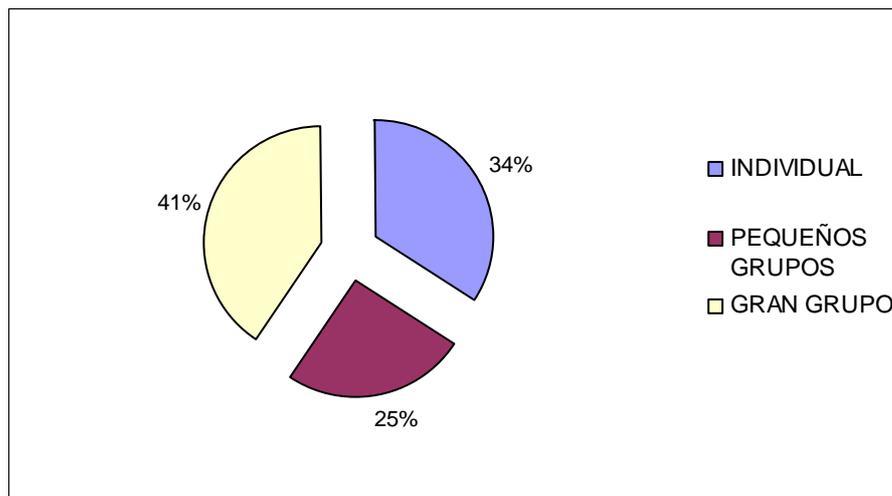
Fuente: Idem

En el análisis de las 458 actividades planteadas en las planificaciones correspondientes a este universo, se enfatizan ciertos aspectos, que dan como resultado, lo siguiente:

La capacidad de elaboración (17%), la reflexión (13%), la observación (10%) y la síntesis (9%), son los aspectos que cobran mayor relevancia.

En tanto **la fluidez de ideas (7%)**, **la originalidad de las mismas (6%)**, la interrogación (6%), la clasificación (5%) y **la flexibilidad de pensamiento (2%)**, se ven reflejadas en pequeñas proporciones. (Los aspectos resaltados en negrita, corresponden a los indicadores de creatividad señalados por los expertos)

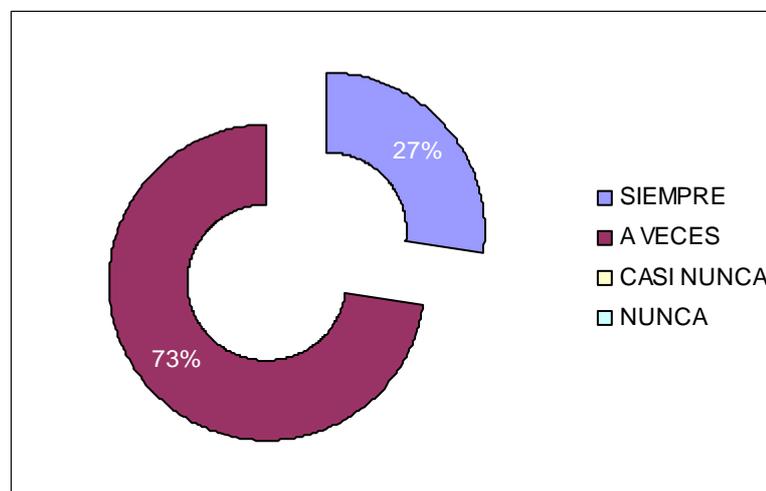
Modalidad de trabajo en la sala



Fuente: Idem

Las actividades que proponen los docentes encuestados, presentan como modalidad de trabajo más utilizada en las salas, la interacción con la totalidad de los alumnos o también denominado "gran grupo" (41%).

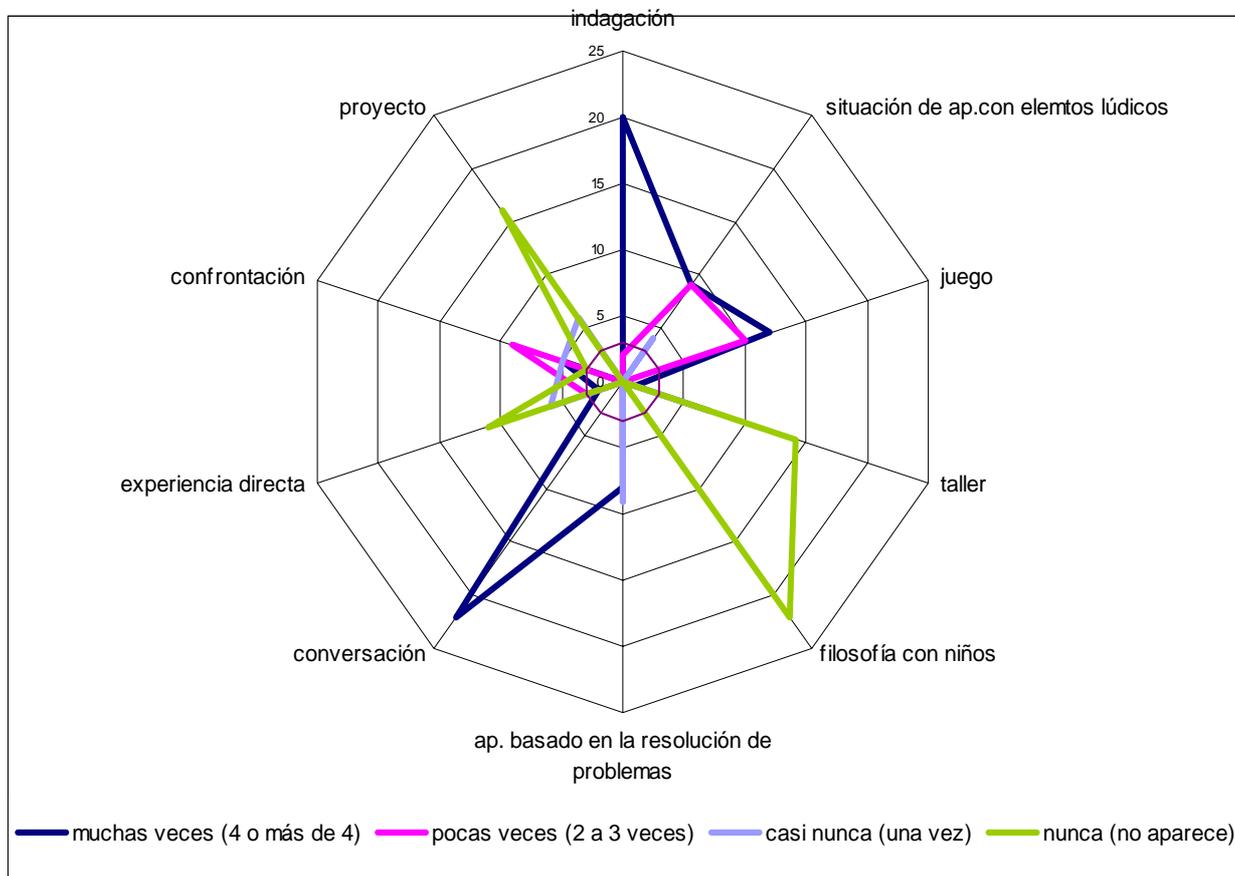
Participación de los alumnos en las actividades



Fuente: Idem

La mayoría de las actividades permiten a veces (73%), la participación de los niños. Sólo un 27% solicitan siempre su intervención.

Estrategias utilizadas por los docentes en sus proyectos (Valor absoluto)



Fuente: Idem

Estrategias utilizadas por los docentes en sus proyectos (Valor relativo)

Estrategia	Muchas veces 4 o más	Pocas veces 2 a 3	Casi nunca Una vez	Nunca No aparece
Indagación	91%	9%	0%	0%
Ap. con elementos lúdicos	41%	41%	18%	0%
Juego	55%	45%	0%	0%
Taller	5%	0%	32%	64%
Filosofía con niños	0%	0%	0%	100%
Resolución de problemas	41%	23%	36%	0%
Conversación	100%	0%	0%	0%
Experiencia directa	9%	14%	27%	50%
Confrontación	23%	41%	23%	14%
Ap. por proyectos	0%	0%	27%	73%

Fuente: Idem

A partir de lo observado en las planificaciones, las estrategias más esgrimidas por los docentes son: la conversación (100%), la indagación (91%) y el juego (55%)..

Mientras tanto, la Filosofía con niños (100%), junto con Taller (64%) y el Proyecto (73%), no figuran las planificaciones.

CAPITULO VI

CONCLUSIÓN

Del recorrido teórico –práctico, que se realizó para abonar nuestra hipótesis de trabajo, la cual expresaba que *las estrategias utilizadas por los docentes promovían escasamente el desarrollo de la creatividad*, se desprenden los siguientes puntos clave que se relacionan con los objetivos propuestos ⁴³:

* El poder **conocer y analizar la gran variedad de definiciones y supuestos sobre el tema**, permite marcar un punto de inflexión en las prácticas educativas, ya que las percepciones que los docentes manejan, son las que nos permiten analizar sus actividades y la presentación de sus proyectos. Este primer objetivo, nos ayuda a visualizar a partir de la encuesta, que la mayoría de los docentes señalan la “capacidad de resolver problemas y la facultad de encontrar nuevas combinaciones”, como las opciones que demuestran la conceptualización más completa sobre el tema. Al mismo tiempo sostienen (96% de los docentes), que la promoción de esta capacidad en educación es *muy importante*. Sin embargo esta afirmación se diluye al momento de cotejar las encuestas con las planificaciones, las cuales dan cuenta de que tan sólo el 21,7% de docentes se plantea como objetivo de forma explícita, el desarrollo de la capacidad creadora.

Indagando más, sobre la percepción del concepto que sustentan los docentes, las habilidades relacionadas con esta capacidad, se vinculan en primera instancia con la imaginación , la fluidez de ideas, la libre expresión y la originalidad, dejando de lado la indagación y la síntesis , en última instancia.

* **La relación entre Creatividad y Educación**, en el análisis de las razones que los docentes expresan, para incluir la creatividad en educación, manifiestan claramente su inclusión, a favor del desarrollo personal de los alumnos pero sin indicar específicamente a que apuntan. Las razones esgrimidas son muy generales y son pocas las que señalaron la flexibilidad de pensamiento.

* Las **estrategias esgrimidas por los por los docentes encuestados del Nivel Inicial**, como las más empleadas por ellos, se relacionan con la confrontación, la conversación, el juego por excelencia y la indagación; todas ellas adecuadas para el Nivel Inicial; el cual se desenvuelve desde la oralidad principalmente.

No obstante, al analizar las planificaciones, se hallan algunas discrepancias entre éstas y los datos arrojados por las encuestas. Entre ellas encontramos que el

⁴³ Los aspectos resaltados en negrita, se refieren a los objetivos del presente trabajo de investigación.

juego, que ocuparía un lugar privilegiado en este Nivel, pierde espacios ante el trabajo en pequeños grupos, la búsqueda de la información y las exposiciones orales.

Las situaciones con elementos lúdicos, son utilizadas con menor frecuencia, que la declarada. En cuanto a la modalidad de proyecto y taller, aparecen solamente en tres oportunidades.

La .Filosofía con niños, es la única estrategia que presenta cierta correspondencia entre los resultados de las encuestas y el análisis de las planificaciones, ya que no tiene su lugar en este Nivel. Posiblemente la explicación más racional a este descubrimiento, radique en el desconocimiento de esta estrategia, tan enriquecedora para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo.

La gran cantidad de actividades analizadas (458) apuntan a una innumerable lista de aspectos, que si bien algunos tienen puntos en común con la creatividad no logran contenerla en su totalidad. Así la fluidez de ideas , la originalidad, la capacidad de elaboración, y la flexibilidad de pensamiento , todos indicadores de la creatividad, habitan en pequeñas proporciones en las planificaciones.

De lo anteriormente analizado, se puede observar que las actividades propuestas están pautadas de tal forma que el lugar para el desarrollo de la creatividad, es escaso y que las estrategias utilizadas no maximizarían la promoción de esta capacidad. Estos resultados, confirman la hipótesis de este trabajo, la cual aseveraba “la escasez de estrategias para el desarrollo de la creatividad en el Nivel Inicial”.

Para que una propuesta didáctica, posibilite la generación de niños creativos, el docente será quien en primera instancia, se considere un ser creativo. Es por esto que es necesario, tener en cuenta la dimensión institucional, porque es en la escuela donde se concreta la síntesis del proyecto político-pedagógico, donde se materializa la cultura que se quiere instalar para formar sujetos creativos. El proyecto institucional tiene que generar un clima de mejora de las relaciones humanas, en base a la puesta en común de lo que piensan todos sus actores institucionales y constituirse en una oportunidad para analizar, revisar, valorar y modificar teorías y prácticas.

Como punto de partida, para resolver estas cuestiones, se sugiere un Taller de Teatro para docentes, donde ellos mismos puedan vivenciar *la creatividad* y lograr puntos de convergencia sobre esta temática.

Aquello que reclamamos es la introducción juiciosa y perspicaz de actividades y estrategias que desarrollen el pensamiento creativo. El objetivo es acercar al docente, con una capacitación adecuada, a conceptos claros y desterrar la idea de que la creatividad surgirá espontáneamente. Los pilares que sustentan el desarrollo de este tipo de pensamiento sientan sus bases en la fuerte convicción de que los niños

tienen fuerzas intelectuales y que los docentes deben servir de modelos de habilidades y actitudes. Se trata entonces de que los chicos sean capaces de pensar con ideas propias, de reflexionar acerca de lo que piensan, de ser críticos para concebir sus perspectivas y creativos para forjarlas, pero ayudados por la mediación docente.

Por lo tanto, consideramos concluir este trabajo con algunas sugerencias que permitan favorecer el desarrollo de la creatividad en la escuela. Como mínimo debemos considerar tres factores que pueden influir en su desarrollo: los cognitivos, afectivos y sociales. Todos estos factores se presentan estrechamente relacionados unos con otros, por lo que es imposible separarlos. Considerando lo anterior López y Recio (1998) sugieren algunos activadores que pueden ser útiles para alcanzar dicho propósito:

1. Actitud ante los problemas:
 - Lograr que los problemas a los que se enfrenta el alumno tengan un sentido para él;
 - Motivar a los alumnos a que usen su potencial creativo; concientizarlos acerca de la importancia que tiene utilizar la creatividad en la vida cotidiana;
 - Estimular su curiosidad e invitarlos a analizar los problemas desde diferentes perspectivas, así como redefinirlos de una manera más adecuada.
2. La forma de usar la información:
 - Enfatizar la importancia de aplicar los conocimientos y no sólo memorizarlos;
 - Estimular la participación de los alumnos a descubrir nuevas relaciones entre los problemas y las situaciones planteadas;
 - Evaluar las consecuencias de sus acciones y las ideas de otros, as como presentar una actitud abierta en relación con dichas ideas y propiciar la búsqueda y detección de los factores clave de un problema.
3. Uso de materiales:
 - Usar apoyos y materiales novedosos que estimulen el interés
 - Usar anécdotas y relatos en forma analógica y variar los enfoques durante la dinámica de clase.
4. Clima de trabajo:
 - Generar un clima sereno, amistoso y relajado en el aula.

A esta lista de sugerencias, añadimos estrategias que permitan enriquecer el trabajo en el aula:

FILOSOFÍA CON NIÑOS

El autor de este programa es Matthew Lipman, quien introduce en la década del 70`, la novela como recurso, en la que personajes, de edad similar a la de los alumnos, se enfrentan a diferentes situaciones que deben resolver.

Así, en 1981 aparece PIXI, para chicos de entre 9 y 11 años, KIOS y AGUS, en 1982, para chicos de 7 a 9 años; y , finalmente, ELFIE en 1988, para chicos de 5 a 6 años. El supuesto sobre el que descansa esta propuesta es que la filosofía y el pensamiento en general, al cual incluimos la creatividad, es una actividad, la cual se puede practicar. Sus objetivos se encuentran vinculados con la dimensión crítica, ética y creativa.

* la *dimensión crítica*: aquella que nos permite evaluar, juzgar, analizar, establecer conexiones, predecir. Un chico que logre mejorar esta dimensión del pensamiento será alguien que razone mejor, que pueda analizar por sí mismo aquello que se le presenta, que sea capaz de evaluar y juzgar de si prefiere hacer tal o cual cosa.

-* la *dimensión creativa*: la cual nos ocupa, es la que nos permite ir más allá de lo dado, construir algo diferente. Hablamos en sentido amplio de la creatividad, tanto los modos creativos del artista, como los del científico, que arriesga en las propuestas de hipótesis.

Algunas herramientas para facilitar el desarrollo de las habilidades de la dimensión creativa son:⁴⁴

- o Creación de hipótesis
- o Empleo de comparaciones
- o Empleo de metáforas
- o Descubrimiento de alternativas
- o Traducción gesto-palabra, gesto –pensamiento
- o Representación mimética y conceptual mediante dibujos y teatralizaciones.

En el programa de Lipman, las clases tienen una estructura particular, la cual propone los siguientes pasos⁴⁵:

- 1-Disposición circular: todos pueden atender a quien se está expresando
- 2-Actividad previa a la presentación del texto: crear un clima apropiado para facilitar el diálogo y la reflexión.

⁴⁴ Santiago, Gustavo, **Filosofía con los más pequeños**, Bs. As.,.Novedades Educativas,2002, 2º, pág. 21

⁴⁵ Ibid

3-Presentación del texto: la más elemental consiste en la lectura por parte del docente, se puede y conviene alternar con representación de los niños o el uso de títeres.

4-Reconstrucción del texto: tiene por objetivos centrales enriquecer el grado de comprensión de la lectura y explorar las zonas que han despertado el interés en los niños

5-Elección del punto de discusión: apunta a las cuestiones que se quieren discutir, debe estar conformada por preguntas y no por enunciados afirmativos.

6-Discusión filosófica: se comienza el tramado de posturas, se exploran semejanza y diferencias, se buscan alternativas.

7-Actividad de cierre: un juego, la evaluación de algún aspecto actitudinal o procedimental

**Dimensión ética:* pensar mejor, es pensar teniendo en cuenta a los demás. Esto permite considerar que en algunos casos, la solución más lógica de un problema puede no ser la mejor solución.

BRAINSTORMING⁴⁶

Consiste en dejar que los niños expresen libremente sus ideas. Para que esto ocurra se ha de crear un clima donde se pueda pensar en voz alta. Por ejemplo: decir 10 cosas imprescindibles para llevar a un campamento. Al principio aparecerán respuestas cargadas de un principio lógico para luego evaluar y clasificar las más importantes.

SINÉCTICA

La palabra sinéctica significa la unión de elementos no relacionados entre si (Gordon 1963). Se fundamenta en que en el proceso creativo el componente emocional e irracional es más importante que el intelectual.

La técnica consiste en convertir lo extraño en familiar y hacer familiar lo extraño. Por ejemplo, se le dice a los alumnos que “deben formar un nuevo lápiz”. Se comienza la sesión con algún ejercicio de relajación y se puede empezar la analogía personal diciendo: imagínate que sos un lápiz, cómo te sentirías, cómo actuarías. Las respuestas son anotadas y se van forzando las analogías, porque con ello se aumenta la posibilidad de que la solución no haya sido considerada anteriormente

⁴⁶ Carretero, Mario, Pedagogía de la Escuela Infantil, Aula XXI Santillana, Bs. As. 1995, págs 311-337.

SOLUCIÓN CREATIVA DE PROBLEMA

Esta técnica tiene como objetivo incrementar la capacidad de resolver problemas mediante el análisis del proceso creativo. Se han establecido 5 fases:

1-Descubrimiento de hechos: se recogen y analizan todos los componentes del problema, las dificultades, las causas, los efectos, etc.

2- Descubrimiento del problema, enfocar el mismo

3-descubrimiento de ideas: se recogen las ideas que vienen a la mente, sin juzgarlas. Se combinan y elaboran nuevas ideas.

4-Descubrimiento de la solución: Entra en juego el juicio crítico, a través de la tarea de seleccionar una lista de criterios que valgan para evaluar las ideas inventadas. Se elabora el paquete de soluciones.

5-Descubrimiento de la aceptación: las ideas elegidas implican una planificación que anticipa las posibles dificultades que puedan ser encontradas.

ESCENARIOS

Consiste en la descripción de una serie de acontecimientos que posiblemente sucedan en el futuro, relativos a situaciones problemáticas. Por ejemplo, el docente expone a su grupo que se van a imaginar que un hada entra en un salón y los convierte en adultos. Se reparten los roles y una situación problema: en el lugar donde viven hay muchos niños que están tristes porque no saben a qué jugar y las autoridades del pueblo quieren solucionar esto pidiendo colaboración a los adultos. Durante el desarrollo se anotan todas las alternativas y se elige aquella que tenga mayor aceptación.

JUEGO

El medio más natural para desarrollar la creatividad. No vamos a profundizar sobre este tema, pero sí diremos que con el juego el niño aprende a captar ideas y relacionarlas con sus compañeros.

LISTA DE ATRIBUTOS

Es una técnica simple, pero de gran eficacia. En el Jardín los atributos están relacionados con el color, la forma, el material y función de los objetos.

Por ejemplo: un libro, analizar las posibilidades de colores que puede presentar, las funciones de la tapa., las diferentes formas.

Creemos oportuno incluir en este cierre, que el presente del Nivel Inicial, se rige por la Ley de Educación Nacional 26.206 y la Ley de Educación Provincial 13.688

(2007). Esta última manifiesta *“la función específica de la escuela, para lo cual fue creada y pensada; socializar por la vía del conocimiento. El desafío es que el conocimiento escolar se construya con convicciones, con preguntas, con sensibilidad, con avidez de pensamiento”*.

Cabe señalar que, entre los propósitos del Nivel Inicial en relación con los alumnos, se hace referencia a :

- Ofrecer oportunidades de desarrollo de su capacidad creativa, del placer por explorar y conocer, y de las participaciones en actividades colectivas (Diseño curricular Nivel Inicial, pág..35)

Es necesario entonces, abordar los contenidos de una manera más dinámica y participativa, erradicando de las prácticas las certezas que impiden pensar con otros.

Finalmente, habiendo cumplido con nuestros objetivos, esperamos haber despertado el interés de los docentes por el tema, rescatando la importancia de la relación entre Educación y Creatividad. Nuestra meta inicial fue ofrecer una posición teórica clara que sustente las futuras decisiones didácticas, permitiendo a los procesos creativos presentarse como herramientas básicas del desarrollo intelectual. Así la creatividad aporta un enfoque tanto en el modo de proponer problemas como en el modo de resolverlos

El fin es ubicar al pensamiento creativo, dentro de los objetivos prioritarios de los maestros e instituciones educativas, que conduzcan al mejoramiento de la formación de los niños. Estaremos bien educados, cuando nuestra educación nos conduzca a un pensar y crear más excelente, o sea, a utilizar estrategias de pensamiento abiertas, flexibles, cambiantes, y transferibles, en función de los escenarios que nos tocarán vivir en el Siglo XXI

Este ha sido el principal objetivo de esta obra, y debería ser el reto de cada educador.

BIBLIOGRAFÍA

- BARRON, Viviana, **“Proyectos y metodología de la investigación”**, Maipue, 2007
- BURGOS, Noemí, **“La enseñanza y el aprendizaje de la creatividad en el Jardín de Infantes”**, Homo Sapiens, 2007.
 - **“Desarrollo cognitivo” Rev Nº 40**; Rev. 0 a 5 La educación en los primeros años; Novedades Educativas; 2001.
 - **“La tarea de educar”**, Rev nº39; Rev. 0 a 5 La educación en los primeros años; Novedades Educativas; 2001.
 - CARRETERO, Mario y otros; **“Pedagogía de la escuela infantil”**, Aula XXI Santillana, 1995.
 - ARENILLAS, Silvia, **“El desafío de enseñar en el Jardín de Infantes”**, Vocación docente, 2005.
 - **Diseño curricular de la Municipalidad de General Pueyrredón**, Dirección de educación, 2002.
 - EGGEN, Paul, Kauchak, Donald, **“Estrategias docentes. Enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades del pensamiento”**, Bs.As., Fondo de cultura económica, 1999
 - FEIDOTEN, Mario; **“Creatividad y transformación educativa”**; Revista educar (educación.falisco.gob.mx)
 - GADINO, Alfredo; **“La construcción del pensamiento reflexivo”**, Homo Sapiens, 1998
 - GARDNER, Howard; **“La mente no escolarizada”**. Paidós
 - GARDNER, Howard; **“Arte, mente y cerebro**, Bs. As, Paidós,1997
 - GOMEZ RODRIGUEZ, Gregorio y otros; **“Metodología De la investigación cualitativa”**; Aljibe. S.L., 1996
 - GOTTFRIED, Heinelt; **“Maestros creativos, Alumnos creativos”**; Kapelusz
 - GUILFORD, J; **“La naturaleza de la inteligencia humana”**, Paidós
 - GUILFORD, J; **“Creatividad y educación”**, Bs. As, Paidós,1983
 - Ley federal de educación 24.195
 - Ley federal de educación 26.206. 2007
 - Diseño curricular para el Nivel Inicial. 2007

- LOPEZ CALVA, Martín; **“Pensamiento crítico y creatividad en el aula”**. Trillas, (1998)
- LOPEZ, Olga **“La creatividad o el derecho a ser diferentes”** Universidad Nacional del Litoral. ;1998
- LOWENFELD, Víctor, **“El desarrollo de la capacidad creadora”**, 2º Bs.As., Kapelusz, 1975.
- MENDÉZ ALVAREZ, Carlos Eduardo, **“Metodología”**, Mc Graw-Hill; Bogotá, 1988
- PITLUK, Laura; **“La planificación didáctica en el Jardín de Infantes”**, Rosario, Homo Sapiens, 2006
- POZO, Juan Ignacio, **“Teorías cognitivas del aprendizaje”**, Morata. Madrid.1994
- Revista “Vuelos”, N°40, Año XI, 2000.
- **Revista de Educación y cultura n º2** .1988.
- **REVISTA N° 81**; Novedades educativas; Septiembre, 1997.
- Revista Novedades educativas, nº 32, Julio,1993.
- SAMPIERI, Roberto Hernández y otros, **“Metodología de la investigación”**, Mc Graw Hill. (1998,2º);
- SANTIAGO, Gustavo; **“Filosofía con los más pequeños, fundamentos y experiencias”**, Novedades Educativas, Colección de 0 a 5, 2006, 3º
- TORANZOS, Fausto, **“Teoría estadística y aplicaciones”**, Bs. As, Kapelusz, 1971, 3º.
- TORRANCE, Paul y otros; **“Implicancias educativas de la creatividad”**, Anaya. 1967
- VALERO GARCÍA, José M.; **“Educación personalizada”¿Utopía o realidad?** Gram
- WEISBERG, Robert; **“Creatividad, el genio y otros mitos”**, Labor. 1986

Agradezco a mi tutora, por su detallado asesoramiento y porque cada encuentro, siempre sumó, a mis padres, por su eterno e incondicional apoyo, a mi marido, por su incansable paciencia y sus palabras de aliento, y a mi amiga María Marta, por ser cómplice de mis ideas.