



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.



**ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO**

FACULTAD DE PEDAGOGÍA

**“ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA FAVORECER LA CREATIVIDAD EN LOS
NIÑOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA”**

TESIS PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

ANGELICA MAYRIEENS HERNÁNDEZ HUESCA

ASESOR DE TESIS:

LIC. VICTORIA ALFARO RODRÍGUEZ

VILLAHERMOSA, TABASCO

OCTUBRE 2014



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**“ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS
PARA FAVORECER LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE
EDUCACIÓN PRIMARIA”**

Creatividad de mi Niñez:

Ilumina con un rayo de tu luz,
esta vida adulta,
que te ha enterrado,
y necesita tanto de ti.

E. P. Chávez Rosas.

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a mi Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

A mi familia quienes por ellos soy lo que soy.
Para mis padres por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles, y por ayudarme con los recursos necesarios para estudiar. Me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi carácter, mi empeño, mi perseverancia, mi coraje para conseguir mis objetivos.

A mis hermanos por estar siempre presentes, acompañándome para poderme realizar.

A mi abuela que con la sabiduría de Dios me ha enseñado a ser quien soy hoy. Gracias por tu paciencia, y por enseñarme el camino de la vida, gracias por tus consejos, por el apoyo que me has dado y por tu apoyo incondicional en mi vida. Gracias por llevarme en tus oraciones por que estoy segura que siempre lo haces.

A mi abuelo Cecilio que aun que ya no se encuentre con nosotros físicamente, siempre estará presente en mi corazón, por haber creído en mí hasta el último momento. ¡Ya soy Pedagoga!

A ti Joel por ser una parte muy importante de mi vida por el apoyo recibido desde el día que te conocí, mi amor gracias por todo el apoyo para la realización de esta tesis. Por todos los consejos y el apoyo recibido en los momentos difíciles de la vida.

“La dicha de la vida consiste en tener siempre algo que hacer, alguien a quien amar y alguna cosa que esperar”.

Thomas Chalmers

AGRADECIMIENTOS

La presente tesis primero me gustaría agradecerle a ti Dios por haberme acompañado a lo largo de mi carrera, por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de aprendizajes, experiencias, y felicidad, gracias porque hiciste realidad este sueño anhelado.

A la UNIVERSIDAD SOTAVENTO por darme la oportunidad de estudiar y ser una profesional.

A mi asesora de tesis, Psic. Victoria Alfaro Rodríguez por su esfuerzo y dedicación, quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación ha logrado en mí que pueda terminar mis estudios con éxito.

También me gustaría agradecer a mis profesores durante toda mi carrera profesional porque todos han aportado con un granito de arena a mi formación, y en especial a mis profes, Erick Clímaco de los Santos, Rosa Alamilla Pérez, Feliz Lastra R. y Fernán Montero.

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que me encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

Para ellos: Muchas gracias y que Dios los bendiga.

INDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

| | | |
|-----|-------------------------------|----|
| 1.1 | Planteamiento del Problema | 12 |
| 1.2 | Delimitación del Tema | 14 |
| 1.3 | Justificación | 15 |
| 1.4 | Objetivos de la investigación | 17 |
| 1.5 | Hipótesis | 18 |
| 1.6 | Variables | 18 |

CAPITULO II. REFERENCIAS TEORICAS

2. ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

| | | |
|-------|---|----|
| 2.1 | Bases pedagógicas hacia la libertad | 20 |
| 2.1.1 | La trascendencia en el terreno pedagógico | 22 |
| 2.2 | El desarrollo psicológico integral de los niños | 25 |
| 2.3 | El estudio de la creatividad | 35 |
| 2.3.1 | Teorías de la creatividad | 35 |
| 2.4 | El proceso creativo | 42 |
| 2.5 | La personalidad creativa | 45 |

| | | |
|------|--|----|
| 2.6 | El pensamiento creativo de Edward de Bono. | 52 |
| 2.7 | El pensamiento lateral | 57 |
| 2.8 | La evaluación de la creatividad. | 62 |
| 2.9 | El acto pedagógico como escenario de la creatividad. | 68 |
| 2.10 | Estrategias pedagógicas para estimular la creatividad. | 73 |

CAPITULO III. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

| | | |
|-----|----------------------------------|----|
| 3.1 | Enfoque de la Investigación. | 84 |
| 3.2 | Tipo de Investigación. | 84 |
| 3.3 | Diseño de la Investigación. | 84 |
| 3.4 | Población y muestra. | 85 |
| 3.5 | Instrumentos de la Investigación | 85 |

CAPITULO IV. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

| | | |
|-----|---|----|
| 4.1 | Resultados cuantitativos de la Prueba de Imaginación Creativa | 87 |
| 4.2 | Análisis de los resultados. | 94 |

Conclusiones.

Sugerencias.

Bibliografía

Anexos

Anexo 1. Prueba de Imaginación Creativa

Anexo 2. Resumen de Puntuaciones

Anexo 3. Marco Contextual.

Anexo 4. Evidencias de la aplicación del test PIC a los alumnos

INTRODUCCIÓN

En la presente investigación se hace un estudio de la creatividad en el contexto educativo. Los niños son la principal fuente de análisis, ya que son los que demuestran mayor nivel de creatividad en los juegos infantiles. Diversos autores como Piaget, Vigotsky o Erikson, han estudiado el desarrollo de su personalidad en aspectos intelectuales, sociales o emocionales, pero en sus teorías queda descrita la expresividad que tienen los niños, en el juego simbólico, el lenguaje simbólico o la iniciación a la creación y productos creativos.

Sin embargo, los niños de quien se espera sean seres humanos libres, auténticos, seguros y autorrealizados, con el paso de los años van reprimiendo sus actitudes creativas, producto de la alienación social, las influencias de los padres, de los profesores y de sus propios compañeros, provoca que se margine y cada vez se limite más la libre expresión.

Existen múltiples factores que se analizan que intervienen en el hundimiento de la creatividad, por lo que cuando se les solicita a los niños ser creativos, no todos responden con toda su potencialidad y se limitan a repetir los modelos ya existentes.

En este estudio se realizaron evaluaciones a los niños del tercer año de primaria, por ser la edad idónea para el inicio de la evaluación de la creatividad. De esta manera se obtuvieron datos interesantes en cuanto a la expresividad de los niños de forma gráfica y narrativa. De los resultados que se obtuvieron se tienen en cuenta un plan de sugerencias de acuerdo al test PIC (Prueba de Imaginación Creativa de Artola T.), así como el conjunto de estrategias pedagógicas que se integraron y que favorecen la creatividad de los niños.

Al mismo tiempo que se promueve la creatividad, se estimulan diversas competencias de los niños, por lo que su estimulación favorece diversas habilidades

del pensamiento, socialización, comunicación, autoestima, seguridad personal, autenticidad, entre otras.

Esta investigación se encuentra estructurada en cuatro capítulos que se describen a continuación:

En el capítulo I se plantea la problemática que existe de la creatividad en el contexto educativo, las dificultades a las que se enfrentan los niños creativos por parte de los docentes, padres o compañeros. En este capítulo también se encuentra la justificación de la investigación, los objetivos que se plantearon, la hipótesis y las variables.

En el capítulo II se encuentran las referencias teóricas filosóficas, psicológicas y educativas, que sustentan la investigación. Cada aporte es parte de un rompecabezas, en donde nos llevan a la luz de aportes a la creatividad. Sin dejan de mencionar a Guilford, Torrance, Sternberg o Edward De Bono, como algunos estudiosos destacados de la creatividad.

En el capítulo III se describe la metodología empleada en esta investigación, desde el enfoque, tipo de estudio, diseño, población, muestra e instrumentos utilizados.

En el capítulo IV, se dan a conocer los resultados de la investigación, mediante la prueba PIC y la información obtenida de las observaciones, revisiones teóricas y análisis de los datos.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

La creatividad es uno de los temas que pueden ser más atractivos en educación, si se habla de la innovación y propuesta de trabajos creativos. Sin embargo, también es uno de los temas que ha tenido dificultad en abordarse en su campo de acción. La creatividad en muchos casos genera conflictos al docente que no sabe cómo impulsar la creatividad en los niños, cómo evaluarla en el proceso de enseñanza aprendizaje y cómo tratar a los alumnos creativos.

Los niños que son creativo pasan en las aulas en el anonimato muchas veces, no se les valora como a los niños intelectuales, y son los que en el mejor de los casos contribuyen a los trabajos en equipo, para la elaboración de los periódicos murales, las dramatizaciones o cualquier otra forma de expresión. Los maestros no los estimulan, aunque los reconozcan como creativos, no se les brindan estrategias para que sean más creativos.

Los niños creativos en muchas ocasiones se vuelven “niños problema” en las aulas, ya que les aburren las actividades de la clase, se sienten insatisfechos, tal como lo describe la Doctora en educación Magays Ruiz, los maestros no están dispuestos a atender a niños que rebasan la norma y la forma, tienen temor a la crítica y a ser rebasados por las capacidades de los alumnos. Los toman por niños rebeldes o indisciplinados.

Otra problemática que se observa en las escuelas es el fomento de la inhibición de la creatividad, pues a los directivos y docentes no les gusta el desorden que puede provocar una actividad creativa. Prefieren el silencio y las sillas bien alineadas, tal como lo describe Yelon, S (2008) “Dónde hay pulcritud y silencio, habrá poca creatividad”.

Los niños prefieren adecuarse a las reglas y normas por conveniencias sociales y académicas, y poco a poco van perdiendo la imaginación y la fantasía propia de los niños. En los grupos, los niños creativos tienen que someterse al resto de la opinión de sus compañeros, para ser aceptados en los trabajos en equipos, y cuando dan ideas originales, en muchas ocasiones se juzgan, se burlan y las descartan. Los niños también se convierten en bloqueadores de la creatividad de los demás, y se teme al rechazo o ridículo en la exposición de ideas.

Por otra parte los padres también contribuyen a la baja creatividad cuando se convierten en padres perfeccionistas, exigentes del diez y que rechazan intereses de los niños poco comunes, como la apreciación a las artes.

En la actualidad, existen mayores exigencias de competir, innovar y trascender. Es necesario desarrollar niños que puedan potenciar sus capacidades y habilidades, por lo que en esta investigación se plantean las siguientes interrogantes:

¿De qué manera se puede ayudar a potenciar la creatividad de los niños de educación primaria?

¿Cómo evaluar la creatividad de los niños?

¿Existen estrategias pedagógicas para favorecer la creatividad en los niños de educación primaria?

1.2 Delimitación del tema

“Estrategias pedagógicas para favorecer la creatividad en los niños de educación primaria”, de la escuela José Joaquín Fernández de Lizardi, con clave 27PPR0078W, ubicada en la calle Ejido No. 134, col. Tamulté, del municipio de Centro; Villahermosa, Tabasco.

1.3 Justificación

En muchos años la creatividad fue relegada y considerada hasta cierto punto característica del locuaz, gente extraña, que no utilizaba la lógica y el buen juicio. Sin embargo, en numerosos estudios (De Bono, Ruiz, Yelon, Stenberg, Sambrano, Taylor, Torrance, Guilford, entre otros autores) se han dado a la tarea de comprobar que la creatividad es una característica de la personalidad que puede ser impulsada en ambientes estimulantes, con cambios de actitud hacia la visión de los niños y personas creativas, y aprendiendo a conducir la creatividad. Por lo que se han diseñado muchas técnicas, ejercicios y estrategias, así como sugerencias para estimular y conducir la creatividad.

La presente investigación tiene como propósito proporcionar una serie de estrategias pedagógicas a los docentes para que se pueda potenciar la creatividad en los niños, se cambien los paradigmas y se tengan elementos para atenderlos y ayudarlos en su proceso educativo. Pretende que los niños tengan las posibilidades de explorar por diferentes rutas desde un pensamiento lateral, divergente o flexible, que permite encontrar diversas perspectivas para resolver un problema o realizar un producto creativo.

Los niños al ser evaluados en la creatividad, tienen la posibilidad de ser impulsados de acuerdo al nivel creativo en que se encuentren se les pueda beneficiar en el aspecto psicológico, educativo y social. Los niños tímidos pueden desinhibirse aplicando programas hacia el fomento de la seguridad personal y expresión de ideas. Los niños problemáticos pueden centrarse con la relajación, la respiración y la música. Los niños poco creativos críticos pueden aprender a valorar las ideas de los demás o los niños perfeccionistas pueden aprender a ser flexibles.

De esta manera el impacto que se pretende, es que existan cada vez más niños en las aulas que puedan desarrollar su creatividad y la expresen libremente, con la ayuda de las estrategias pedagógicas que impulsan en los niños la autonomía,

la expresión libre y realización personal con proyectos, estudios independientes, obras de arte, mejoras en las capacidades cognitivas que repercuten en aprendizajes exitosos.

1.4 Objetivos de la investigación

Objetivo general

Promover estrategias pedagógicas para favorecer la creatividad en los niños de educación primaria.

Objetivos específicos

Analizar los aspectos teóricos relacionados a la creatividad que permitan dar un apoyo a la potencialización de la creatividad de los niños.

Evaluar la creatividad de los niños para la proposición de sugerencias de acuerdo a sus niveles creativos.

Proponer una serie de estrategias pedagógicas que permitan favorecer la creatividad en los niños de educación primaria.

1.5 Hipótesis

La aplicación de estrategias pedagógicas favorece la creatividad en los niños y eleva las capacidades en el aprendizaje.

1.6. Variables

Variable independiente

La aplicación de estrategias pedagógicas

Variable dependiente

Favorece la creatividad en los niños y eleva las capacidades de aprendizaje

CAPITULO II

REFERENCIAS TEORICAS

2.1 Bases pedagógicas hacia la libertad creativa

La educación tiene una intencionalidad o propósitos profundos. La concepción fundamental cuya influencia tiene raíz en la filosofía existencial es la existencia auténtica. La educación como proceso fomenta “el esclarecimiento, la realización y la creación de nuevos valores”¹ como expresa el Dr. Gutierrez Saenz (1944), por lo que su postura está en contra de la actitud represiva de la curiosidad, la iniciativa, el dinamismo y la creatividad del educando.

La educación postula promover la existencia auténtica. La educación por consiguiente presenta una lucha contra la alienación, para acercarse a la autenticidad. El niño por lo tanto, nace con la curiosidad de conocer el mundo, el adolescente se lanza a conquistar el mundo; y el adulto estará encargado de construir su propio mundo, pero en esta evolución, dejará en el camino gran parte de los sueños, aprenderá a bloquearse, a obstaculizarse, a no emprender, llegando a la inautenticidad.

El objeto de estudio en educación, por tanto, desde filósofos como Aristóteles, Marcel, Heidegger y Sartré; psicólogos como Carl Rogers, Rollo May, Victor Frankl, H. Maslow, Virginia Satir, entre otros; así como pedagogos como Paulo Freire, M. Montessori, Vasconcelos, J. J. Roseau; es develar y cultivar el ser, logrando un acercamiento del ser humano hacia su propio ser, no apartarse en el camino de su propia esencia.

La posibilidad de que se pueda educar en libertad, no está lejos, aunque los propios educadores se limiten o bloquen pensando en que tienen una gran responsabilidad de motivar, impulsar, favorecer. Sin embargo existen varios principios pedagógicos² que expresan el propio dinamismo de los alumnos:

¹ Gutierrez Saenz, R. (1944). Introducción a la pedagogía existencial. P. 5

² Ibidem. P. 15

- a). El educando posee una curiosidad innata que hay que fomentar.
- b). El niño tiene intereses propios, y su mejor aprendizaje es el que está de acuerdo con sus intereses personales.
- c). La investigación es la búsqueda de sentido. La energía de esa actividad proviene básicamente del mismo interesado.
- d). La agresividad puede considerarse en dos fases: la primera es positiva; y solo cuando encuentra un obstáculo insalvable, se frustra y se vuelve negativa y dañosa. La educación tendría que fomentar la primera y saber encauzar la segunda.
- e). La creatividad es una función intelectual que aporta una forma nueva a los datos encontrados. La creatividad puede describirse, de acuerdo con Guilford, en términos de pensamiento divergente.
- f). La actitud de donación, de solicitud por lo otro, de caridad y sacrificio.

En este sentido, la función educativa puede ser salvable si lo que se le ofrece al alumno va en relación de sus intereses y no en una acumulación de datos indigestos que el educando tiene que abarcar sin saber por qué y para qué. Cuando el mundo académico va separado de los intereses del alumno, la educación ha propiciado un rompimiento entre la escuela y el alumno, este es el fracaso del proceso educativo.

2.1.1 La trascendencia en el terreno pedagógico

El alumno para que pueda ingresar a niveles óptimos de creatividad según Saenz, ha de conducirse con la intención de la trascendencia. En la aplicación en el terreno pedagógico se plantean cuatro niveles de trascendencia³:

1. Trascendencia como apertura. Es una actitud psíquica de apertura y autenticidad. Va en contra de la cerrazón, de las mentes cerradas y limitaciones intelectuales. La ausencia de apertura está en las personas que apoyan de forma absoluta la religión, las creencias, las tradiciones. La apertura es la actitud interesada en la innovación, el cambio, la remodelación, la reformación. Es una actitud integradora de flujo al cambio.
2. Trascendencia como ilimitación virtual. Es la actitud de no ponerse límites, no se niega, sino que se abre hacia un horizonte ilimitado, hacia lo infinito. Es la actitud donde se promueve la grandiosidad, la posibilidad de ir tan lejos como se quiera llegar.
3. Trascender como participación de lo a priori. Inspirado en Kant, la trascendencia tiene varias características. En primer lugar, lo trascendental es a priori, independientemente de la experiencia sensible, el hombre tiene la capacidad de captar verdades universales, desde la contemplación de la conciencia.
4. Trascendencia como invisceración en lo absoluto. Inspirado en Hegel. Es la actitud contraria a la completa incomunicación con las cosas y aun con las personas, esta actitud trasciende hacia la comunidad como un todo, va más allá de la conciencia de un mundo limitado hacia un mundo de muchas vidas y muchas verdades.

³ Ibidem. P. 27

Es por tanto la educación, la que ha de lograr un crecimiento profundo en el ser humano, sustentado en los siguientes valores:

1. El fin de la educación. Entre las que propone Saenz, propone :
 - a). Conseguir las virtudes
 - b). Realizar al hombre como tal
 - c). Facilitar el aprendizaje
 - d). preparar al joven para las tareas de adulto
 - e). Adecuar al hombre a la sociedad
 - f). Aprender a aprender
 - g). Lograr que lo que el sujeto haga sea por sí mismo.
 - h). Conquistar la libertad.
 - i). Crecer espiritualmente.

2. La motivación intrínseca. Es donde el impulso a la acción se origina de sí mismo. La conducta entera del educando está sustentada en valores, como meta, como fin último, como lo significativo para sí mismo, como interesante, como realización personal. No como interesado en el aspecto material, en la calificación, el premio o dinero. Su propio valor es lo que mueve al educando a actuar.

3. La evaluación del aprendizaje. Es la posibilidad de otorgarle al alumno la propia experiencia evaluatoria. Es a quien le compete mejor el acto de evaluar su propio aprendizaje, considerando estas razones:
 - a). La fijación previa de objetivos posibilita una evaluación objetiva
 - b). El educando es quien mejor conoce sus avances realizados.
 - c). El educando es quien mejor puede captar lo significativo que resultan dichos avances.
 - d). La propia evaluación puede quedar incluida dentro del proceso educativo.

Como principio pedagógico se concluye la posibilidad que ha de dejarse en la educación, donde se concibe al alumno como un ser autónomo y libre cuando tiene las siguientes características:

1. La libertad de elegir. Aquí está la libertad que el alumno tenga el acto de escoger, lo que quiere para sí mismo.
2. La libertad es creatividad. Que el alumno no reproduzca modelos. El mejor ejemplo está en el artista cuando crea su propia obra de arte. Crear significa producir algo nuevo, original. No atenerse a lo ya realizado. Es importante impulsar a la libertad y la responsabilidad, ayudar a los alumnos a eliminar la angustia y soltarse a actuar por sí mismo.
3. La libertad o acto de escoger en función del proyecto fundamental del sujeto. Cada persona tiene su propio proyecto de vida, por lo que ha de buscar aplicar el conocimiento para-sí, a sus propios recursos, ideas y objetivos de vida.

Por tal motivo ha de impulsarse al alumno a no tener miedo, desde la filosofía de Sartré⁴ se propone lo autentico, ayudar al alumno a convertirse en autor de sus propios actos a como lo describe en palabras de Saenz: “lo autentico del hombre consiste en realizarse a sí mismo, libremente, creadoramente, responsablemente, aun en medio de la angustia que esto genera.

⁴ Ibidem P. 77

2.2 El desarrollo psicológico integral del niño

El desarrollo es un proceso en movimiento, continuo desde la concepción hasta la muerte, con cambios dramáticos visibles sobre todo en la niñez. Todo ser humano se desarrolla aproximadamente con la misma secuencia, con un comportamiento apropiado tanto a la edad como a la etapa de desarrollo en la que se encuentra. Cada ser humano es un individuo único, con un ritmo de desarrollo individual. Las edades y etapas se traslapan, con amplios márgenes en los cuales ocurre el desarrollo “normal”.

Los desarrollos físicos, emocionales y mentales están relacionados entre sí. Cada aspecto del desarrollo humano afecta a los demás. Así también, tanto la herencia como el ambiente influyen en el desarrollo. La herencia establece el potencial y el ambiente determina la aproximación del niño al potencial.

El desarrollo influye en la disposición del niño para aprender. Estos criterios por tanto son importantes analizarlos para evitar juicios y deducciones precipitadas. Evitar clasificar a los niños en base a características superficiales, que pueden o no ser correctas. Cuando los maestros esperan que los alumnos altos sean maduros y las niñas sean estudiosas, o que los niños arreglados tengan buen comportamiento, la conducta del maestro reflejará estas expectativas. En un estudio (citado por Yelon, 2008⁵) varios investigadores encontraron que los maestros calificaban un trabajo en forma distinta cuando iba firmada por dos alumnos distintos (Harari y Mc David, 1973). Por ejemplo David era mucho mejor con el mismo trabajo que Humberto. Esta clase de supuestos interfieren en la enseñanza efectiva y en la etiquetación de los alumnos.

⁵ Yelon, S. L. (2008) La psicología en el aula. P. 20

Es importante comprender los principios del desarrollo del niño, de esta manera se tendrán menos probabilidades de confundir nuevos alumnos con viejos conocidos. Entender las diferencias reales entre los niños podrá evaluar a los alumnos en términos del nivel del desarrollo general, de su edad y la habilidad y capacidad de cada uno a aprender.

Significado de la maduración

Maduración significa simplemente el cambio que ocurre como resultado del crecimiento físico; cambios biológicos, más que aquellos resultados de la experiencia. En la niñez temprana gran parte del desarrollo es de maduración: aprendiendo a caminar, a hablar, a controlar esfínteres. Estas son conductas filogenéticas, conductas comunes dentro de la especie humana⁶.

Posteriormente, la mayor parte del desarrollo es resultado de la experiencia: aprender aritmética, jugar fútbol, vestirse a la moda. Éstas son conductas ontogénicas, conductas que se aprenden individualmente, con ritmo individual. Un niño al que no se le enseña a caminar, de todos modos empezará a hacerlo cuando se lo permitan la fuerza y la habilidad; es una consecuencia natural de la maduración humana. Pero un niño con la habilidad física suficiente para golpear una pelota o escribir una palabra, no podrá hacerlo a menos que se le enseñe.

De poco servirá enseñar a un niño a batear o a escribir si no ha madurado al grado que pueda coordinar los músculos para efectuar estos actos. Las habilidades físicas pueden enseñarse mucho más rápido y fácilmente cuando el niño ha llegado al nivel apropiado de desarrollo.

⁶ Ibidem P. 21

El aprendizaje humano, la habilidad física como subir escaleras y la habilidad mental como el razonamiento abstracto, es una combinación de experiencia y maduración. Esta combinación resulta en disposición para aprender.

Cada niño es un individuo que se desarrolla a su propio ritmo

Un criterio importante a considerar es que no todos los niños de cierta edad están en la misma etapa de desarrollo, ni exhiben las mismas características, ni están igualmente preparados para aprender. Un niño puede estar dispuesto a leer a los seis años, otros no. Ambos son normales. El grado de conducta y habilidad estadísticamente normal, en toda área, es muy variable. Los maestros deben comprender “promedios” y “normas”, pero sobre todo considerar a los niños como individuos; es decir ver a cada niño como un paquete único de características emocionales, mentales y físicas.

El niño puede mostrar brotes de energía en un área antes que en otras. Este es un criterio básico para impulsar al niño a su desarrollo como ser único, diferente de los demás, separándolo de ciertas etiquetas y comparaciones que dañan las posibilidades de su desarrollo auténtico e impulso creativo.

Sin embargo, aquí se muestran algunas conductas típicas en la cultura occidental a edades diversas⁷:

⁷ Opcit. (Yelon, 2008). P. 33-34.

Desarrollo físico

| Infante | Preescolar | Niñez |
|---|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Sumamente activo 2. Aprende a gatear, caminar, correr, subir, comer solo, construir con bloques y garabatear. 3. Aprender hábitos para necesidades fisiológicas. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Muy activo. 2. Coordinación ojos-manos bastante buena; puede lanzar, atrapar, saltar, brincar, y dibuja formas y letras lentamente. 3. Puede aprender muchas habilidades manuales. 4. Los músculos finos no están tan desarrollados como los largos. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Habilidades físicas fáciles y seguras; musculatura fuerte y coordinada. 2. Participación en juegos de grupo. 3. Desarrolla mejor el equilibrio, agilidad, resistencia, poder, fuerza, habilidades más especializadas. |

Desarrollo Mental⁸

| Infante | Preescolar | Niñez |
|---|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. El lenguaje pasa del llanto a frases completas. 2. Juega constantemente. 3. Aprende conceptos como "colores", "uno", "muchos". 4. Se ven los objetos como cosas sobre las que hay que actuar. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Egocéntrico, poco comprensivo de los puntos de vista o sentimientos de los demás. 2. Bien desarrollado el lenguaje, habla en oraciones, vocabulario amplio, interesado en cuentos. 3. Se le dificulta pensar en forma abstracta. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menos egocéntrico. 2. Usa símbolos y lenguaje para resolver problemas y comunicarse. 3. Curioso, ansioso por aprender. 4. Interés en el significado de las palabras y los chistes. 5. Se usa la lectura como instrumento y diversión. |

⁸ Ibidem, P. 33-34

Desarrollo Social

| Infante | Preescolar | Niñez |
|--|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Usa lenguaje para afirmar control mediante el uso de la palabra "no". 2. Le gustan los demás niños, pero no juega con ellos. 3. Le gustan las salidas breves de casa. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Respeta la autoridad. 2. Observa las reglas. 3. Amistades transitorias. 4. Juega cerca de, pero no con otros niños. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Orientado al grupo, pero la familia tiene aún influencia. 2. Quiere independencia. 3. Tiene ídolos. 4. Sexos separados. 5. El grupo influencia el autoconcepto. |

Desarrollo emocional

| Infante | Preescolar | Niñez |
|--|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Responde al afecto y a la aprobación. 2. Dependencia con los padres. 3. Se desarrolla del llanto difuso a muchas emociones distintas. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Responde al afecto y a la aprobación. 2. Empieza a enfocarse sobre la clase de persona que es: género, papel, habilidades. 3. Responde bien a la rutina. 4. Se centra en sí mismo. 5. Expresa todas sus emociones. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Independencia del hogar gran parte del tiempo. 2. Se identifica con sus iguales. 3. Todavía le complace la aprobación adulta. 4. Se ofende fácilmente. 5. Audaz y demasiado confiado de sí mismo. |

Respuesta del adulto

| Infante | Preescolar | Niñez |
|---|--|---|
| 1. Darle disciplina consistente y amable. | 1. Seguir dando al niño mayor responsabilidad e independencia. | 1. Aceptar la necesidad de independencia; aumentar responsabilidades. |
| 2. Darle seguridad sin sobreprotección . | 2. El ejercicio debe enfatizar coordinación: carreras, equilibrio. | 2. Alentar amistades, uso de proyectos y juegos por grupos. |
| 3. Hablar al niño y responder a sus vocalizaciones. | 3. Responder a preguntas. | 3. Alentar la curiosidad. |
| 4. Darle la oportunidad para ser activo y explorar. | 4. Facilitar muchos objetos para explorar. | 4. Proporcionar disciplina consistente, firme y razonable. |
| 5. Elogiar los logros del niño. | 5. Facilitar interacción social – trabajo de grupo chico. | 5. Confrontar con nuevas ideas y puntos de vista. |
| | 6. Usar programa activo, como canciones con movimiento siguiendo pautas visuales. | 6. Compartir creación de reglas y justicia. |
| | 7. Presentarles muchas actividades en las que está involucrado el lenguaje, por ejemplo: cuentos clasificaciones, discusión de problemas, etc. | 7. Modelar relaciones sociales. |
| | | 8. Cuidado con la crítica –acentuar el elogio. |

Trabajando en el aula el conocimiento del desarrollo

Cuando se tiene conocimiento del desarrollo de los alumnos a determinada edad y en cada etapa de desarrollo, se puede aplicar efectivamente la enseñanza de acuerdo a las necesidades de los alumnos⁹. Es importante ofrecer oportunidades a los niños para crecer y desarrollarse aportando estímulos que favorecen su maduración y no coartando su libertad en el desarrollo físico, mental, social o emocional.

⁹ Papalia, D. E. (2002). Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia. P. 271

Lo importante es que el maestro debe entender qué es normal en una etapa determinada y que no lo es, y entonces tratar el comportamiento de forma adecuada.

De la teoría cognoscitiva de Piaget

En el aspecto cognitivo es importante conocer que el niño, según Piaget, tiene la habilidad de adaptarse al ambiente. La adaptación tiene lugar mediante la asimilación y la acomodación, procesos que se interrelacionan durante toda la vida en formas diferentes, de acuerdo con la etapa de desarrollo mental. En la asimilación, el individuo absorbe nueva información, acomodando aspectos del ambiente en estructuras internas cognoscitivas. En la acomodación, el individuo modifica sus estructuras cognoscitivas internas para adaptarse a la nueva información y cumplir con las exigencias del ambiente. Mediante el equilibrio se mantiene un balance mientras el individuo organiza las demandas del ambiente.

Un niño pasa de una etapa a otra mediante el proceso del equilibrio, mediante el entendimiento de lo que ha sucedido en una situación determinada. El equilibrio es el balance entre la asimilación y la acomodación.

Piaget describe el desarrollo mental en términos de *operaciones*¹⁰, el ordenamiento de objetos y sucesos. Las operaciones ocurren, primero en términos concretos, después por representación simbólica, conforme los niños aprenden a clasificar y, por ende, a comprender los objetos y sucesos en el ambiente. Piaget divide el desarrollo mental en cuatro periodos, más o menos relacionados con la edad:

1. La etapa sensoriomotriz (del nacimiento hasta cerca de los dos años).

En esta etapa la conducta y el aprendizaje está dictada por los sentidos y por la actividad motriz. Las impresiones del niño sobre el mundo están formadas

¹⁰ Op cit. Yelon (2008). P. 60

por las percepciones de sus sentidos y por su propia manipulación creciente del ambiente.

2. La etapa preoperacional (2 a 6 años)

En esta etapa el niño desarrolla formas de representar sucesos y objetos mediante símbolos, incluyendo los símbolos verbales del lenguaje. Esto significa que puede pensar en cosas que no están presentes o disponibles inmediatamente y puede empezar a resolver ciertos problemas, especialmente con base en cosas visibles. El niño en esta etapa tiene un gran potencial para crear, y su creatividad se manifiesta a través del juego.

3. La etapa de operaciones concretas (7 a 11 años)

En este periodo los niños llegan a ser más flexibles de pensamiento, ya no se concentran solo en una única opción (pensamiento unidimensional), perciben las dimensiones aunque tengan diferentes formas y aunque todavía hay limitaciones pueden resolver los problemas de forma concreta.

4. La etapa de operaciones formales (12 años en adelante)

Los niños ya pueden pensar en términos ideales y razonar a partir de hipótesis. Su pensamiento es sistemático y logra organizarlo, hacer combinaciones complejas, por lo que ha logrado un pensamiento formal. En particular, los maestros pueden involucrar activamente a los niños en cada etapa hacia un pensamiento creativo, ya que los niños son promotores de ideas en cada momento. Resaltar la estimulación creativa a través de sus sentidos, fomentar el simbolismo con el juego y lenguaje, así como ayudarlo a flexibilizar su pensamiento y que fluyan las ideas.

De las teorías de la personalidad

La escuela es un lugar donde el niño se desenvuelve no solo en el aspecto cognoscitivo, los niños traen consigo fuerzas y debilidades en torno a su

personalidad. En la personalidad el niño desarrolla su autoconcepto y autoimagen para enfrentarse y dominar su ambiente. De acuerdo a sus esfuerzos contará con la aprobación de los demás y cuando sus esfuerzos resultan en fracasos repetidos se amenaza su autoimagen.

El papel que desarrollen los niños en el ámbito social debe contar con el apoyo del docente, para convertirlos en alumnos seguros, con personalidades sanas, dispuestos a expresarse y mostrar sus potencialidades. La personalidad sana está descrita de acuerdo a diversos investigadores que la han analizado (citados por Yelon, 2008¹¹):

Abraham Maslow (1962) llama a personas con personalidades sanas gente actualizada, aquellas que se han convertido en todo aquello que son capaces de ser. Algunas de sus características son:

1. Percepción correcta de la realidad.
2. Disposición a nuevas experiencias, información e ideas.
3. Personalidad unificada, identidad firme; saben quiénes son y se conducen de acuerdo con ello.
4. Habilidad para desarrollar relaciones íntimas.
5. Creatividad.
6. Conducta ética bien fundamentada.

Carl Rogers (1969) menciona algunas de las características de la persona plenamente funcional:

1. Aceptación de sentimientos.
2. Autoestima.
3. Buena relación con los demás.
4. Vida plena en el presente.

¹¹ Ibidem P. 97

5. Continuación en el aprendizaje de cómo aprender.
6. Apertura a nuevas ideas.
7. Habilidad para llegar a decisiones independientes.
8. Creatividad.

Erik Erikson (1950) sugiere que las personas con personalidad sana:

1. Confían en sí mismas y en los demás.
2. Son capaces de controlarse.
3. Son capaces de aceptar la responsabilidad.
4. Son competentes y trabajadoras.
5. Tienen una identidad clara e integrada.
6. Pueden desarrollar relaciones íntimas y auténticas con los demás.
7. Pueden orientar a otros para crecer o ser creativas en otras formas.
8. Tienen integridad del ego; se aceptan como son.

Carl Jung (1927)¹² propone cuatro funciones para una psique sana, basada en las interacciones:

1. El tipo de pensamiento extrovertido. Lógico objetivo, dogmático.
2. Sentimiento extrovertido. Emocional, sensible, sociable; más común en mujeres que en hombres.
3. Sensación extrovertido. Sociable, búsqueda del placer, adaptable.
4. Intuición extrovertido. Creativo, capaz de motivar a los demás y de aprovechar las oportunidades.

Estas teorías del desarrollo de la personalidad expresan que el elemento importante de la creatividad es la personalidad sana, que no tiene miedos, que ha desarrollado confianza, cree en sí mismo, expresa sus ideas y tiene apertura a la innovación. Una serie de factores pueden bloquear este desarrollo sano, incluyendo

¹² Schultz, D. P. (2000). Teorías de la personalidad. P. 98

a la familia con rasgos punitivos, agresivos y la escuela, cuando colabora en la discriminación, bloqueo y represión de la personalidad de los niños. Si se involucran escuela y familia, favorecerán en los niños personalidades auténticas.

2.3 El estudio de la creatividad

En la actualidad la creatividad se ha convertido en un tema muy relevante, tanto para la educación como para otras áreas como la economía y la política. Desde el mundo empresarial se demandan personas que, además de unos conocimientos técnicos y una calidad humana, tengan una buena capacidad creativa. Así mismo, fomentar la creatividad de nuestros alumnos es uno de los grandes retos en la educación y ha impulsado un gran número de artículos e investigaciones recientes. Además, la creatividad se convierte en un factor de referencia obligada a la hora de hablar de niños sobresalientes y con altas capacidades, siendo uno de los componentes esenciales de ésta.

2.3.1 Teorías de la creatividad

El interés por el estudio de la creatividad se ve impulsado en la década de los cincuenta como resultado de las investigaciones realizadas por Guilford (1959, 1967)¹³. Hasta entonces el estudio de la inteligencia se había limitado al análisis del pensamiento convergente y es Guilford quien da el primer paso para la consideración del pensamiento divergente como entidad propia e independiente. A partir de esta fecha, numerosos autores como Torrance (1962, 1963), Taylor (1964) y Parnes (1967) empiezan a interesarse por el tema y aparecen numerosas publicaciones sobre él.

¹³ Artola, T. (2004). Prueba de imaginación creativa. P. 9

En perspectiva, y partiendo de la clasificación de Taylor (1975)¹⁴, podría decirse que la creatividad ha sido tratada desde todos los ángulos imaginables. Éstos se extienden a lo largo de los siglos desde la postura de asombro de los “inspirados” o embargados por la “locura divina”, hasta las teorías actuales del procesamiento de la información y planteamientos cognitivos.

Puede hablarse inicialmente de una línea mágica o poética que de alguna manera intenta hacer pervivir el impulso primitivo de la magia, y que ha persistido hasta hace no mucho (Rothbart, 1972). En los planteamientos más generalizados de la psicología, se ha tratado la creatividad desde un aspecto básicamente biológico (Galton, 1869; Berlyne, 1971), básicamente ambiental (Osborn, 1953; Parnes, 1962), como un resultado mixto de fuerzas hereditarias y ambientales (Wertheimer, 1945), como producto de la personalidad estudiado tanto desde la teoría de los rasgos como desde el psicoanálisis o las teorías humanistas o como un producto básicamente cognitivo (Guilford, 1968; Sternberg, 1988).

Fundamento fisiológico de la creatividad

Existe muy poca información accesible sobre la creatividad desde el punto de vista fisiológico, sin embargo, al parecer está ubicada en el hemisferio derecho. La explicación supone que una de las posibles bases fisiológicas de la creatividad es el "desarrollo de niveles jerárquicos de inclusión, asociados con la actividad de circuitos de convergencia". Además, se postula que la creatividad, en alguna medida, se relaciona con la comunicación entre los dos hemisferios (Grinberg, 1976)¹⁵.

Las teorías modernas sobre el estudio de la división cerebral estuvieron llevadas a cabo alrededor de los años sesentas por el Dr. Roger Sperry¹⁶ (premio Nobel) en el instituto de California. El estudio de Sperry permitió descubrir que las dos mitades del cerebro contribuían de manera diferente a los procesos mentales.

¹⁴ Corbalá, B. F. J. (2006). CREA. Inteligencia Creativa. P. 17

¹⁵ Bennassar, L. M. (1995). Desarrolle su creatividad. P. 24.

¹⁶ Ibidem.

En la década siguiente, los psicólogos determinaron que el cerebro izquierdo se utiliza sobre todo para el pensamiento analítico y para las funciones verbales como hablar, escribir y leer. Se ocupa de la información poco a poco, fraccionándola en secuencias lógicas que se realizan por etapas. Por el contrario, el cerebro derecho es no verbal. Se ocupa de las imágenes y hace gala de un talento especial para reconocer los diseños visuales complicados que tal vez no guarden ninguna relación lógica entre sí. El cerebro derecho recoge estas imágenes como un todo.

La idea de las diferencias entre las personas se podían relacionar con la utilización que éstas hicieron de uno u otro hemisferio cerebral tuvo un amplio eco popular. Algunos estudiosos llegaron a afirmar que, en la mayoría de las personas, el hemisferio cerebral izquierdo era el dominante, mientras que el derecho jugaba un papel secundario.

La preponderancia del cerebro izquierdo, postulaban los teóricos, era el resultado inevitable del sistema educativo occidental, al insistir con tanto énfasis en la lectura, la escritura, la aritmética y el pensamiento analítico y racional. Abogados, escritores, asesores fiscales, médicos y contadores, se decía utilizaban el cerebro izquierdo, mientras que poetas, músicos y bailarines (la minoría creativa) utilizaban el hemisferio derecho.

La mayoría de psicólogos consideraban esta teoría como simplificación peligrosa. El pensamiento moderno es que tanto el cerebro derecho como el izquierdo contribuyen con habilidades especializadas a la actividad cerebral, y que solo utilizando todo el cerebro se puede pensar creativamente.

A pesar de que los cerebros izquierdo y derecho deben colaborar para llevar a cabo cualquier tarea con eficacia, es cierto que uno u otro hemisferio es más activo en la mayoría de la gente.

Raíces de la creatividad humana

Algunas de las cosas que los animales producen nos parecen admirables: los panales de las abejas, los industriosos hormigueros, las madrigueras de los topos, e infinidad de estructuras para su supervivencia que han sido idénticas desde que cada una de estas especies existe como tal. La naturaleza produce muchos millones de nuevas formas. En una población de 200 millones de habitantes no hay un hombre igual a otro. Existen infinidad de plantas, minerales que tampoco crean.

Como individuo, sólo el ser humano crea, y potencialmente, todos los hombres y mujeres pueden crear. La antropología cultural documenta que no hay una sola tribu, por más remota y primitiva, que no ostente una cultura con inconfundibles rasgos de originalidad.

Si alguien negara la potencia creativa del hombre, bastaría para refutarlo apelar al fenómeno universal de los niños jugando o entreteniéndose. Ellos trascienden la realidad y la transforman de modo que una escoba puede bien ser un caballo o un príncipe para bailar el vals; unos cuantos cojines de la sala y una sábana pueden resultar una excelente casa de campo y la hoja de un cuaderno sería un avión en pleno vuelo.

Los antiguos filósofos se formularon la pregunta: ¿Porqué crea el hombre? Y se dieron una respuesta teológico-mitológica que correspondía al pensamiento mágico de aquellos pensadores: “el hombre crea por inspiración sobrenatural”. Les asustaba tanto el fenómeno de la creatividad, que recurrieron a influencias procedentes de “fuera” de la persona creativa.

La ciencia del siglo XX, sobre todo a partir de Freud, ha desmitificado la creatividad al demostrar que no es la inspiración de las musas, sino el salto del inconsciente a la conciencia. En el lenguaje del psicoanálisis, la súbita combinación de la energía del id (el verdadero inconsciente o la parte más profunda de la psique)

con la del ego produce el descubrimiento. En el lenguaje del Análisis Transaccional, es el niño que todos traemos dentro el responsable de la creatividad. De los tres componentes psíquicos de la persona humana, padre, adulto y niño, este último es el principio de la espontaneidad, la curiosidad, la aventura y el sentido lúdico de la vida.

La creatividad y términos afines

No hay una definición de creatividad con la que todo el mundo esté de acuerdo. Los investigadores de la materia, casi siempre del campo de la psicología, usualmente piensan que ser creativo significa provocar un suceso novedoso y apropiado:

Creatividad, capacidad de inventar algo nuevo, de relacionar algo conocido de forma innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conducta habituales.

La creatividad según Guilford (1959, 1967, 1980) se define como un conjunto de aptitudes caracterizadas principalmente por dos categorías: la producción divergente y los productos transformacionales.

Creatividad, es generar ideas u objetos novedosos y originales, valorados socialmente. Es considerada por algunos psicólogos como un aspecto de la inteligencia. El concepto de Guilford de “pensamiento divergente” es un ejemplo de creatividad. Los productos transformacionales hacen referencia a la capacidad para imaginar cambios de diversas clases (redefiniciones, transposiciones, revisiones o modificaciones) en la información existente. Es decir, la capacidad de utilizar la información almacenada en la memoria de forma nueva y distinta. Implica flexibilidad del pensamiento así como capacidad de la persona de ir más allá y profundizar sobre sus propias experiencias. También implica la posibilidad de ofrecer nuevas interpretaciones o significados ante objetos familiares para darles nuevos usos (Romo, 1987).

Algunos conceptos afines

Creación, El hecho de dar existencia a algo esencial o absolutamente nuevo.

Genio, del latín *genius*, de generare=engendrar. Superioridad innata y gratuita de inteligencia.

Ingenio, asociación de ideas inesperada y aguda, presentada generalmente en lenguaje hablado, que produce sorpresa. Apreciación de una situación compleja, nueva.

Talento, se refiere a un CI (cociente intelectual) superior combinado con una habilidad demostrada o potencial de aptitud académica, creatividad, liderazgo y bellas artes.

Intuición, indica la capacidad de “mirar adentro” de las cosas.

Invención, inventor, palabras latinas que designan al que encuentra o descubre algo y al acto de tal descubrimiento. La palabra griega correspondiente es *heurística*.

Innovación. La aportación de algo nuevo. La innovación se distingue de la creatividad en que la primera implica cosas o situaciones diversas, pero no necesariamente mejores. Según algunos, la diferencia entre creatividad e innovación es que la primera es abstracta, meramente conceptual, se queda en el terreno de las ideas, y la segunda es concreta y práctica.

El pensamiento convergente es el que evoca ideas y trata de encadenarlas para llegar a un punto ya existente y definido, si bien oscuro para el sujeto. Podemos decir que el término de este pensamiento es como un paquete ya prefabricado. **El pensamiento divergente**, al contrario, actúa como un explorador que va a la aventura.

El pensamiento convergente se relaciona más con el aprendizaje escolar, tal como ha venido desarrollándose en las instituciones que manejan los programas en cada país, y el pensamiento divergente se vincula más con la creatividad.

En cuanto a la investigación sobre la creatividad, los primeros estudios se centran en intentar delimitar qué se entiende por creatividad, diseñar instrumentos de medida y clarificar las relaciones existentes entre pensamiento creativo e inteligencia.

Las relaciones entre inteligencia y creatividad ha sido un tema muy debatido (Edmunds, 1990; Getzels y Jackson, 1962; Mc Cabe, 1991; Wallach y Kogan, 1965). En general la mayoría de los investigadores apoyan la llamada teoría del umbral (Torrance, 1962) que sostiene que para ser creativo es necesario un nivel medio alto de inteligencia, aunque no es suficiente la inteligencia para el desarrollo de la creatividad y no todos los sujetos inteligentes son creativos.

El análisis del producto creativo se realiza a través de los siguientes indicadores, propuestos por Guilford¹⁷:

a). Fluidez: Capacidad para dar muchas respuestas ante un problema, elaborar más soluciones, más alternativas.

b). Flexibilidad: Capacidad de cambiar de perspectiva, adaptarse a nuevas reglas, ver distintos ángulos de un problema. Se mide no por el número absoluto, sino por la cantidad de clases y categorías.

c). Originalidad: Se refiere a la novedad desde un punto de vista más bien estadístico. es la rareza relativa de las ideas producidas: de una población de cien personas sólo a dos o tres se les ocurre tal idea; allí el pensamiento es original. Cabe recordar que la creatividad a menudo hay que buscarla no precisamente en el qué, sino en el cómo.

¹⁷ Ibidem P. 9

d). Redefinición: Capacidad para encontrar funciones y aplicaciones diferentes de las habituales, agilizar la mente y liberarnos de prejuicios.

e). Penetración: Capacidad de profundizar más, de ir más allá y ver en el problema lo que otros no ven.

f). Elaboración: capacidad de adornar, incluir detalles superfluos.

2.4 El proceso creativo

En cualquier fabricación es posible distinguir el *proceso* del *producto*: una novela, un edificio, un par de zapatos, una estatua, son productos y, si son novedosos y valiosos, son creaciones.

Hay creaciones casi instantáneas que más parecen actos que procesos; por ejemplo, una ocurrencia de redecoración, o un chiste sobre alguien, un logotipo a la primera. Estos casos parecen tan simples que parecen incluirse dentro del esquema elemental de estímulo -respuesta. No es en este tipo de creaciones donde mejor se pueden estudiar los mecanismos de la creatividad, sino en las más complejas, en las que requieren largos procesos de diversos órdenes y niveles.

En lo que respecta al proceso creativo, los estudios se centran en analizar los procesos y estrategias que el sujeto usa para resolver un problema. Suelen identificarse los siguientes:

Preparación: implica un importante esfuerzo en la resolución de un problema dado. Implica acumular la mayor cantidad de información posible sobre un problema.

Incubación: cuando no se encuentra una solución evidente a un problema, la persona normal suele abandonar la tarea. Otras personas apartan el problema por algún tiempo, desde segundos hasta años. Puede entenderse como un periodo de espera para que el material se organice o bien desaparezcan las dudas o ideas equivocadas que hemos acumulado durante la preparación.

Iluminación: Suele ocurrir de forma rápida y repentina.

Verificación: Se repasan todos los detalles. Se comprueba el valor del producto de la inspiración. Una especie de autocrítica.

Algunos autores distinguen en el proceso creativo en más fases de las señaladas anteriormente, como las siguientes:

El cuestionamiento. El primer paso consiste en percibir algo como problema, en tomar distancia de la realidad para distinguir un *poder ser*. Es fruto de la inquietud intelectual, de la curiosidad bien encauzada, de interés cultivado, de hábitos de reflexión, de capacidad para percibir más allá de lo que las superficies y apariencias nos ofrecen.

Acopio de datos. “El que tiene imaginación sin instrucción, tiene alas pero no tiene pies” dice J. Joubert. Una vez instalada la inquietud en la mente del sujeto, este tiene que salir al campo de los hechos. Esta es la etapa de las observaciones, lecturas, viajes, experimentos y conversaciones con personas conocedoras del tema. El creador potencial necesita procurarse el mejor material para que la mente trabaje sobre terreno sólido y fértil.

Incubación e iluminación. Estas dos etapas están tan relacionadas que hay que considerarlas juntas. A veces la luz llega cuando el sujeto ni siquiera pensaba en el tema. Curiosamente se pasa a través de un proceso dialéctico con momentos de tensión y distensión, y el punto culminante tiende a coincidir con la fase distensiva.

Aunque también sucede que en la incubación lo que aparentemente queda fuera de la conciencia en determinados periodos se ha seguido meditando al margen. Diríamos que se sigue viendo con el rabo del ojo, así como que hay un ir y venir del pensamiento al sentimiento.

Distensión - Concentración - Distensión - Concentración

Elaboración. Este es el paso de la idea a la realidad externa; el puente de la esfera mental a la esfera física o social. Suele ser trabajo de tecnología, de relaciones humanas, de disciplina, y también de nueva creatividad. Llega a darse el caso de que llevar a la obra una idea brillante requiere más creatividad que haberla pensado. Quizá esto sea uno de los aspectos más interesantes de la creatividad, que requiere, en su primera fase, un proceso de distanciamiento de la realidad en la reflexión, pero también volver a la realidad objetiva en la fase de acopio de datos, luego, nuevamente aventurarse por el mundo de las ideas y de la fantasía (en la incubación), para finalmente terminar todo o “aterrizar” otra vez en el diálogo intenso e íntimo con la realidad.

Comunicación. Cuando un niño ha construido o dibujado algo, es normal que acuda a mostrarlo a su madre. Esta reacción natural indica que el proceso creativo necesita aún concluir. Si la esencia de la creatividad es lo nuevo junto con lo valioso, este logro debe darse a conocer. Así se cierra un ciclo que empezó con una inquietud, con una admiración y con una pregunta, es decir, con un cuestionamiento. Este punto inicial y motor de la creatividad habla con elocuencia de saber preguntar: ¿cómo?, ¿por qué no?; y de la importancia de pensar habitualmente que todo puede ser mejorado en alguna forma. Ya Sócrates había descubierto el poder creativo de la pregunta para fecundar los espíritus, y cultivó magistralmente el arte de formularla. Todavía hoy, después de 2300 años, nos referimos al método socrático o mayéutica como uno de los puntales de la educación tanto de niños como de adultos.

2.5 la personalidad creativa

En cuanto a las características de la personalidad cada vez se insiste más en que la creatividad no es sólo cuestión de aptitudes sino que se trata más bien de una disposición (Perkins, 1993), que tiene que ver más con factores motivacionales y de personalidad¹⁸. Se incluye por tanto, en su estudio y medida, aspectos cognitivos, conocimiento de base, dominio de ciertas materias, rasgos de personalidad, intereses y motivaciones.

Las personas creativas se caracterizan por ser insistentes y perseverantes a como lo afirma la psicóloga Anne Roe en un estudio a 64 científicos (1989)¹⁹, eran excepcionalmente productivos. Los estudios indican que las personas innovadoras necesitan trabajar de manera independiente. Aunque les interesan las ideas de los demás y pueden dejarse influir por la gente que admiran, estos individuos también son resueltos e independientes. Como generalmente prefieren trabajar por su cuenta, las personas creativas no aguardan las instrucciones o los planes de los demás.

Tienen una cierta dosis de inconformismo, a veces con mucha excentricidad, como ha caracterizado a muchos pensadores originales. Einstein por ejemplo aparecía en público con un solo calcetín, o John Lennon quién aparecía en el escenario con la tapa del WC. Entre sus contemporáneos pueden ser impopulares, aunque perseveran en la creación de sus ideas.

Según el psicólogo John S. Dacey, las personas creativas tienen tolerancia a la ambigüedad, disfrutan de situaciones nuevas e inesperadas, al contrario de las personas menos creativas a quienes les molesta lo no planeado. Este disfrute de la ambigüedad acompaña el deseo de asumir riesgos. La persona creativa no teme a enfrentarse a nuevas situaciones o sentirse paralizada con la posibilidad de fracasar.

¹⁸ Op cit. Artola, T. (2004). P. 10

¹⁹ Op cit. Bennassar (1993). P. 28

Un sentido estético bien desarrollado es otro rasgo de las personas creativas, dónde puede parecer obvio que la expresión artística exija una valoración de la belleza.

Los elementos cognoscitivos, afectivos y volitivos que debe poseer una persona eminentemente creativa:

A. Características cognoscitivas.

- a) Fineza de percepción
- b) Capacidad intuitiva
- c) Imaginación
- d) Capacidad crítica
- e) Curiosidad intelectual

B. Características afectivas.

- a) Autoestima
- b) Soltura, libertad
- c) Pasión
- d) Audacia
- e) Profundidad

C. Características volitivas.

- a) Tenacidad
- b) Tolerancia a la frustración
- c) Capacidad de decisión

En suma, la personalidad creativa es paradójica, una verdadera unión de los opuestos. Dice G. A. Steiner, en una publicación de la Universidad de Chicago: “En ambos, más primitivo y más culto, más destructivo y más constructivo, más loco y más sano que la persona promedio”.

Se puede concluir que la creatividad, además de sus muchas otras excelencias y ventajas, viene a ser una dimensión integradora de la personalidad.

El individuo creativo en el contexto de la psicología de los rasgos

En el contexto de los rasgos se ha investigado la creatividad fundamentalmente en relación a dos aspectos básicos: la personalidad (sistema afectivo-motivacional) y la inteligencia (sistema cognitivo).

Estas son las agrupaciones de resultados de estudio, respecto a los rasgos de la personalidad de los individuos creativos:

1. Complejidad: Psicodinámicamente son complejos, pero a la vez con mayor potencial para una síntesis compleja del yo. Sienten preferencia por la complejidad y cierto grado de aparente desequilibrio en los fenómenos (Barron, 1968). Poseen un alto nivel de tolerancia a la ambigüedad. Prefieren el desorden, al menos en las formas visuales, pero con deseo de resolver la ambigüedad y el desorden (Guilford, 1975).
2. Impulsividad: Son impulsivos, no disciplinados (Guilford, 1975). Son menos controlados. Rechazan la supresión como mecanismo para el control de impulso: de aquí que se prohíben menos pensamientos (no aceptan los tabúes) y tienen un cierto tipo de indisciplina. La creatividad está asociada con el entusiasmo positivo, el sentido del humor, la necesidad de aventura y tomar riesgos.
3. Identidad sexual: Los creativos tienden a tener rasgos de femineidad (estudios del test MMPI), donde biográficamente parecen haber tenido una identificación ambigua con los padres (McKinnon, 1962). Los jóvenes artistas tienen intereses femeninos y las jóvenes artistas tienen intereses masculinos (estudios de Guilford, 1975; Getzels y Csikszentmihalyi, 1976). El individuo tiene imperfectamente internalizadas las reglas paternas.

4. Sociabilidad: Tienen bajo nivel de sociabilidad y a la vez seguridad y valentía ante el grupo social (Guilford, 1975; Thurstone, 1952; Garwood, 1964). Menos amistosos, más hostiles y agresivos, lo que podría interpretarse como inseguridad (Rees y Goldman, 1975)²⁰.
5. Disposiciones para el cambio: Tienen un alto nivel de intereses (McKinnon, 1962). Son menos sumisos a la realidad: no aceptan las cosas como son, quieren mejorarlas. Sienten gran necesidad de variedad (Guilford, 1975). Son más flexibles y fluidos (Crutchfield, 1962 y Guilford, Taylor).
6. Autoconfianza: Su autoevaluación y autoconfianza son altas. Tienen seguridad y valentía ante el grupo social (Guilford, 1975). Sienten fuerte necesidad de ser reconocidos por los otros. Tienen un alto nivel de aspiración para sí mismos (McKinnon, 1962).
7. Autosuficiencia: Guilford (1975)²¹, los ve con un alto nivel de autosuficiencia, pero con fuerte necesidad de autonomía y autodirección.
8. Independencia de juicio: Valoran la propia independencia o autonomía (McKinnon, 1962). Son inconformistas. Es condición indispensable para que exista la creatividad (Maslow, Rogers, May). Barron (1968, 1969) es quién más ha estudiado este aspecto y sus conclusiones son generalmente aceptadas. Piensa que las personas originales son más independientes en sus juicios, lo que parece contener estos factores:
 - a) Una cierta evaluación positiva del entendimiento y la originalidad cognitiva, así como del espíritu de libertad de prejuicios;
 - b) Un alto grado de implicación personal y reacción emocional;

²⁰ Ibidem P. 20

²¹ Ibidem. P. 21

- c) Falta de facilidad social o ausencia de las virtudes sociales comúnmente evaluadas.

La inteligencia del individuo creativo

Las relaciones entre creatividad e inteligencia plantean dos interrogantes básicos: ¿es lo mismo ser creativo que ser inteligente? ¿A una inteligencia alta o baja corresponde siempre una creatividad alta o baja?

Durante mucho tiempo se identificó al individuo creativo con el individuo inteligente, de manera que no se diferenciaba entre creatividad e inteligencia. El primero que establece formalmente la diferencia es Guilford (1950): según sus estudios habían determinados factores de la inteligencia que eran característicos de la conducta creativa. Estos factores son los siguientes:

- a) Los conocimientos (cogniciones) que presentan la capacidad de comprender datos. Tienen menor relación con la creatividad.
- b) La memoria que es en general, necesaria para el saber, para los conocimientos. También tienen menor relación con la inteligencia.
- c) La producción divergente o pensamiento divergente que conduce a diversas posibilidades de solución de un problema, o que según otros, se diversifica de la norma social.
- d) La producción convergente: Tener la capacidad de establecer un orden entre datos muy diversos y proceder a su transformación.
- e) La evaluación: Según Guilford es necesaria a lo largo de todo el proceso creativo, tanto para hacerse cargo del problema inicial como para la comprobación de los pasos lógicos y de la solución definitiva.

Otros estudios han realizado correlaciones entre la inteligencia y la creatividad Wallach y Kogan (1965) en donde puede afirmarse que no es lo mismo creatividad e inteligencia, y para que exista un buen nivel de creatividad es necesario un cierto

nivel de inteligencia. Inteligencia y creatividad interactúan entre sí y dan origen a cuatro grupos básicos de individuos:

1. Individuos con inteligencia alta y creatividad alta: dan pruebas de control de sí mismos y de libertad.
2. Individuos con inteligencia baja y creatividad alta: generalmente son individuos con fracaso escolar y personal. Pueden ser favorecidos por un ambiente permisivo.
3. Individuos con inteligencia alta y creatividad baja: centrados en el rendimiento escolar, sienten como una tragedia el fracaso escolar.
4. Individuos con inteligencia baja y creatividad baja: individuos profundamente perturbados, con grandes problemas de orientación.

En resumen, la inteligencia y la creatividad tienen estructura propia y distinta, aunque en sus interacciones pueden dar lugar al desarrollo de individuos con alta o baja capacidad en la inteligencia creativa.

El desarrollo de la creatividad

La idea de que se puede desarrollar la creatividad se apoya en una creciente cantidad de evidencias que muestran que es posible desempeñarse mejor en las tareas de toma de decisiones y de solución de problemas. Se pueden enseñar reglas abstractas de lógica y razonamiento, cuyo aprendizaje mejora la forma de razonar acerca de las causas subyacentes a los sucesos de la vida cotidiana. A fin de cuentas, los psicólogos cognitivos pueden enseñar en forma rutinaria a los estudiantes no sólo a aumentar su habilidad para resolver problemas, sino también a pensar en forma más crítica.

Se han desarrollado diversas estrategias que pueden coadyuvar a un pensamiento más crítico y a evaluar los problemas con mayor creatividad:

El medio ambiente: No se refiere al medio físico. El principio de la personalidad creativa está en la infancia. El niño es naturalmente creativo: imagina, combina, transforma, idealiza, estructura, desestructura y reestructura las cosas. El niño se expresa de manera abundante con mímica, dibujos, construcciones y representaciones.

Semejante espontaneidad y riqueza requiere de padres pacientes, tolerantes y abiertos, y profesores preocupados más por estimular que por enseñar, más por liberar energías que por disciplinar, más por lograr que sus alumnos aprendan a pensar que por enseñarlos a memorizar: profesores cuya relación con los alumnos no sea conductiva, sino que nazca de la franca coexperiencia.

Este ambiente de aceptación mutua y de convivencia constituye la plataforma ideal para que florezca la actividad inédita, ambiciosa, arriesgada y de alta proyección. Así se educa no tanto tal o cual actividad creativa sino, lo que es más importante: la actitud creativa.

La formación de la personalidad:

Rasgos y actitudes muy ligados con la creatividad son:

- a) El autoconocimiento y la autocrítica. Quien no se conoce a sí mismo no puede desarrollarse, de la misma manera que quien no conoce un aparato no puede sacarle provecho y beneficiarse con él.
- b) La educación de la percepción. Para captar las cosas con exactitud hay que hacerse sensible a los detalles, hay que habituarse a poner los cinco sentidos en lo que se hace, así como desarrollar el espíritu de observación y el gusto por el experimento.
- c) El hábito de relacionar unas cosas con otras. En el fondo, pensar es relacionar, y en un nivel superior de comprensión, todo tiene relación con todo. Al incrementar la habilidad de asociar queda aumentada la capacidad general de la inteligencia y el pensamiento.

- d) El sentido lúdico de la vida. Jugar físicamente con los objetos y jugar mentalmente con las ideas; aventurarse a incursionar por terrenos nuevos.
- e) El hábito de sembrar en el inconsciente. Se puede cultivar la habilidad de aprovechar las fuerzas del inconsciente. Un recurso fácil consiste en proponerse con claridad los objetivos y los problemas, y luego “abandonarlos” en el humus de la psique.
- f) La constancia, la disciplina, el método, la organización. Enterrado el mito de la creatividad como don sobrenatural, hay que aplicar a esta facultad todos los recursos que se han acreditado eficaces para el éxito.

2.6 El pensamiento creativo de Edward De Bono

En el pensamiento creativo del Dr. Bono²² ha atribuido su innovación al pensamiento lateral, que pueden estimularse por medio de técnicas formales, sencillas, prácticas y eficaces.

Edward De Bono se opone a la idea de que la persona creativa sea una persona locuaz, con características anormales, así como también insiste en dejar de nominar a la técnica de producción de ideas como “tormenta cerebral” y en su lugar, utilizar la expresión de “navegación mental”, que puede denotar un proceso deliberado y controlado, en el que se cambia de rumbo cuando se decide sin perder el control. La locura nada tiene que ver con la creatividad, quienes la difunden así, creen que el pensamiento creativo no exige la lógica, ni la experiencia.

El énfasis de los estudios de De Bono está en alejar la idea de que la creatividad es algo “alocado”, por lo que la creatividad se concibe como un proceso que se estimula con técnicas sistemáticas y deliberadas que pueden usarse formalmente, tanto por individuos, como por grupos de personas. Y aunque para muchos esto puede ser contradictorio, ya que el ser creativo debe estar libre de

²² De Bono, E. (2001) El pensamiento creativo. P. 10

condicionamientos, pero preparados, tal como cuando se escapa de una prisión, el hombre es libre, pero debe tener un rumbo a seguir, un proyecto de vida, una organización.

Ideas erróneas de la creatividad

1. La creatividad es un talento natural y no puede ser enseñada.

Este falso concepto es en realidad muy conveniente, porque libera de la necesidad de fomentar la creatividad, si se trata de una condición natural, no tiene sentido estimularla.

2. La creatividad proviene de los rebeldes.

Esta es una visión tradicional²³, donde se clasifica a los inteligentes como serios y alineados a las reglas de los profesores, mientras que los rebeldes no se conforman y desafían las reglas y conceptos existentes, buscando nuevas formas de acción, tienen el coraje, energía y puntos de vista diferentes. Pero cuando se explica la naturaleza de la creatividad, se rompe con este mito, ya que una persona seria, puede prepararse con mucho tiempo para la generación de ideas nuevas, mientras que un rebelde, en contra de todo, puede mantenerse indispuerto a seguir una serie de pautas.

3. Hemisferio derecho/hemisferio izquierdo.

La idea de que la persona creativa está dominada por el hemisferio derecho se ha descartado, según estudios neuropsicológicos, cada hemisferio tiene sus méritos, pero se requiere de la integración de ambos, la actividad cerebral no depende de solo unas partes, sino de su totalidad.

4. El arte, los artistas y la creatividad.

Se ha confundido la creatividad asignándola a las personas artistas, quienes desarrollan una actividad de las bellas artes, como el dibujo, la pintura, la escultura, la poesía, el teatro, el baile, la música o el canto. Esto es falso, ya que una persona

²³ Ibidem P. 65-80

creativa puede aplicar su ingenio siendo un arquitecto, un piloto de automóviles un operador de sistemas o un gerente de personal. Es solo un problema de lenguaje, que puede perjudicar mucho, ya que en todo campo profesional, técnico u ocupacional se puede crear.

5. La liberación.

Muchos instructores de la creatividad creen que si se libera a la persona de inhibiciones, se desarrollará la creatividad por sí misma, y se limitan a enseñar una serie de ejercicios para que la gente se sienta desinhibida y empiece a expresar todo lo que pasa por la cabeza.

6. La intuición.

Es la creencia a la que se le ha atribuido en la creatividad, como un sentimiento que no se percibe claramente, “una corazonada”, sobre un asunto. Un latir de corazón, que no es pensado, donde no se toma en cuenta que en este terreno el esfuerzo y la aplicación de procesos sistemáticos conducen a un pensamiento lateral.

7. La necesidad de “locura”.

Es lo que se ha mencionado, como una característica de ser creativo, como algo alocado, esto tiende a descreditar el pensamiento creativo y a presentarlo como algo poco serio.

8. El éxito frívolo.

Relacionado con la tormenta de ideas²⁴. Como algo fácil, ideas deliberadas, descabelladas, que salen sin control, sin necesidad de que acierten en un blanco útil.

9. La creatividad de saltos grandes y de saltos pequeños.

La creatividad tiene un valor cognitivo en la aplicación no sólo a grandes saltos, como se le ha considerado en investigaciones científicas o grandes corporaciones,

²⁴ Bidem. P. 65-81

sino en pequeños saltos, que ayudan a mejorar o modificar el total de una idea nueva.

10. Pensamiento creativo individual o de grupo.

Se ha creído que la creatividad solo se puede concebir en grupos, ya que de forma individual es como sentarse a esperar un rayo de inspiración. Las técnicas formales de provocación de la creatividad permiten que un individuo genere ideas provocativas y estimulantes por sí mismo, sin necesidad de apoyarse en otras personas.

11. Inteligencia y creatividad.

Por muchos años se había separado la inteligencia de la creatividad. Sin embargo, la inteligencia es el motor de la mente, que permite tener reacciones mentales más rápidas, y por lo tanto, una mayor velocidad de observación. Las técnicas del pensamiento creativo forman parte de las técnicas o destrezas del pensamiento, pero deben aprenderse directamente como técnicas concretas. Una persona inteligente que no ha aprendido las técnicas del pensamiento creativo, puede resultar menos creativa que otra, no tan inteligente. Pero si la persona inteligente aprende las técnicas del pensamiento creativo, es muy probable que llegue a ser un buen pensador creativo.

Existen tres niveles de beneficios del análisis de la creatividad:

1. La comprensión de la naturaleza y la lógica creativa.

En el nivel más simple, ser “creativo” significa confeccionar algo que antes no existía. En cierto sentido, “crear un desorden” es un ejemplo de creatividad. El desorden no existía antes en ese lugar, y se le ha dado origen, se le ha hecho nacer. Luego asignamos cierto valor al resultado, de modo que lo “nuevo” debe tener un valor. En este punto, se empieza a tener creatividad artística, porque el artista lo que produce es nuevo y tiene valor.

El producto creativo no debe ser ni “obvio”, ni “fácil”, sino que debe tener un rasgo singular o raro. Un ejemplo sería, la destreza excepcional en cualquier campo. Cuando se introduce el concepto de “lo inesperado” o “el cambio”, se empieza a tener una visión diferente de la creatividad.

La persona creativa tiene un estilo de percepción y un estilo de expresión, y ambas cualidades pueden ser de gran valor. Trabajando dentro de este estilo, lo que crea no es una repetición, hay algo nuevo y valioso en su trabajo.

La palabra creatividad abarca una amplia gama de destrezas diferentes. Es misteriosa, porque se observa que han producido ideas diferentes porque no se sabe de dónde han salido. Pero en el comportamiento, tienen sistemas de construcción de pautas: construyen y usan pautas. A partir de un análisis del comportamiento y del comportamiento potencial de tales sistemas se puede conseguir una idea muy clara de la naturaleza de la creatividad. Entonces la mística de la creatividad se esfuma en un instante. También se descubre que se pueden idear técnicas para aumentar las posibilidades de la producción de ideas.

Este punto es importante, porque hay muchas personas que aprecian el valor de las nuevas ideas creativas, pero no están preparadas para aceptar la necesidad de creatividad si se mantiene un nivel de exhortación. Pero cuando reconocen la necesidad lógica y real de la creatividad, su actitud cambia.

2. El deseo y la voluntad de hacer un esfuerzo creativo.

Este segundo nivel de beneficio se relaciona con la motivación. La motivación es la disposición de una persona para detenerse y enfocar su atención sobre determinado punto y sólo después dedicarse al pensamiento lateral. En este momento, no deben aplicarse técnicas específicas: lo único que se requiere es la inversión de tiempo, esfuerzo y atención. La voluntad de encontrar una idea nueva ya está presente.

Esta motivación surge de una comprensión de la posibilidad de generar nuevas ideas y de la creencia en el potencial creativo de la mente humana.

3. Las herramientas, las técnicas y los métodos.

Después de este análisis, se llega a la conclusión, de que se requieren herramientas específicas para generar ideas. La destreza en la utilización de herramientas depende de la práctica, cuando más se utilicen, más se hábiles se pueden mostrar.

Las herramientas son planificadas con anticipación y pueden ser usadas sistemáticamente. No es en absoluto una cuestión de inspiración, de ganas de trabajar y excelente estado de ánimo.

2.7 El pensamiento lateral

Edward de Bono realizó estudios a cerca del pensamiento en Oxford y en Harvard²⁵. En sus líneas de investigación, escribió un trabajo que hablaba de “la otra clase de pensamiento”, es decir, el pensamiento que no es ni lineal, ni secuencial, ni lógico. En una entrevista realizada para la revista llamada *London Life* (1967), comentó que era necesario desplazarse “*lateralmente*” para encontrar otros enfoques y otras alternativas. Inmediatamente cambió la expresión de “otra clase de pensamiento” por “pensamiento lateral”.

El pensamiento lateral actualmente tiene una definición en el Oxford English Dictionary, donde dice así: “Tratar de resolver problemas por medio de métodos no ortodoxos o aparentemente ilógicos”. Aquí la palabra clave es “aparentemente”. Los métodos pueden parecer ilógicos, en comparación con la lógica normal, pero fueron elaborados según la lógica de los sistemas constructores de pautas, donde, por ejemplo, la provocación es una necesidad.

²⁵ Ibidem P. 95

La manera más simple de describir el pensamiento lateral es decir: “No se puede cavar un hoyo en un lugar diferente haciendo el mismo hoyo más profundo”. Esta descripción pone énfasis sobre los diferentes enfoques y las diferentes maneras de ver las cosas.

Sobre el “pensamiento vertical” uno toma posición y después trata de construir sobre esa base. El paso siguiente depende del lugar donde uno esté en ese momento. La decisión posterior está vinculada al lugar donde uno se encuentra y desde el punto de vista lógico tiene que depender de ese dato. Esto indica que hay que construir a partir de una base o que hay que cavar el mismo hoyo pero más profundo.

Con el pensamiento lateral, en cambio, nos desplazamos hacia los lados, para probar diferentes percepciones, diferentes conceptos, diferentes puntos de entrada. Podemos usar diversos métodos, incluidas las provocaciones, para salir de la línea habitual de pensamiento.

El pensamiento lateral se relaciona mucho con la percepción. Con él tratamos de proponer diferentes puntos de vista. Todos son correctos y pueden coexistir. Las distintas percepciones no se deducen una de otra sino que se producen independientemente. En este sentido, el pensamiento lateral, al igual que la percepción, se relaciona con la exploración. Uno camina alrededor de un edificio y toma fotografías de diferentes ángulos. Todos son igualmente válidos.

La lógica normal se ocupa demasiado de la “verdad”, el pensamiento lateral, igual que la percepción, se ocupa de las “posibilidades” y de “lo que podría ser”. Se reúnen capas de lo que podría ser y finalmente se llega a un cuadro útil.

La expresión “pensamiento lateral” puede usarse en dos sentidos, uno específico y otro más general.

Específico: Una serie de técnicas sistemáticas que se usan para cambiar los conceptos y percepciones y generar otros nuevos.

General: Exploración de múltiples posibilidades y enfoques, en vez de aceptar un punto de vista único.

Es evidente que la definición de pensamiento lateral en sentido general y la definición de pensamiento perceptual se superponen. En cierto sentido, el pensamiento lateral es el pensamiento perceptual, considerado en los aspectos que lo diferencian de la lógica del pensamiento de procesamiento.

Pensamiento lateral y creatividad

El pensamiento lateral se ocupa directamente de cambiar los conceptos y las percepciones. Este concepto es la base de la creatividad, que implica la obtención de ideas nuevas. Esta creatividad no es necesariamente igual a la creatividad que implica la creación artística. El pensamiento lateral se ocupa del cambio de conceptos y percepciones. El pensamiento lateral se basa en el comportamiento de los sistemas de información autoorganizados.

En su sentido más general, el pensamiento lateral se ocupa también de explorar las percepciones y los conceptos, pero en sentido específico o creativo, se ocupa de cambiar las percepciones y los conceptos. De modo que el pensamiento lateral no es un sinónimo del pensamiento “divergente”. El pensamiento divergente es sólo un aspecto del pensamiento lateral. Se ocupa de múltiples posibilidades, tal como el pensamiento lateral, pero el primero es sólo un aspecto del segundo.

Los usos del pensamiento creativo

Después de este análisis, se puede empezar a considerar el uso práctico del pensamiento creativo. Algunas de las principales aplicaciones son las siguientes²⁶:

1) El perfeccionamiento.

El punto clave es la capacidad de examinar cualquier procedimiento o método y dar por sentado que podría haber otro mejor. La eliminación de defectos es sólo una pequeña parte del proceso de perfeccionamiento. Se pueden introducir mejoras basándose en la experiencia, las nuevas tecnologías, la nueva información, el análisis y la lógica.

2) La resolución de problemas.

Se plantean dos enfoques, el analítico y el de diseño. El enfoque basado en el diseño requiere pensamiento creativo. Pero incluso la orientación analítica puede necesitar pensamiento creativo para imaginar posibilidades alternativas. En un sentido más amplio la resolución de problemas se refiere a proponerse tareas, marcar la labor y después cumplirla. Si la tarea se realiza entonces ya no hay problema, entonces se necesita la aplicación del pensamiento creativo para resolverlo. Mientras más confianza se adquiere en el razonamiento creativo, más inclinado se sentirá a proponerse misiones “aparentemente imposibles”.

3) Valor y oportunidad.

El tercer uso del pensamiento creativo se relaciona directamente con el incremento y la creación de los valores, y con una generación de oportunidades que requiere de pensamiento creativo, donde las personas tengan el valor de arriesgarse y de esforzarse al máximo. La creación de nuevos valores es el espíritu de alcanzar excelencia, competir y pasar al frente de los demás en la producción de ideas.

4) El futuro.

La creatividad prepara el futuro posible sobre el escenario dónde quizás tengamos que actuar, es allí donde se desarrollaran y tendrán consecuencias nuestros actos.

²⁶ Ibidem. P. 116

Por eso se necesita el pensamiento creativo para prever las consecuencias de la acción y para generar nuevas alternativas a tener en cuenta. Las estrategias, las contingencias y los reaseguros forman parte del diseño creativo. En el futuro, en vez de esforzarnos para tener razón a toda costa, será más conveniente la flexibilidad ante un costo menor. Si no podemos predecir el futuro con exactitud es mejor ser flexibles y estar preparados para enfrentar a los diversos futuros posibles.

5) La motivación.

La creatividad es un poderoso factor de motivación porque logra que la gente se interese por lo que está haciendo. La creatividad insufla siempre la esperanza de encontrar una idea valiosa. Brinda a todos la posibilidad de alcanzar logros, de hacer la vida más divertida y más interesante. Proporciona un marco para el trabajo en equipo con otras personas.

2.8 La evaluación de la creatividad

De acuerdo a diferentes controversias a cerca de sí se puede medir la creatividad, se puede recordar la frase del psicólogo Thorndike, quién expresó: *“Todo lo que existe, existe en cierta cantidad y puede ser medido”*²⁷. La medida de la creatividad pertenece al mundo de la psicometría, que interviene en todos los campos de la mente humana. A la psicometría de la creatividad se deben la mayor parte de los test de creatividad que se utilizan dentro de los diferentes métodos de investigación.

Los comienzos de la medida de la creatividad no partieron de un planteamiento expreso del problema. Partieron de Spearman de establecer diferencias entre dos tipos de pensamiento, el divergente y el convergente: el concepto precursor de los test de creatividad fue el de “fluencia” o “imaginación” incluido en el pensamiento divergente. Fue Hargreaves (1927)²⁸ quien con la

²⁷ Op cit. (Corbalán, 2006) P.33

²⁸ Ibidem P. 33

metodología de Spearman aisló un factor al que llamó “facultad de la imaginación”. Los primeros test de “fluencia” aparecieron como medida de la personalidad en la línea de Cattell (1934) y otros autores o como medida relacionada con aspectos cognitivos puros en la línea de Vernon (1950).

Parece evidente que fueron Spearman y sus seguidores los que establecieron como base de la medida de la creatividad la importancia de los test divergentes de la actividad mental. Guilford desarrolló teóricamente este planteamiento, y fue durante esta etapa en que se elaboraron diferentes tipos de test de creatividad.

Plucker y Renzulli (1999)²⁹ agrupan los instrumentos en cuatro áreas específicas de estudio psicométricos: los procesos creativos, la persona creativa, los productos creativos y el ambiente creativo. Algunas pruebas de creatividad que han sido utilizadas fueron las siguientes:

1. Los test de pensamiento divergente de Hocevar y Bachelor.
2. Inventarios de actitudes e intereses de Holland y Baird.
3. Inventarios de Personalidad de Cattell.
4. Inventarios biográficos de Schaefer.
5. Evaluaciones de profesores, compañeros y supervisores de Hocevar y Bachelor.
6. Juicio de Productos de Foster.
7. Estudio de personas eminentes de Galton, Cox y Gardner.
8. Autoinformes sobre actividades y rendimiento creativos.

Actualmente, los instrumentos que se utilizan suelen basarse en los trabajos de Guilford y Torrance³⁰, sobre el constructo del pensamiento divergente. Las baterías básicas son:

²⁹ Ibidem P. 34-35

³⁰ Ibidem P. 36-37

1. La batería de creatividad de Guilford.
2. Los test de Torrance. Y
3. El test de Wallach y Kogan.

En México, de los test que actualmente son aplicados como medida de la creatividad en los niños de educación primaria, se revisa el PIC, que es la prueba de creatividad aplicada a los niños en esta investigación:

PIC. Prueba de Imaginación Creativa. Es una prueba diseñada para evaluar la creatividad a través del uso de la imaginación o fantasía del niño³¹. El objetivo es desarrollar una medida de la creatividad verbal y otra de la creatividad gráfica, ya que numerosas investigaciones demuestran que la creatividad se desarrolla en campos de dominio específicos y que por tanto un sujeto que es creativo en un área puede no serlo en otra.

La prueba de imaginación creativa consta de cuatro juegos: los tres primeros evalúan la creatividad verbal o narrativa, el cuarto la creatividad gráfica. Se utiliza el término de “juego” en lugar de prueba o test, para minimizar la ansiedad que implican los exámenes.

En el juego 1 a partir de una situación que aparece reflejada en un dibujo (un niño abriendo un cofre) el sujeto tiene que escribir todo aquello que pudiera estar ocurriendo en la escena. Este juego permite al niño expresar su curiosidad e imaginación, y ha sido incluida en la PIC para explorar la capacidad de los sujetos para formular hipótesis y pensar en términos de lo posible.

El juego 1 permite evaluar:

- a) La facilidad para producir ideas, en concreto la capacidad de fluidez ideacional.
- b) La producción divergente de unidades semánticas (fluidez narrativa).

³¹ Op cit. (Artola, T. 2004). P. 13-15

- c) La flexibilidad espontánea de su pensamiento, o capacidad para introducir diversidad en las ideas producidas en una situación relativamente poco estructurada.

El juego 2 consiste en una prueba de usos posibles de un objeto. Se trata de una adaptación del test de Guilford³². Los niños deben pensar que usos posibles le darían a un tubo de goma. Esta prueba se incluye como una medida de la capacidad de los sujetos para liberar su espíritu y pensar de forma poco convencional.

El juego 2 permite evaluar:

- a) La espontaneidad productiva, es decir la capacidad del sujeto para producir un gran número de ideas diferentes sobre un tema (fluidez).
- b) La flexibilidad de su pensamiento: la capacidad de su pensamiento para ofrecer soluciones diversas que posibilitan hacer uso de un objeto en ocasiones muy distintas.
- c) La originalidad narrativa o capacidad para producir ideas nuevas y originales; es decir, respuestas ingeniosas e insólitas, pero aceptables, así como su capacidad para ir más allá de lo convencional, estar abierto a las nuevas experiencias y a ofrecer soluciones distintas para problemas tradicionales.

En el juego 3 se plantea a los sujetos una situación inverosímil. La situación planteada es la siguiente: “Imagínate que ocurriría si cada ardilla, de repente, se convirtiera en un dinosaurio”. Este juego se ha introducido en la prueba con el fin de evaluar un aspecto fantasioso de la imaginación.

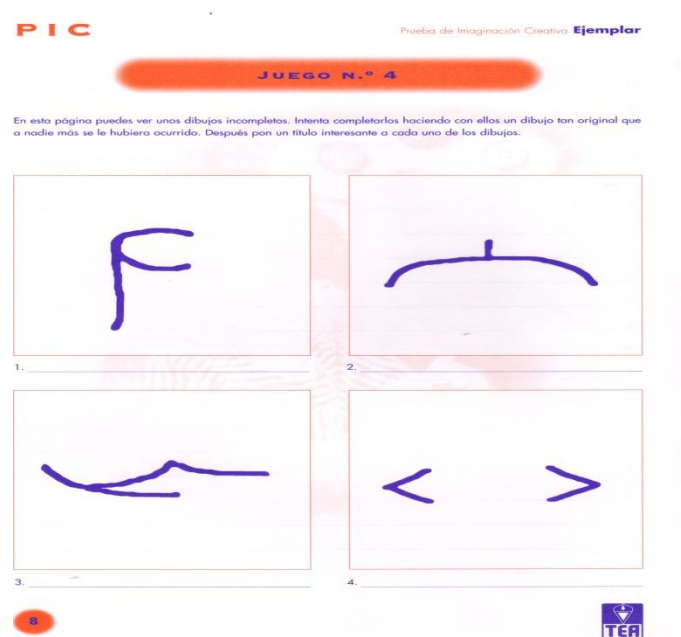
El juego 3 permite evaluar:

- a) La fluidez ideativa: Capacidad de imaginar espontáneamente múltiples respuestas sobre una información dada.
- b) La flexibilidad espontánea: Capacidad de seguir caminos diferentes en la resolución de problemas y llevar el pensamiento por nuevas direcciones.

³² Ibid P. 14

- c) La originalidad narrativa: Capacidad de producir respuestas remotas y poco frecuentes. Se asume que la persona original puede encontrar conexiones más tenues y relaciones menos obvias entre las cosas.

El juego 4 es una prueba de imaginación gráfica inspirada en algunos de los ítems del test de Torrance³³. En ella el sujeto tiene que completar cuatro dibujos a partir de unos trazos dados y poner un título a cada uno de ellos. En esta prueba se investiga la capacidad del sujeto para dar una respuesta original, al pedirle que intente realizar un dibujo que ninguna otra persona pudiera imaginar.



El juego 4 permite evaluar:

- a) La originalidad gráfica o figurativa: es la aptitud del sujeto para producir ideas alejadas de lo evidente, habitual o establecido. Se caracteriza por la rareza de las respuestas dadas.
- b) La capacidad de elaboración. Es la actitud del sujeto para desarrollar, ampliar o embellecer las ideas. El grado de elaboración estará en función del número de detalles adicionales utilizados para desarrollar la respuesta, además de lo

³³ Ibid P. 15

necesario para comunicar la idea base. Para evaluar la elaboración se utilizará como criterio la evaluación de la calidad de la respuesta. Para ello expertos han definido criterios claros y distintivos que permiten diferenciar las respuestas más elaboradas de las que no lo son.

- c) La utilización de sombras y color como un elemento de expresión creativa. Utilizando unos criterios definidos por expertos se evaluará el uso del color y las sombras como una contribución creativa al dibujo.
- d) Así mismo se pide a los sujetos que elaboren un título con respecto al dibujo realizado. Para evaluar este índice se utiliza de nuevo la valoración de la calidad de la respuesta a través de unos criterios definidos por expertos.
- e) La presencia en sus producciones de una serie de “detalles especiales”: rotación de la figura, expansividad, conexión de varias figuras... “detalles” que son considerados como especialmente significativos.

Algunas sugerencias para las aplicaciones de la creatividad en la educación, se describen en la siguiente tabla.

Criterios interpretativos en la práctica educativa

| Puntajes | | Rasgos característicos | Sugerencias de intervención |
|----------|-----------|--|---|
| Altos | Positivos | Excelente seguimiento currículo. Hay interés en la temática. Abundancia de recursos cognitivos. Flexibilidad para el cambio. Amplitud de intereses. Iniciativa Curiosidad | Consolidación. Generalización. Estudio de posible superdotación. Estimulación y atención individualizada. Diversidad en los recursos materiales. Aprendizajes extracurriculares en paralelo Ofrecer tareas abiertas. Estimular. |
| | Negativos | Dificultades de socialización. Posible inadaptación escolar. Soledad. Excentricidad. | Atención individualizada. Psicoterapia. Habilidades sociales. |

| | | | |
|--------|-----------|--|--|
| | | Aburrimiento. Desinterés. Rebeldía. Provocación. Sin éxito. Inhibición. Exagerado sentido crítico. | Diversificar las propuestas. Normatividad de mínimos y flexibilidad docente. Cursos de creatividad. Desarrollo de la empatía. Valorar lo ajeno y lo propio. |
| Medios | Positivos | Facilidades adaptativas. Colaboración con docentes. Posibilidad real de desarrollo creativo. Buen seguimiento del curriculum. Flexibilidad conceptual | Favorecer desarrollo personal. Desarrollo de iniciativa y toma de decisiones. Cursos de creatividad. Valoración, reconocimiento. Animar la curiosidad para ampliar horizontes. |
| | Negativos | Limitación recursos de innovación. Rigidez conceptual. Falta de sentido crítico. Posible tendencia gregarismo. | Aprendizaje de técnicas de creatividad. Psicoterapia. Mayeutica. Fomento de reflexión, cuestionamiento, discusión. Enseñanza autonomía de juicio. |
| Bajos | Positivos | Escasa conflictividad en el aula. Eficaces en entornos estructurados o rutinarios. | Favorecer la apertura de relaciones. Estrategias de adaptación al cambio. |
| | Negativos | Excesivo convencionalismo y perfeccionismo (excesivo sometimiento a la norma) Posibles déficit estructurales. Posibles inhibiciones graves, trastornos del desarrollo, trastornos de la comunicación, experiencias limitadas. Inadaptación. | Favorecer la incorporación de elementos personales en las tareas escolares. Valoración e intervención psicoeducativa. Terapia psicomotriz. Atención psicológica. |

Fuente: Corbalán, F. J. la inteligencia creativa.

2.9 El acto pedagógico como escenario de la creatividad

Para desarrollar la creatividad es fundamental tener un escenario pedagógico que promueva potenciar la creatividad. Por lo que se analiza desde el punto de vista de la educación.

En la formación de la creatividad el clásico de esta materia es sin duda Torrance (1963)³⁴ quién con sus textos sobre la enseñanza creativa ha intentado elaborar un programa para la introducción de esta dimensión del aprendizaje en la práctica docente cotidiana de los educadores.

Mayer (1986)³⁵ ha presentado diferentes estudios en la que se percibe con toda claridad diferentes aspectos en la aplicación de la creatividad. La síntesis básica de sus estudios son los siguientes:

“Las décadas de 1930 y 1940: formación para la creatividad en la industria. La década de 1950: recuperación de resolución de problemas en estudiantes universitarios. La década de 1960: enseñanza del pensamiento productivo a niños de escuela. La década de 1970: formación específica en procedimientos. La década de 1980: conocimiento específico contra destrezas generales”.

Este recorrido de etapas de estudio de Mayer es un hecho clarificador de que la creatividad se puede enseñar. Seguramente no se refiere enseñar la creatividad a que una persona se convierta en un genio de la pintura o de la ciencia. Pero sí se puede aprender a generar ideas y soluciones nuevas para situaciones concretas.

Como afirma Ambruster (1989)³⁶, la metacognición de cada sujeto sobre sus procesos creativos es posible que deba considerarse como la base teórica sobre la

³⁴ Op cit. (Corbalán, 2006). P. 30

³⁵ Ibid

³⁶ Ibidem P. 31

que deben elaborarse cualquier método de formación de la creatividad. Partiendo de esta base suelen establecerse los siguientes criterios educativos de la creatividad:

1. Supresión de los procedimientos inhibitorios.
2. Creación de un clima de libre presión.
3. Fomento de las motivaciones para la creatividad: necesidad o deseo de crear, curiosidad, implicación profunda en el campo de trabajo, necesidad interior de reconocimiento y autoafirmación.
4. Uso de técnicas educativas que no marginen el pensamiento divergente sino que lo exijan y mantenga. No debe olvidarse que es muy frecuente que los profesores se encuentren incómodos con los alumnos más creativos que fácilmente resultan incordiantes mientras se encuentran muy satisfechos con los alumnos “convergentes” que se someten fácilmente a sistemas preconcebidos.
5. Uso de técnicas de creatividad en grupo que resultan generalmente provocadoras y estimulan la creatividad de los menos motivados.

En las características y potencialidades de los estudiantes creativos destacan la importancia de los esfuerzos que deben hacer los maestros para mejorar la atmósfera creativa de sus aulas. Kokot y Colman (1997) advierten a los docentes que “enseñar a niños altamente creativos requiere más que planear una lección. Significa que primero debe reconocerse y tener acceso a su forma natural de aprender. Al darles tiempo para aprender mediante el descubrimiento a través de la participación y el *insight* intuitivo, el aprendizaje puede representar para esos niños un medio de expresión y de maravillas” (citado por Henson, 1999)³⁷.

Para que los estudiantes aprendan mediante el descubrimiento es necesario permitirles cometer errores. Martinez (1998, p. 609; citado por Henson, 1999) explica la función que cumple el error en el aprendizaje.

³⁷ Henson, K. T. (1999). Psicología educativa para la enseñanza eficaz. P. 357

“Los errores forman parte del proceso de solución de problemas, lo cual implica que tanto los profesores como los aprendices necesitan tolerarlos mejor. Si no se cometen errores, prácticamente no tiene lugar la solución de problemas. Lamentablemente, la tradición educativa suele exaltar como ideal el desempeño perfecto. Los errores se consideran como fracasos, como indicios de que no merecen las calificaciones más altas”³⁸.

Entre los métodos al alcance de los docentes para fomentar la creatividad de sus alumnos se encuentran:

1. *Modelar y demostrar la creatividad:* Método sugerido por el maestro Knoxville, Tennessee. Hacía que los profesores escribieran al mes en la pizarra sobre las cosas que más les fastidiaban en la clase. Más tarde hacía que escribieran una lluvia de ideas de soluciones a cada uno de los problemas fastidiosos. Este es un modelo de si los maestros son creativos, los estudiantes seguirán su ejemplo.
2. *Brindar a los estudiantes oportunidades para ser creativos y, permitirles trabajar juntos en proyectos creativos.*
3. *Cuando los estudiantes sean creativos, asegurarse de recompensar sus esfuerzos.*
4. *Ser cautelosos respecto a la asignación de calificaciones a la creatividad.*

La doctora Thrower, especialista en investigaciones sobre la creatividad en la educación expresa lo siguiente:

“La creatividad es una parte fundamental del ambiente de aprendizaje para maestros y alumnos. La investigación sobre la creatividad en el ambiente de aprendizaje ha demostrado que de dos estudiantes con igual inteligencia, el más creativo demostrará los niveles más altos de aprovechamiento. En lo tocante a los maestros, la creatividad es una conducta que puede facilitarse y

³⁸ Ibid

alentarse en el aula. Como con cualquier actividad de aprendizaje, los profesores necesitan dedicar tiempo del currículo a la imaginación y la creatividad de los alumnos. Por tanto, una buena forma de empezar es que el maestro invierta tiempo para que él y sus alumnos puedan ser creativos³⁹.

Para fomentar la creatividad en el salón de clases la doctora Thrower sugiere:

1. Preparar lecciones en las cuales alienten a los estudiantes para que se sientan seguros al tomar riesgos. Un maestro creativo “florece” en las aulas dónde los estudiantes se sienten cómodos al expresar sus opiniones y plantear preguntas.
2. Asignar en forma regular a los alumnos la tarea de resolver problemas en los que se refuercen las respuestas creativas y únicas. Un buen ejemplo consiste en desafiar a los estudiantes para que mencionen todas las formas concebidas por ellos para sobrevivir a una inundación o resolver los problemas de contaminación de un país.
3. El aprendizaje cooperativo y el trabajo en equipo conducen al pensamiento creativo. Organizar a los estudiantes en grupos y asignar proyectos a una situación problema. Solicitar a los grupos presentar sus soluciones y luego analizar cuál es la más creativa y por qué.
4. Apartarse del formato de enseñanza mediante la impartición de clases. Solicitar a sus alumnos presentar una clase de historia con una parodia o representar un personaje histórico por un día y luego ver si se pueden identificar los personajes que cada uno personificó. En las clases de redacción, el maestro puede alentar la creatividad de sus discípulos al pedirles que escriban un texto en la computadora con el monitor apagado. Esto les permite escribir cualquier cosa que desean sin la distracción de la pantalla. Pedirles discutir si esto les hace ser más creativos.
5. Como maestros, modelar la conducta creativa. Estar abiertos a diferentes tipos de respuestas y comentarios de los alumnos.

³⁹ Ibidem P. 358

Es claro que pretendemos que nuestros alumnos construyan una buena base de conocimientos, pero serán los estudiantes más creativos los que inventen automóviles no contaminantes, descubran una cura contra el cáncer, encuentren soluciones a la pobreza y, en el futuro ganen el premio Nóbel.

Los maestros pueden adaptar estos hallazgos en el salón de clases y enfatizar la creatividad de los alumnos. Los maestros que fomentan la creatividad, además, tratan a los alumnos como individuos y promueven la independencia, indican qué tipo de ejecución se espera y lo que puede lograrse, modelan la conducta creativa y demuestran entusiasmo (Chambers, (1970).

Otras consideraciones propuestas por Yelon (2008)⁴⁰ que deben tomarse al fomentar la creatividad en los niños es:

1. *No limitar a los niños de lo que puedan experimentar.* Se fomenta la percepción y la liberalidad de la experiencia. Enfatizar el juego imaginativo y la búsqueda de principios comunes en los diferentes dominios del conocimiento. Las representaciones (a la manera de teatro) ayudan a estimular la imaginación, expresión libre y consideración de los problemas de los seres humanos.
2. *Ayudar a los alumnos a aplicar principios a nuevas situaciones.* Hacer más preguntas de “por qué” y “que pasaría si”, en lugar de “cuando”, “quién” y “dónde”. Estimular a los alumnos a hipotetizar, hacer inferencias y a aplicar conocimientos para explicar nuevos fenómenos.
3. *Demostrar que se respetan las preguntas o ideas poco comunes.* Estimular a los alumnos que piensen en el conocimiento como incompleto, realicen preguntas, vean más allá de los hechos dados y proyecten soluciones. No sentirse amenazados por preguntas que el docente no pueda contestar, sino ayudarlo a explorar e indagar.

⁴⁰ Yelon, Stephen (2008). La psicología en el aula. P. 257

4. *Ofrecer oportunidades para el aprendizaje autoiniciado y valorarlo adecuadamente.* Una característica del individuo creativo es la habilidad para iniciar las cosas por sí solo, una habilidad que se ahoga con la supervisión excesiva. Los alumnos que tienen esta habilidad aprecian la oportunidad para el estudio independiente; otros pueden ser estimulados para ser creativos.
5. *Reducir la presión.* Reducir periodos de práctica o aprendizajes no evaluados. Los alumnos exploran con más libertad cuando no sienten la amenaza de la evaluación.
6. *Dar tiempo para que los alumnos reflexionen.* Esto les permitirá incubar sus ideas, cuando se encuentran en situaciones de callejón sin salida, para que puedan buscar otras alternativas.
7. *Respetar las diferencias individuales.* Apoyar a los alumnos creativos contra las presiones de sus compañeros para adecuarse al tipo de actividades que estos realizan.
8. *Tolerar el desorden durante el proceso creativo.* Dónde hay pulcritud y silencio, habrá poca creatividad.
9. *Decirle a los alumnos que se quieren ideas creativas.* Las instrucciones a los alumnos juegan un papel importante. Cuando los docentes dejan claro sus expectativas de mayor creatividad, se obtienen resultados mayores de creatividad.
10. *Modelar la conducta creativa.* Después de ver conductas mostradas de creatividad los alumnos tienen influencias positivas para dar respuestas nuevas, originales y creativas⁴¹.

2.10 Estrategias pedagógicas para estimular la creatividad

En la enseñanza de la creatividad, se proponen una serie de técnicas que el docente puede implementar para estimular a los alumnos a ser creativos y romper con esquemas mentales. Tal como concluye Arancibia (1999) en sus aportaciones a la creatividad: “La creatividad constituye una capacidad inherente a todo ser humano,

⁴¹ Ibidem. P. 258, 259.

susceptible de ser estimulada y desarrollada, y en cuya intervención intervienen una gran cantidad de factores”⁴².

En las técnicas para el fomento de la creatividad, hay ciertos procedimientos generales:

1. **El arte de preguntar:** la pregunta oportuna abre un mundo de posibilidades de respuesta que enriquecen la búsqueda de soluciones creativas a los problemas.
2. **La síntesis creativa:** esta capacidad implica tomar lo fundamental de diversas fuentes, aunque aparezcan como inconexas, y organizarlas en un todo con sentido. Por definición, la actividad de síntesis creativa estimula al ser humano a dar a luz algo nuevo.
3. **Recombinar elementos:** este es un procedimiento general que permite obtener ideas nuevas a partir de elementos que aparentemente no estaban relacionados. De esta manera constituye una importante fuente de alternativas de solución a problemas.
4. **El juego:** el uso del juego tiene una gran importancia para la estimulación de la creatividad. Al realizar la actividad lúdica, el hombre se libera de reglas y presiones, dejando fluir sus ideas y sentimientos, produciendo además una sensación de goce.

El juego abre un mundo de posibilidades generalmente adormecidas, y libera de bloqueos, permitiendo la emergencia del potencial creativo⁴³.

Estrategias específicas para estimular la capacidad creativa:

1. **Brainstorming o lluvia de ideas.**

Esta estrategia consiste en crear una reflexión de grupo, motivada por la búsqueda de nuevas ideas, en la cual se suprime toda crítica, posponiendo la

⁴² Arancibia, V. (1999). Psicología de la Educación. P. 127.

⁴³ Ibidem P. 126

evaluación de las ideas. Es decir, se acepta toda idea, por absurda que parezca, se busca la mayor cantidad de ideas posibles y se pospone su evaluación a una etapa posterior.

2. Lista de atributos.

Esta estrategia se deriva del procedimiento general de recombinar elementos. Creada por Zwicky en 1971, consiste en determinar los atributos esenciales del objeto de estudio, para poder innovarlo. Se analizan las diferentes funciones que cumple el objeto y se las jerarquiza desde lo esencial a lo secundario. Luego se analizan las posibilidades de cambio de cada aspecto, y se intenta sustituirlos, combinándolos o relacionándolos con objetos de campos diferentes al objeto de estudio.

3. Análisis morfológico.

Esta estrategia consiste en establecer todas las relaciones posibles entre dos o más grupos de elementos. Una vez que se obtienen todas las combinaciones posibles, se pueden analizar cuál de ellas parece tener mayor éxito.

4. Lista de preguntas.

La estrategia general de preguntar puede concretizarse en determinados tipos de preguntas que sirven a la función de mejorar un producto o crear algo nuevo. Por ejemplo, las preguntas relacionadas con los siguientes aspectos: nuevos usos del objeto, adaptaciones, modificaciones, variaciones de tamaño, sustituciones, reordenamientos, inversiones y combinaciones.

5. Sinéctica.

Creada por Gordon (en Sikura, 1979), esta estrategia se basa en la premisa de que los procesos creadores tienen un carácter preconciente o subconciente. Por ello, este autor enfatiza las estrategias basadas en el juego libre, en el arte y los momentos cargados de emocionalidad, donde se permite la influencia de lo

irracional. La estrategia se basa en el uso de analogías y consiste básicamente en relacionar cosas diferentes haciendo de lo familiar algo extraño y viceversa.

6. La analogía personal.

El individuo se identifica con elementos del problema. Puede preguntarse a una alumna como se sentiría si fuera una molécula, o si fuera una araña, cómo podría tejer una telaraña en un día lluvioso.

7. La analogía directa.

Las condiciones de un problema real son traspuestas a otra situación paralela.

8. El conflicto comprimido.

Los polos opuestos proporcionan introspección en un tema, obligan al observador a percibir el objeto desde dos puntos de referencia.

9. Pensamiento lateral.

La estrategia de pensamiento lateral tiene por objetivo cambiar estructuras mentales establecidas en las personas. Para ellos hace uso de diferentes técnicas que apuntan a la reestructuración de la información. Algunas técnicas propuestas por Edward De Bono (1999), se encuentran en su libro “El pensamiento creativo, el poder del pensamiento lateral para la creación de ideas nuevas”⁴⁴. En ésta obra, de Bono describe una de las técnicas más reconocidas en diferentes empresas de talla internacional: “Los seis sombreros para pensar”. A continuación se describe esta técnica.

La técnica “**seis sombreros para pensar**”, es extremadamente simple. Consiste en la utilización de seis sombreros de diferentes colores:

⁴⁴ Op cit. De Bono (1999). P. 127

1. Sombrero blanco. Se invita a pensar en blanco, neutro y transmisor de información. Se pide a todos presentes que dejen de lado razonamientos, juicios y análisis, y se concentren directamente en la información.
2. Sombrero rojo. Este sombrero se relaciona con los sentimientos, la intuición, los presentimientos y las emociones. Se supone que en una reunión será se evita exponer las emociones. Con esta técnica se permite con el sombrero rojo expresar los sentimientos y las intuiciones sin necesidad de justificación.
3. Sombrero negro. Es el sombrero de la cautela. Evita que cometamos errores y hagamos tonterías. El sombrero negro es para el juicio crítico. Indica porqué no se puede hacer algo.
4. Sombrero amarillo. Es el optimismo y para una visión lógica y positiva de los hechos. Busca la factibilidad y una manera de actuar. El sombrero amarillo persigue los beneficios, pero estos deben tener una base lógica.
5. Sombrero verde. Es para el pensamiento creativo. Para las ideas nuevas. El sombrero verde sirve para las alternativas adicionales. Abarca provocación y movimiento.
6. Sombrero azul. Este sombrero es para el control de los procesos. Prepara a la gente a pensar, al razonamiento. Exige resúmenes, conclusiones y decisiones.

El uso de los seis sombreros en grupo o individual permite percibir desde diferentes perspectivas y flexibilizar las opiniones y pensamientos.

Técnicas específicas. A partir de los estudios de la psicología del pensamiento y de la creatividad, se han diseñado muchos ejercicios, prácticas y estrategias⁴⁵. Algunas son tan sencillas como el sentido común y otras tan complicadas como la alta tecnología:

- a) **Estudio de modelos.** El repertorio de gente creativa a través de la historia es inmenso, heterogéneo y polifacético, y está a disposición de quien se interese en revisarlo. Analizar biografías de personajes notables en el propio campo

⁴⁵ Sastrías de Porcel, M. (1992). Cómo motivar a los niños a crear. P. 117

creativo, es abrirse horizontes y tomar ejemplo de mentes y caracteres destacados.

- b) **Ejercicios de descripción.** Describir objetos minuciosamente nos ayuda a tomar conciencia del mundo que nos rodea. Nos podemos interesar en señalar y precisar la forma, la sustancia, el tamaño, los colores, la textura, el olor, el sonido o el gusto de las cosas de la vida ordinaria.
- c) **Detección de relaciones remotas.** Si la creación es combinación, quien se capacita para encontrar asociaciones curiosas y originales se capacita para crear.
- d) **Descripción imaginaria de mejoras.** Olvidar por una hora cómo son determinadas cosas para pensar cómo podrían ser, equivale a ejercitarse en desestructurarlas y reestructurarlas; es decir, significa trascender la realidad actual e innovar.
- e) **Ejercicios para concientizarse de las dificultades de la percepción** y para educar y afinar la propia facultad de percibir.

Según Ruiz, Iglesias (2004)⁴⁶ la creatividad y el intelecto se estimulan con las siguientes estrategias:

1. **Selección de aparato teórico.** Este aparato teórico debe incluirse entre las estrategias diseñadas para forjar una habilidad creativa cultivada con niveles de salida en las competencias emprendedoras de los sujetos. Esas estrategias corresponden a búsqueda, organización y asociación.
 - a) **Estrategias de búsqueda.** Promueven la aceptación de las ideas nuevas, que por lo común son mal recibidas o incluso rechazadas por las mentes conservadoras y escépticas, ya sea sutil o abiertamente. Por eso es preciso crear un clima que libere, desinhiba, expanda y estimule los poderes creativos de todo alumno, y se asignen papeles protagónicos a la

⁴⁶ Ruiz, I. (2004). Arcadia. La competencia pedagógica-didáctica para aprender con sencillez y significatividad. P. 114-118.

imaginación en tareas ideadas a partir de supuestos, lluvia de ideas y planteamientos hipotéticos que hagan aflorar la originalidad.

- b) **Estrategias de organización de las tareas.** A estas estrategias corresponden actividades con las que el alumno se habitúa a tomar segmentos dispares y a integrarlos en un todo, así como dividir este en sus partes; con las que desarrolle su capacidad exploratoria, al inducirlo a considerar alternativas a las soluciones simples y, sobre todo, a realizar procesos para penetrar en la esencia de las cosas.
- c) **Estrategias de asociación que inducen a experimentar y probar.** Con ellas se persigue fluidez y flexibilidad y, como punto de partida, la identificación de dos aspectos fundamentales: las barreras que entorpecen el proceso creativo y los escenarios favorables para la asociación. Se debe impedir que esta se aplique en nivel meramente abstracto y, en cambio, motivar a inducir acciones vinculadas con intereses específicos: profesionales, personales, etc.

2. **La percepción organizada.** Se forma con ayuda de actividades cuyos fines se describen:

- a) **Promover el pensamiento visual.** Por ejemplo: juegos de agudeza visual figurativa que permita ir más allá de lo que el ojo ve y otras tareas más relacionadas con el pensamiento racional.
- b) **Estimular la capacidad de asociación** y la memoria respecto a la información acumulada en la mente.
- c) **Ejercitar la escucha creativa**, que genera interpretaciones de mensajes fundadas en asociaciones subjetivas, de manera que resulten traducciones originales de lo que comunica el emisor. Cuando no se escucha creativamente no se interpreta bien el mensaje y sobrevienen los malentendidos o se habla por hablar sin una finalidad creativa. Además hay hábitos negativos de escucha, como interrumpir al interlocutor, y en

suma, se impide que se cumpla el propósito comunicativo. La escucha no se limita al proceso fisiológico consistente en oír. Lograr que los alumnos aprendan a escuchar creativamente se traducirá en mejores relaciones interpersonales en el mundo laboral y en el desarrollo de la sensibilidad empática.

3. **La representación o imaginación.** La imaginación es la palabra clave del pensamiento creativo. Se estimula la imaginación mediante actividades cuyos fines se enlistan:
 - a) Inducir al alumno a imaginar la manera de crear oportunidades.
 - b) Apelar al realismo imaginativo en un marco ficticio futuro, con planteamientos hipotéticos y formulación de nuevas hipótesis.
 - c) Suscitar la formulación de metáforas, símiles y analogías como herramientas importantes del pensamiento asociativo creativo.
 - d) Promover procesos basados en el pensamiento intuitivo o las llamadas “corazonadas”.
 - e) Propiciar el análisis de un objeto desde dos perspectivas contrapuestas.
 - f) Originar nuevas decisiones, ajustes y reorientaciones a partir del análisis y la valoración de un proceso inconcluso en que se han reportado errores.
 - g) Impulsar la construcción.
 - h) Inducir a generalizar.

4. **La comunicación creativa.** Constituye uno de los niveles de salida del proceso creativo. La comunicación creativa depende de la competencia comunicativa que resulta de procesos constructivos que llevan a la difusión de las experiencias.

Estrategias para potenciar la creatividad en los niños hacia un superaprendizaje

La creatividad y la pedagogía no son territorios marcados, el docente del siglo XXI, ha de promover con sensibilidad, humanismo e innovación, estrategias nuevas y efectivas para el fomento de la creatividad y potencialización del aprendizaje. A continuación se sugieren las siguientes:

1. **El uso de los cuentos infantiles.** Promueven la imaginación y la fantasía⁴⁷.
2. **La práctica del teatro foro o teatro del oprimido.** Es una herramienta metodológica que propone a los participantes asumir un rol activo, donde el espectador se convierte en actor. Invita a la reflexión y el debate.⁴⁸
3. **La promoción de las artes plásticas.** Promueven la expresión gráfica de las ideas.
4. **La promoción de la danza.** Promueve la expresión corporal y la seguridad personal.
5. **La promoción de la música.** Promueve la sensibilidad, la alegría, la motivación, la relajación y la expresión.
6. **Ejercicios de relajación.** Optimizan la energía, libera de tensiones y promueve pensamientos sanos⁴⁹.
7. **Ejercicios de respiración.** Estimulan la circulación en el cerebro, libera lo tóxico y favorece la actividad mental.
8. **Ejercicios para estimular la imaginación.** Ejercita la flexibilidad mental, imaginando viajes, sabores, sonidos, sentimientos, personas, etc.
9. **Ejercicios para jugar con las palabras.** Promueve la expresividad, la comunicación, socialización y seguridad personal⁵⁰.

⁴⁷ Op Cit. García G. (2003). P. 47

⁴⁸ Raul Shalom. (2010) Teatro del oprimido. Herramientas para la educación formal y no formal. P. 86.

⁴⁹ Sambrano, J. (2008). El placer de aprender a aprender. P. 30

⁵⁰ Sambrano, J. (2011). Cerebro. Manual de uso. P. 45, 79

10. La promoción de la risa, el buen humor, la confianza, el carisma, la autoestima, la paciencia, la constancia y el entusiasmo, cualidades psicológicas para el fomento de la creatividad.

El valor de incentivar la imaginación y la creatividad fue bellamente retratado por Vigotsky (1982):

“El sentido y la importancia de esta creación artística reside tan sólo en que permite al niño superar la angustia y empujada garganta en el desarrollo de su imaginación creadora que imprime a su fantasía una dirección nueva, que queda para toda la vida. Consiste también su sentido en que profundiza, ensancha y depura la vida emocional del niño que por primera vez despierta y se dispone a la acción seria; por último, consiste también su importancia en que permite al niño, ejercitando sus anhelos y hábitos creadores, dominar el lenguaje, el sutil y complejo instrumento de formular y transmitir los pensamientos humanos, sus sentimientos, el mundo interior del hombre”⁵¹.

En esto se reduce la investigación teórica. Permitirle al niño llegar a ser él mismo, auténtico, feliz, donde supere sus inseguridades, se desinhiba y fluyan sus ideas creativas, que lo hagan sentirse orgulloso de sí mismo y reconocido por los demás. Un niño que puede mostrar que es capaz de hacer la diferencia de lo ya existente y trascender, como dice Vigotsky, para toda la vida.

⁵¹ González H. A. (2010). Psicología del arte-(en el aula). P. 37.

CAPITULO III

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

CAPITULO III. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

3. 1 Enfoque de la Investigación

La presente investigación se abordó con un enfoque de investigación mixto, dónde se toman instrumentos de medición de tipo cuantitativa, que ofrecen resultados numéricos que fueron utilizados posteriormente para la realización del análisis cualitativo y propuestas a la investigación.

3.2. Tipo de investigación

El proceso metodológico para fundamentar la investigación es documental y de campo, ya que se sustentó con fundamentos teóricos filosóficos, pedagógicos y psicológicos. Y posteriormente se llevó a cabo la aplicación de pruebas psicométricas en el ambiente áulico, así como de las observaciones de tipo participante.

3. 3. Diseño de la investigación.

De igual forma el tipo de investigación a utilizar fué de tipo cuasiexperimental, ya que en esta investigación, el grupo se encontraba previamente conformado y no se unió para el objeto de este estudio.

3.4. Población y Muestra.

La investigación se realizó con una muestra de 19 alumnos de la escuela primaria José Joaquín Fernández de Lizardi del 3º año, teniendo una población total de 95 alumnos en el nivel de educación primaria.

3. 5 Instrumentos de la investigación.

a). Observación participante

Consiste en la observación de determinados fenómenos o grupos sociales, dónde el investigador está inmerso de forma participativa, para registrar el fenómeno tal como ocurre y dónde los alumnos no se cohíben ni se sienten observados a distancia.

b). Prueba de Imaginación Creativa (PIC).

Consiste en una prueba de imaginación creativa, aplicable a niños de educación primaria, entre los 3º y 6º año (8 a 12 años de edad). Se puede aplicar de forma individual o colectiva, con una duración de 40 minutos. Tiene la finalidad de evaluar la creatividad narrativa y gráfica. Se aplican cuatro juegos, dónde tiene que usar la narrativa, la percepción visual, la imaginación, la fluidez, la flexibilidad y originalidad.

CAPITULO IV

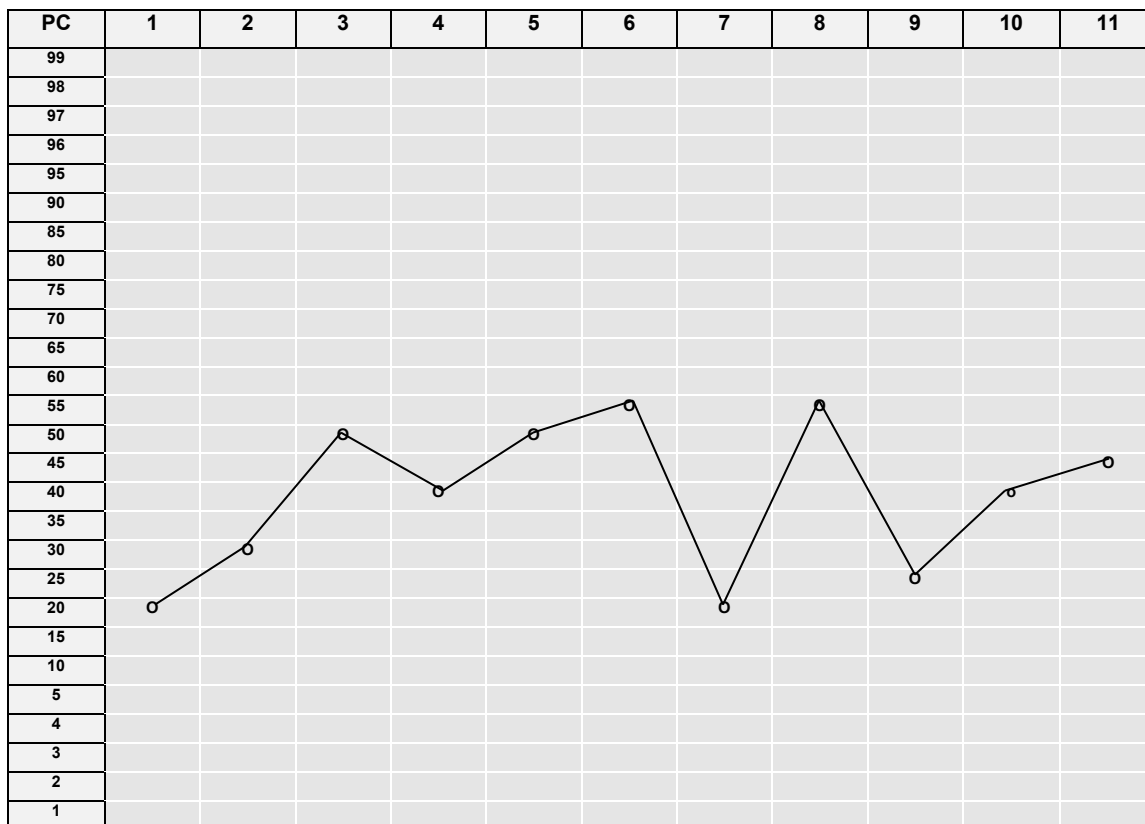
ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS **RESULTADOS**

4.1 RESULTADOS CUANTITATIVOS DE LA PRUEBA DE IMAGINACIÓN CREATIVA

| ALUMNOS | CREATIVIDAD NARRATIVA | CREATIVIDAD GRAFICA | CREATIVIDAD GENERAL |
|-------------|-----------------------|---------------------|---------------------|
| | PERCENTILES | | |
| Niña No. 1 | 20 | 55 | 30 |
| Niña No. 2 | 30 | 99 | 40 |
| Niña No. 3 | 50 | 65 | 45 |
| Niña No. 4 | 40 | 70 | 40 |
| Niño No. 1 | 35 | 85 | 40 |
| Niña No. 5 | 50 | 90 | 50 |
| Niña No. 6 | 55 | 60 | 55 |
| Niña No. 7 | 20 | 35 | 15 |
| Niño No. 2 | 30 | 20 | 30 |
| Niño No. 3 | 30 | 60 | 35 |
| Niño No. 4 | 35 | 60 | 40 |
| Niña No. 8 | 55 | 97 | 55 |
| Niña No. 9 | 25 | 99 | 40 |
| Niño No. 5 | 65 | 90 | 60 |
| Niño No. 6 | 55 | 45 | 50 |
| Niña No. 10 | 40 | 65 | 40 |
| Niña No. 11 | 45 | 70 | 40 |
| Niño No. 7 | 45 | 35 | 40 |
| Niño No. 8 | 30 | 4 | 20 |

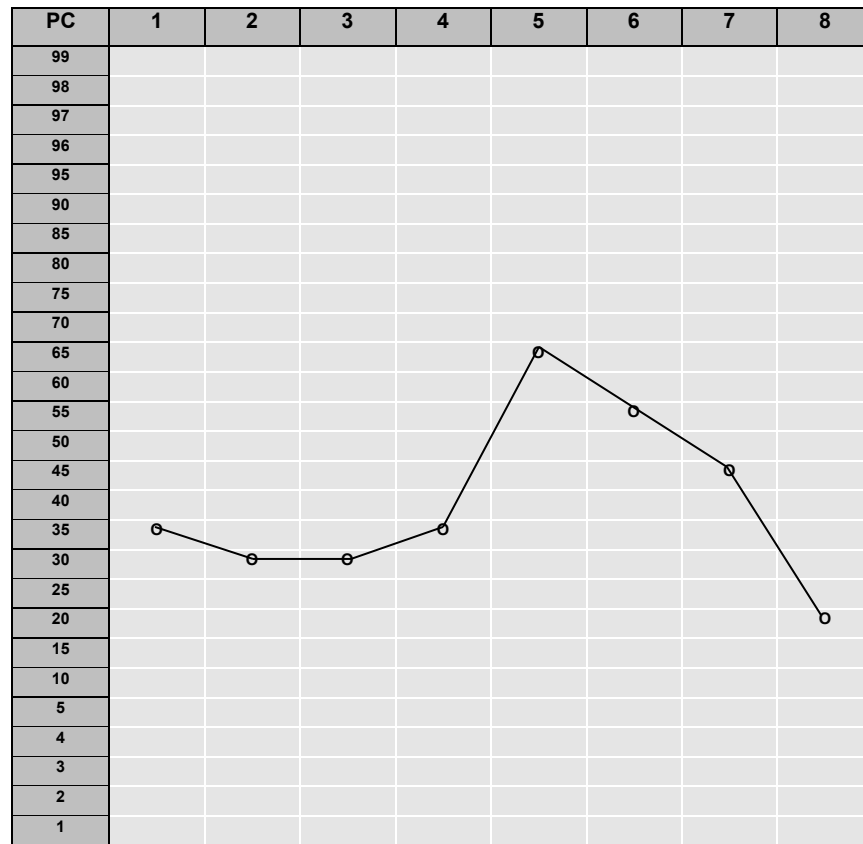
Estos son los 19 niños evaluados con el test PIC (Prueba de Imaginación Creativa). De los cuales 11 son niñas y 8 son niños, del 3 año de la escuela primaria. Los percentiles se miden de 0 a 99, según la normatividad de este test. Los niños con puntaje bajo tienen una puntuación de 30 percentiles hacia abajo. Los niños con puntaje medio tienen una puntuación entre 35 a 80 de percentil. Los niños con puntaje alto tienen un percentil de 85 a 99.

**GRAFICA DE LAS PUNTUACIONES TOTALES EN PERCENTIL DE LA
CREATIVIDAD NARRATIVA EN NIÑAS**



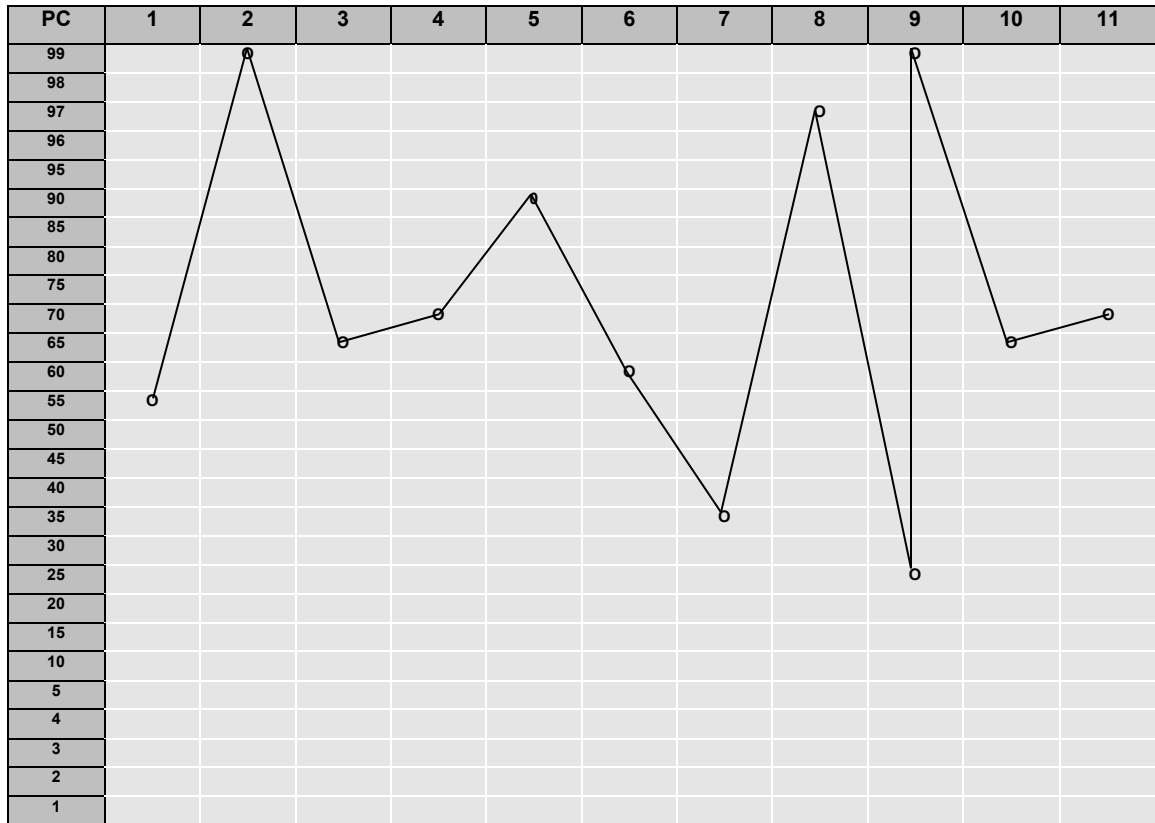
En esta gráfica se pueden apreciar las puntuaciones obtenidas en las niñas. Las mayores puntuaciones son de 55 de percentil en 2 niñas, 2 con puntuaciones de 50, 1 con puntuación de 45, 1 con puntuación de 40, 1 con puntuación de 30, 1 con puntuación de 25 y 2 niñas con puntuaciones mínimas de 20. En esta gráfica ninguna niña sobresale en este tipo de creatividad, situándose 7 en un puntaje medio y 4 con puntajes bajos.

**GRAFICA DE LAS PUNTUACIONES TOTALES EN PERCENTIL DE LA
CREATIVIDAD NARRATIVA EN NIÑOS**



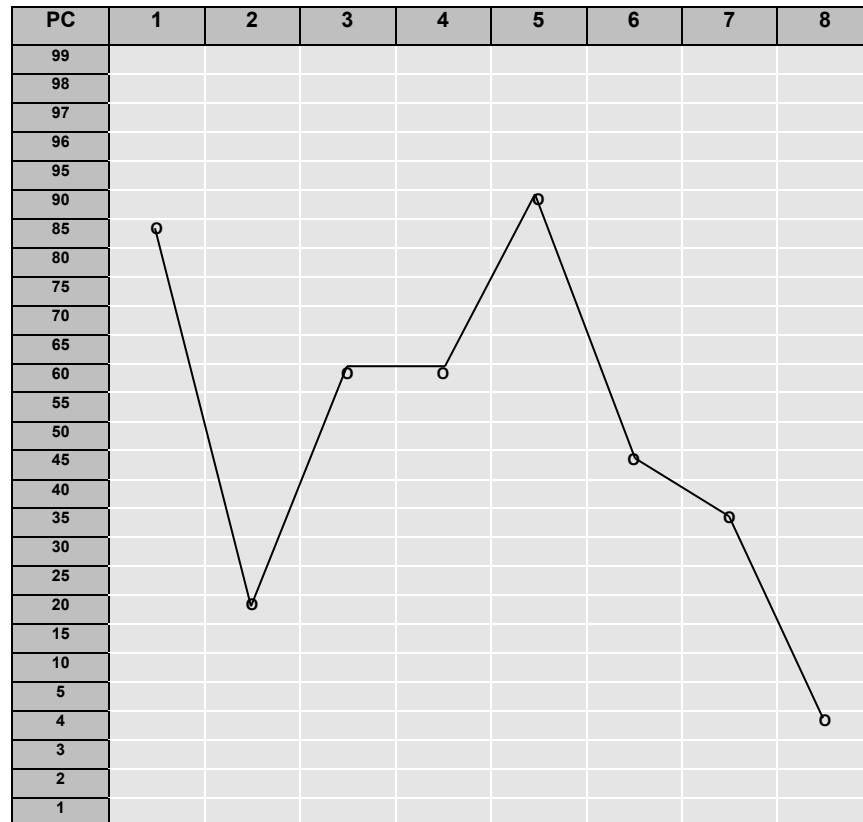
En esta gráfica se observa que los niños obtuvieron puntuaciones de media a mínimas. Un niño obtuvo puntuación de 65, 1 de 55 puntos, 1 de 45 puntos, 2 de 35 puntos, 2 de 30 puntos y 1 de 20 puntos. De los ocho niños evaluados 3 se encuentran en una puntuación media en creatividad narrativa y 5 con puntuación baja en este tipo de creatividad.

GRAFICA DE LAS PUNTUACIONES TOTALES EN PERCENTIL DE LA CREATIVIDAD GRAFICA EN NIÑAS



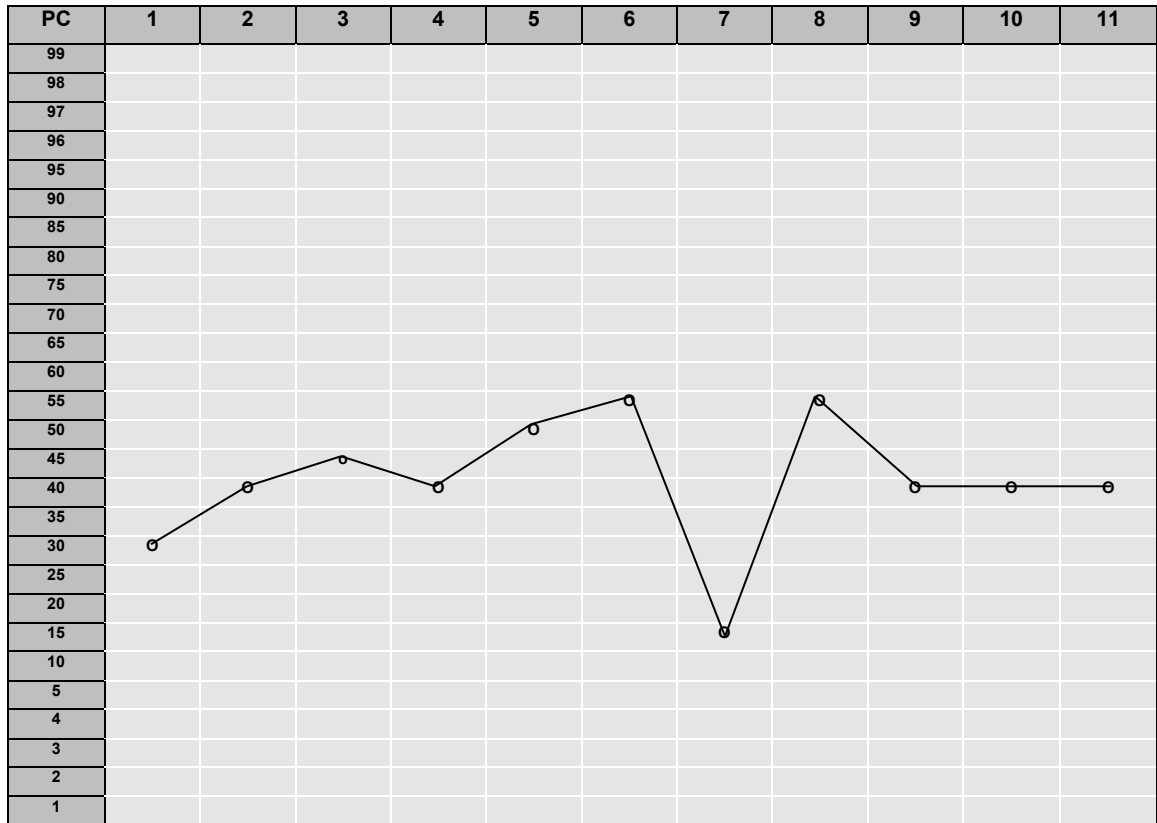
En esta gráfica las 11 niñas evaluadas se encuentran con las siguientes puntuaciones de percentil. 2 niñas con 99 pc, 1 niña con 97 de pc, 1 niña con pc de 90, 2 niñas con 70 de pc, 1 con 65 de pc, 1 con 60 de pc, 1 con 55 de pc, 1 con 35 de pc y 1 con 25 de pc. En creatividad gráfica 4 niñas sobresalen con puntuaciones altas, 5 con puntuaciones medias y 2 con puntuaciones bajas en este tipo de creatividad.

**GRAFICA DE LAS PUNTUACIONES TOTALES EN PERCENTIL DE LA
CREATIVIDAD GRAFICA EN NIÑOS**



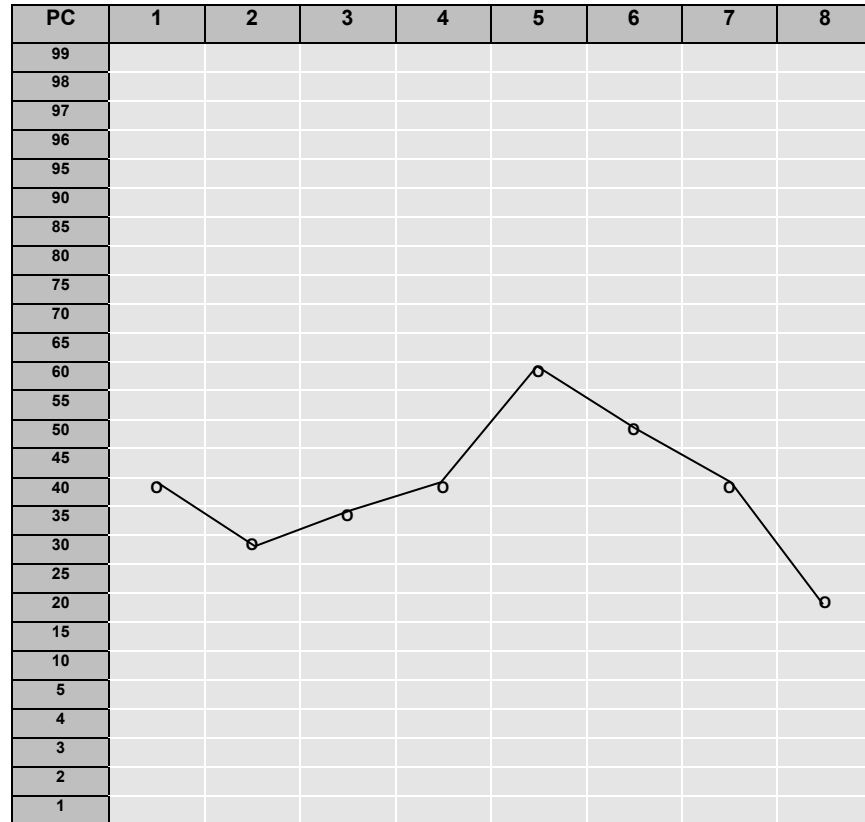
En esta gráfica los 8 niños evaluados presentaron los siguientes resultados: 1 niño con 90 de percentil, 1 niño con 85 pc, 2 niños con 60 pc, 1 con 45 de pc, 1 con 35 de pc, 1 con 20 de pc y 1 con 4 de pc. En este tipo de creatividad 2 niños obtienen puntuaciones altas, 2 obtienen puntuaciones medias y 4 niños presentan puntuaciones bajas.

**GRAFICA DE LAS PUNTUACIONES TOTALES EN PERCENTIL DE LA
CREATIVIDAD GENERAL EN NIÑAS**



En esta gráfica se observa la creatividad general de las niñas, donde se puede apreciar que en la mayoría se encuentran en una puntuación media y una niña con una puntuación muy baja. 2 niñas obtuvieron 55 de pc, 1 de 50, 1 de 45, 5 de 40, 1 de 30 y 1 de 15 de pc.

**GRAFICA DE LAS PUNTUACIONES TOTALES EN PERCENTIL DE LA
CREATIVIDAD GENERAL EN NIÑOS**



En esta gráfica de los 8 niños evaluados, se encuentran entre puntuaciones medias a bajas. 1 niño obtuvo 60 de pc, 1 niño obtuvo 50 de pc, 3 niños obtuvieron 40 de pc, 1 niño obtuvo 35 de pc, 1 niño con 30 de pc y 1 niño con 20 de pc.

4.2 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.

De los resultados obtenidos al aplicar la PRUEBA DE IMAGINACIÓN CREATIVA (PIC), se evaluaron 19 alumnos, siendo 11 niñas y 8 niños. De manera general se obtiene que en la escala de PIC NARRATIVA, los niños y niñas presentan dificultades para expresar la creatividad con fluidez, flexibilidad y originalidad. En la mayoría de los casos los niños sí tienen fluidez de palabras, pero con poca flexibilidad de pensamiento, donde no expresan ideas opuestas en cada uno de los juegos. Tienden a repetir los mismos patrones de ideas, sin mostrar originalidad, con ideas poco comunes.

En la escala PIC GRAFICA, los niños y niñas tienen una tendencia a mejorar la puntuación, pero no en todos los casos. Se presentaron más ideas de dibujos originales, que en sí la elaboración de los dibujos originales. Los niños tienden a mostrar ideas generales creativas, pero al ir las desarrollando baja su nivel de creatividad, porque no llegan a persistir en la elaboración de los dibujos. Utilizan el color pero no todos enriquecen sus dibujos con sombras, detalles adicionales o ideas originales. Las niñas mostraron mayor habilidad gráfica que los niños, siendo tres niñas las que sobresalen con puntuaciones altas entre 97 y 99 de percentil.

En la escala de CREATIVIDAD GENERAL, los niños y niñas tienden a bajar sus puntuaciones, ya que influye el resultado obtenido en la escala narrativa. Los niños tienen más dificultad de expresar sus ideas de manera verbal o escrita que a través del dibujo. Siendo esto una característica que se relaciona en la edad en que se encuentran, ya que los niños de forma general desarrollan primero el dibujo y luego la escritura.

Los niños y niñas, sin embargo requieren de mayor estimulación en las habilidades de pensamiento, para que pueda fluir la libre expresividad. También es necesario desinhibirlos, para que puedan plasmar todas sus ideas sin limitaciones. Son pocos los que mostraron habilidades en la narrativa, este tipo de creatividad aunque se asocia al área literaria, es un

índice de la apertura y pensamiento divergente que muestran. Los que mostraron habilidades en la creatividad gráfica tuvieron indicadores como mayor elaboración, sombreado, detalles especiales, ideas poco comunes con los patrones muestra, con rotaciones, inversiones, títulos novedosos y sorprendentes. Estas aptitudes mostradas son de niños con talento para innovar y hacer productos creativos.

CONCLUSIONES

Al término de esta investigación, se puede concluir que los niños y niñas evaluados se sienten inhibidos para expresar toda su capacidad creadora. Existen factores que los han llevado a limitarse. Vivir en un mundo dónde todo tiene reglas, se permite poco el juego, el disfrute, la diversión, el ruido, la construcción, la expresión libre, el drama, los concursos, los gritos, los aplausos. El niño que está feliz tiene que limitarse de expresar su alegría ante la mirada de los adultos que lo callan. El niño creativo resulta un obstáculo para el docente, por lo que pocos son los docentes quienes se atreven a estimular la creatividad.

La presente investigación “Estrategias pedagógicas para favorecer la creatividad en los niños”, permite que todos los niños tengan esta posibilidad, de expresarse libremente, de fomentar su autoestima, autonomía, seguridad, socialización, y una gama amplia de habilidades que lo llevan a un super aprendizaje (Sambrano, 2008, 2010). Los docentes que se permiten aplicar estrategias, técnicas y sugerencias para estimular la creatividad, disfrutan más su labor docente, aportan más desde el enfoque constructivista, y desde luego, son los maestros creativos los más reconocidos y apreciados por los alumnos.

Durante el estudio teórico de la creatividad y la aplicación de estrategias a los niños, se pudo constatar el cambio en el desempeño de los niños, que esperan con alegría un tiempo feliz, cuando se aplican actividades diseñadas de acuerdo a sus intereses.

BIBLIOGRAFIA

Arancibia, C. V., Herrera P. y Strasser, S. (1999). Psicología de la educación. (2ª. ed.). México: Alfaomega.

Artola, G. T., Ancillo, G., Mosteiro, P. y Barraca, M. (2004) Prueba de imaginación creativa. Madrid: TEA ediciones, S. A.

Bennassar, L. M. (1994) El poder de la mente. Desarrolle su creatividad. (Vol. 3) Barcelona: Grijalbo.

Cháves, R. E. P. (2006). Hijos Geniales. 13 claves para potenciar las capacidades. (2ª. ed.) México: Alfaomega.

Corbalán, B. F., Martínez, Z. y Donolo, D. (2006). CREA. Inteligencia Creativa. Una medida cognitiva de la creatividad. (2ª. ed.) Madrid España: TEA Ediciones.

De Bono, E. (2001). El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de ideas. México: Paidós.

García, G. E. (2003). Psicología de la infancia y la adolescencia. México: Trillas.

Gutierrez, S. (1975). Introducción a la pedagogía existencial. (3ª. ed.) México: Esfinge.

Henson, K. y Eller B. (1999). Psicología educativa para la enseñanza eficaz. México: THOMSON.

Ibañez, B. (2002). Manual para la elaboración de tesis. (2ª. ed.) México: Trillas.

Papalia, D., Wendkos, O. y Duskin, R. (2002). Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia. (9ª. ed.) México: Mc Graw Hill.

Ruiz, I. M. (2004). Arcadia. La competencia pedagógica-didáctica par aprender con sencillez y siginificatividad. (1ª. ed.) México: NORMA.

Sambrano, J. (2008). El placer de aprender a aprender. Superaprendizaje para todos. México: Alfaomega.

Sambrano, J. (2011). Cerebro. Manual de uso. México: Alfaomega.

Sastrías de Porcel, M. (1992). Cómo motivar a los niños a crear. México: Ed. Pax.

Schultz, Duane P. (2000). Teorías de la personalidad. (7^a. ed.) México: THOMSON.

Yelon S. y Weinstein, G. W. (2008). La psicología en el aula. México: Trillas.

REVISTAS

González, A. H. (2010) La obra de Vigotsky. Un sistema de pensamiento en desarrollo. Psicología del arte (en el aula). Buenos Aires. Novedades educativas.

Shalom, R. (2010). Teatro del oprimido. Herramientas para la educación formal y no formal. Buenos Aires. Novedades educativas.

ANEXOS

PIC

Prueba de Imaginación Creativa

EJEMPLAR

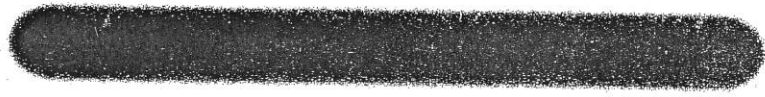


Apellidos: _____ Nombre: _____

Colegio: _____ Curso: _____



Copyright © 2004 by TEA Ediciones, S. A.
Edita: TEA Ediciones, S. A.; Fray Bernardino Sahagún, 24; 28036 Madrid. Prohibida la reproducción total o parcial.
Todos los derechos reservados - Printed in Spain. Impreso en España.



Fíjate bien en el dibujo que aparece en la primera página. Tu tarea consiste en imaginar todo aquello que podría estar ocurriendo en esa escena. Escribe todo lo que se te ocurra. Ten en cuenta que en este juego no existen respuestas buenas o malas, así que pon en marcha tu imaginación y fantasía y procura poner muchas ideas.

Ejemplo: «Es una escena de aventuras».

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____





Haz una lista de todas las cosas para las que podría servir **un tubo de goma**. Piensa en cosas interesantes y originales. Apunta todos los usos que tú le darías aunque sean imaginados. Puedes utilizar el número y tamaño de tubos que tú quieras.

Ejemplo: «Como tubería para el agua».

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
0. _____
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____





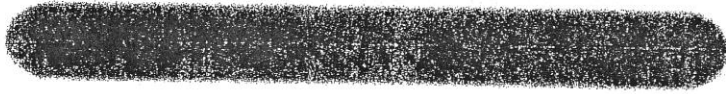
Imagínate y contesta lo que tú crees que pasaría si ocurriese lo que dice esta frase:

¿Qué ocurriría si cada ardilla, de repente, se convirtiese en un dinosaurio?

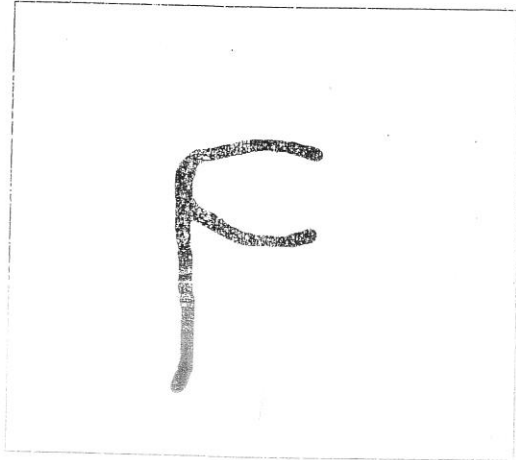
Ejemplo: «Que se comerían todos los árboles».

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____

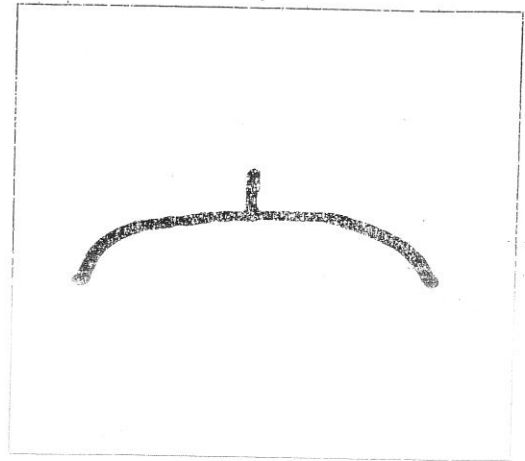




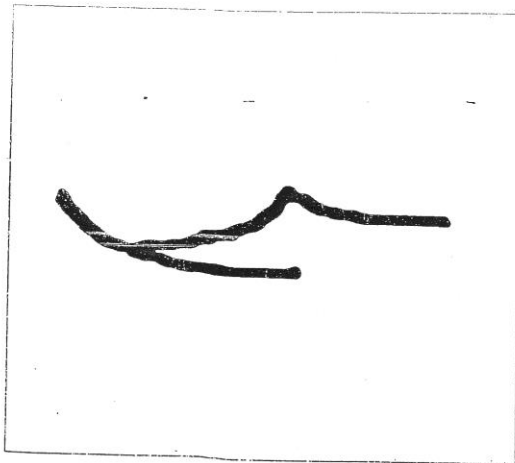
En esta página puedes ver unos dibujos incompletos. Intenta completarlos haciendo con ellos un dibujo tan original que a nadie más se le hubiera ocurrido. Después pon un título interesante a cada uno de los dibujos.



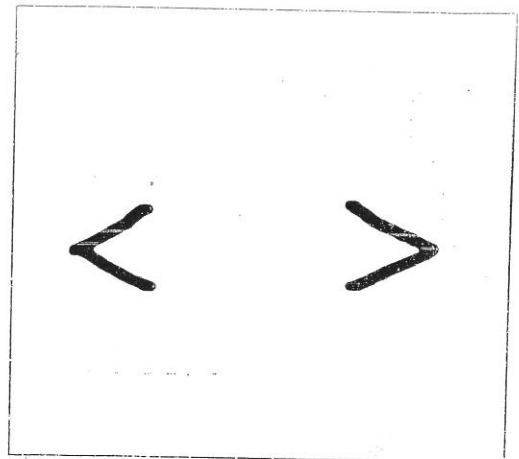
1.



2.



3.



4.



ANEXO 2.

RESUMEN DE PUNTUACIONES

Niña No. 1

| PIC NARRATIVA | | | PIC GRAFICA | | |
|-----------------------|----|----|---------------------|----|----|
| | PD | PD | | PD | PC |
| Fluidez | 15 | 30 | Originalidad | 9 | 90 |
| Flexibilidad | 7 | 15 | Elaboración | 0 | 10 |
| Originalidad | 0 | 10 | Sombras y color | 3 | 40 |
| | | | Título | 3 | 55 |
| | | | Detalles especiales | 0 | 10 |
| Creatividad Narrativa | 22 | 20 | Creatividad Gráfica | 15 | 55 |
| Creatividad General | | | | 47 | 30 |

Niña No. 2

| PIC NARRATIVA | | | PIC GRAFICA | | |
|-----------------------|----|----|---------------------|----|----|
| | PD | PD | | PD | PC |
| Fluidez | 16 | 30 | Originalidad | 12 | 99 |
| Flexibilidad | 10 | 35 | Elaboración | 6 | 95 |
| Originalidad | 6 | 40 | Sombras y color | 6 | 90 |
| | | | Título | 5 | 90 |
| | | | Detalles especiales | 2 | 98 |
| Creatividad Narrativa | 32 | 30 | Creatividad Gráfica | 31 | 99 |
| Creatividad General | | | | 63 | 40 |

Niña No. 3

| PIC NARRATIVA | | | PIC GRAFICA | | |
|-----------------------|----|----|---------------------|----|----|
| | PD | PD | | PD | PC |
| Fluidez | 40 | 60 | Originalidad | 9 | 90 |
| Flexibilidad | 9 | 30 | Elaboración | 2 | 40 |
| Originalidad | 8 | 40 | Sombras y color | 3 | 40 |
| | | | Título | 3 | 55 |
| | | | Detalles especiales | 0 | 75 |
| Creatividad Narrativa | 57 | 50 | Creatividad Gráfica | 17 | 65 |
| Creatividad General | | | | 74 | 45 |

Niña No. 4

| PIC NARRATIVA | | | PIC GRAFICA | | |
|-----------------------|----|----|---------------------|----|----|
| | PD | PD | | PD | PC |
| Fluidez | 22 | 40 | Originalidad | 11 | 96 |
| Flexibilidad | 11 | 35 | Elaboración | 1 | 25 |
| Originalidad | 7 | 40 | Sombras y color | 4 | 80 |
| | | | Título | 2 | 35 |
| | | | Detalles especiales | 0 | 75 |
| Creatividad Narrativa | 40 | 40 | Creatividad Gráfica | 18 | 70 |
| Creatividad General | | | | 58 | 40 |

Niño No. 1

| PIC NARRATIVA | | | PIC GRAFICA | | |
|-----------------------|----|----|---------------------|----|----|
| | PD | PD | | PD | PC |
| Fluidez | 20 | 35 | Originalidad | 9 | 90 |
| Flexibilidad | 11 | 35 | Elaboración | 1 | 25 |
| Originalidad | 5 | 35 | Sombras y color | 4 | 80 |
| | | | Título | 5 | 85 |
| | | | Detalles especiales | 1 | 90 |
| Creatividad Narrativa | 36 | 35 | Creatividad Gráfica | 20 | 90 |
| Creatividad General | | | | 56 | 40 |

Niña No. 5

| PIC NARRATIVA | | | PIC GRAFICA | | |
|-----------------------|----|----|---------------------|----|----|
| | PD | PD | | PD | PC |
| Fluidez | 25 | 40 | Originalidad | 12 | 99 |
| Flexibilidad | 9 | 30 | Elaboración | 3 | 60 |
| Originalidad | 20 | 70 | Sombras y color | 5 | 85 |
| | | | Título | 0 | 10 |
| | | | Detalles especiales | 2 | 98 |
| Creatividad Narrativa | 54 | 50 | Creatividad Gráfica | 22 | 90 |
| Creatividad General | | | | 76 | 50 |

Niña No. 6

| PIC NARRATIVA | | | PIC GRAFICA | | |
|-----------------------|----|----|---------------------|----|----|
| | PD | PD | | PD | PC |
| Fluidez | 33 | 55 | Originalidad | 9 | 90 |
| Flexibilidad | 16 | 55 | Elaboración | 1 | 25 |
| Originalidad | 16 | 55 | Sombras y color | 4 | 80 |
| | | | Título | 1 | 25 |
| | | | Detalles especiales | 1 | 90 |
| Creatividad Narrativa | 65 | 55 | Creatividad Gráfica | 16 | 60 |
| Creatividad General | | | | 81 | 55 |

Niña No. 7

| PIC NARRATIVA | | | PIC GRAFICA | | |
|-----------------------|----|----|---------------------|----|----|
| | PD | PD | | PD | PC |
| Fluidez | 12 | 20 | Originalidad | 4 | 80 |
| Flexibilidad | 7 | 15 | Elaboración | 0 | 10 |
| Originalidad | 3 | 20 | Sombras y color | 4 | 80 |
| | | | Título | 4 | 85 |
| | | | Detalles especiales | 0 | 75 |
| Creatividad Narrativa | 22 | 20 | Creatividad Gráfica | 12 | 35 |
| Creatividad General | | | | 34 | 15 |

Niño No. 2

| PIC NARRATIVA | | | PIC GRAFICA | | |
|-----------------------|----|----|---------------------|----|----|
| | PD | PD | | PD | PC |
| Fluidez | 21 | 25 | Originalidad | 6 | 55 |
| Flexibilidad | 14 | 40 | Elaboración | 0 | 15 |
| Originalidad | 7 | 40 | Sombras y color | 4 | 75 |
| | | | Título | 0 | 15 |
| | | | Detalles especiales | 0 | 80 |
| Creatividad Narrativa | 42 | 30 | Creatividad Gráfica | 10 | 20 |
| Creatividad General | | | | 52 | 30 |

Niño No. 3

| PIC NARRATIVA | | | PIC GRAFICA | | |
|-----------------------|----|----|---------------------|----|----|
| | PD | PD | | PD | PC |
| Fluidez | 25 | 40 | Originalidad | 6 | 55 |
| Flexibilidad | 13 | 30 | Elaboración | 3 | 60 |
| Originalidad | 5 | 30 | Sombras y color | 4 | 75 |
| | | | Título | 0 | 15 |
| | | | Detalles especiales | 2 | 98 |
| Creatividad Narrativa | 43 | 30 | Creatividad Gráfica | 15 | 60 |
| Creatividad General | | | | 58 | 35 |

Niño No. 4

| PIC NARRATIVA | | | PIC GRAFICA | | |
|-----------------------|----|----|---------------------|----|----|
| | PD | PD | | PD | PC |
| Fluidez | 22 | 25 | Originalidad | 11 | 97 |
| Flexibilidad | 9 | 15 | Elaboración | 0 | 15 |
| Originalidad | 16 | 75 | Sombras y color | 4 | 75 |
| | | | Título | 0 | 15 |
| | | | Detalles especiales | 0 | 80 |
| Creatividad Narrativa | 47 | 35 | Creatividad Gráfica | 15 | 60 |
| Creatividad General | | | | 62 | 40 |

Niña No. 8

| PIC NARRATIVA | | | PIC GRAFICA | | |
|-----------------------|----|----|---------------------|----|----|
| | PD | PD | | PD | PC |
| Fluidez | 42 | 65 | Originalidad | 11 | 96 |
| Flexibilidad | 11 | 35 | Elaboración | 4 | 80 |
| Originalidad | 7 | 40 | Sombras y color | 5 | 85 |
| | | | Título | 2 | 35 |
| | | | Detalles especiales | 4 | 99 |
| Creatividad Narrativa | 60 | 55 | Creatividad Gráfica | 26 | 97 |
| Creatividad General | | | | 86 | 55 |

Niña No. 9

| PIC NARRATIVA | | | PIC GRAFICA | | |
|-----------------------|----|----|---------------------|----|----|
| | PD | PD | | PD | PC |
| Fluidez | 15 | 65 | Originalidad | 12 | 99 |
| Flexibilidad | 9 | 35 | Elaboración | 5 | 90 |
| Originalidad | 2 | 40 | Sombras y color | 5 | 85 |
| | | | Título | 8 | 99 |
| | | | Detalles especiales | 2 | 98 |
| Creatividad Narrativa | 26 | 55 | Creatividad Gráfica | 32 | 99 |
| Creatividad General | | | | 58 | 40 |

Niño No. 5

| PIC NARRATIVA | | | PIC GRAFICA | | |
|-----------------------|----|----|---------------------|----|----|
| | PD | PD | | PD | PC |
| Fluidez | 30 | 55 | Originalidad | 9 | 90 |
| Flexibilidad | 12 | 40 | Elaboración | 6 | 95 |
| Originalidad | 34 | 90 | Sombras y color | 5 | 85 |
| | | | Título | 0 | 10 |
| | | | Detalles especiales | 1 | 90 |
| Creatividad Narrativa | 76 | 65 | Creatividad Gráfica | 21 | 90 |
| Creatividad General | | | | 97 | 60 |

Niño No. 6

| PIC NARRATIVA | | | PIC GRAFICA | | |
|-----------------------|----|----|---------------------|----|----|
| | PD | PD | | PD | PC |
| Fluidez | 28 | 50 | Originalidad | 3 | 20 |
| Flexibilidad | 11 | 35 | Elaboración | 2 | 40 |
| Originalidad | 34 | 75 | Sombras y color | 3 | 40 |
| | | | Título | 6 | 96 |
| | | | Detalles especiales | 0 | 75 |
| Creatividad Narrativa | 63 | 55 | Creatividad Gráfica | 14 | 45 |
| Creatividad General | | | | 77 | 50 |

Niña No. 10

| PIC NARRATIVA | | | PIC GRAFICA | | |
|-----------------------|----|----|---------------------|----|----|
| | PD | PD | | PD | PC |
| Fluidez | 21 | 40 | Originalidad | 7 | 70 |
| Flexibilidad | 12 | 40 | Elaboración | 2 | 40 |
| Originalidad | 5 | 35 | Sombras y color | 5 | 85 |
| | | | Título | 2 | 35 |
| | | | Detalles especiales | 1 | 90 |
| Creatividad Narrativa | 38 | 40 | Creatividad Gráfica | 17 | 65 |
| Creatividad General | | | | 55 | 40 |

Niña No. 11

| PIC NARRATIVA | | | PIC GRAFICA | | |
|-----------------------|----|----|---------------------|----|----|
| | PD | PD | | PD | PC |
| Fluidez | 24 | 40 | Originalidad | 11 | 96 |
| Flexibilidad | 12 | 40 | Elaboración | 1 | 25 |
| Originalidad | 6 | 40 | Sombras y color | 5 | 85 |
| | | | Título | 0 | 10 |
| | | | Detalles especiales | 1 | 90 |
| Creatividad Narrativa | 42 | 45 | Creatividad Gráfica | 18 | 70 |
| Creatividad General | | | | 60 | 40 |

Niño No. 7

| PIC NARRATIVA | | | PIC GRAFICA | | |
|-----------------------|----|----|---------------------|----|----|
| | PD | PD | | PD | PC |
| Fluidez | 29 | 50 | Originalidad | 7 | 70 |
| Flexibilidad | 11 | 35 | Elaboración | 0 | 10 |
| Originalidad | 4 | 30 | Sombras y color | 4 | 80 |
| | | | Título | 0 | 10 |
| | | | Detalles especiales | 1 | 90 |
| Creatividad Narrativa | 44 | 45 | Creatividad Gráfica | 12 | 35 |
| Creatividad General | | | | 56 | 40 |

Niño No. 8

| PIC NARRATIVA | | | PIC GRAFICA | | |
|-----------------------|----|----|---------------------|----|----|
| | PD | PD | | PD | PC |
| Fluidez | 18 | 35 | Originalidad | 0 | 4 |
| Flexibilidad | 10 | 35 | Elaboración | 0 | 10 |
| Originalidad | 1 | 15 | Sombras y color | 4 | 80 |
| | | | Título | 2 | 35 |
| | | | Detalles especiales | 0 | 79 |
| Creatividad Narrativa | 29 | 30 | Creatividad Gráfica | 6 | 4 |
| Creatividad General | | | | 35 | 20 |

ANEXO 3

MARCO CONTEXTUAL

Historia de la escuela

El colegio José Joaquín Fernández de Lizardi fue fundado en 1994, iniciando como una escuela de acuerdo a las necesidades que había en la colonia.

¿Cómo era la escuela?

Se rentó una casa adecuada para las necesidades de la escuela. La escuela contaba con el siguiente personal:

1 directora, quién también era maestra de un grupo de 1º año.

1 maestra de 2º año.

1 Promotor cultural.

1 maestra de inglés.

1 una secretaria.

El total de la población era de 5 alumnos en preescolar, y de 2 alumnos de primaria.

Actualmente la escuela se encuentra laborando con el siguiente personal:

En Preescolar:

1 directora que atiende un grupo.

2 educadoras.

1 maestra de inglés.

En Primaria:

6 maestras en el área de español

4 de inglés

1 maestro de educación física.

1 maestro de computación,

En Secundaria:

1 directora

10 maestros de diversas asignaturas.

5 personas en la parte administrativa.

ANEXO 4

EVIDENCIAS DE LA APLICACIÓN DEL TEST PIC A LOS ALUMNOS



NIÑOS CONTESTANDO LA PRUEBA



CONTESTANDO EL JUEGO 4 DE CREATIVIDAD GRAFICA