



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30 – MAYO DE 2010

“LA CREATIVIDAD EN EL AULA”

AUTORÍA JOSÉ FÉLIX CUADRADO MORALES
TEMÁTICA METODOLOGÍA
ETAPA EDUCACIÓN PRIMARIA

Resumen

En este artículo se podrá apreciar las distintas definiciones que existen del término de “creatividad” en la Educación”. Son cada vez más las orientaciones y estrategias, así como las técnicas para desarrollar la creatividad en el aula, de ahí que tenemos que considerarla como un factor fundamental en la Educación Primaria.

Palabras clave

Creatividad
Innovación
Escuela
Educación
Originalidad
Estrategias
Técnicas

1. LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN.

La creatividad ha sido definida como el proceso por el cual se llega al cambio y a través del cual mejoran las sociedades, siendo preciso que todos aceptemos el desafío de la creatividad.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30 – MAYO DE 2010

1.1. Definiciones del término creatividad.

González (1981) nos ofrece en su trabajo de investigación múltiples aceptaciones de diversos autores, agrupándoles según criterios de análisis en los que se basan como:

- Definiciones descriptivas: Son aquellas que nos ofrecen características de la creatividad en su sentido más amplio.
- La creatividad como proceso: En ella podemos diferenciar las definiciones que consideran la creatividad como procesos internos que se generan en el individuo o las que consideran que la creatividad es un proceso finalista.
- La creatividad como producto: En ellas se enfatiza el sentido de novedad del proceso creativo. La idea de que la creatividad es el resultado o el proceso por el cual el individuo genera un producto novedoso, es recurrida por muchos autores.
- La creatividad como aptitud: La creatividad es enunciada en términos de capacidades y contenidos mentales que el individuo pone en funcionamiento para conseguir un objetivo concreto.
- La creatividad como aptitud : La creatividad es propia del individuo, ya que son consideradas como disposiciones del ser humano a hacer, reconocer, producir y mostrar respuestas conductuales significativas que le ayudan a encontrar situaciones fructíferas a los problemas, y en las que las actividades o capacidades no juegan un papel importante. En estas dimensiones se observa la educacional de la creatividad.

La educación de la creatividad es posible si consideramos que éste cambia considerablemente conforme el individuo va madurando.

En definitiva, la creatividad es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30 – MAYO DE 2010

1.2. La creatividad en la escuela.

El fin último de la educación es formar de manera integral a los individuos que serán el soporte de las futuras sociedades, por tanto la creatividad siguiendo el pensamiento de Guilford (1983) es la clave de la educación en el sentido más amplio, y la solución de los problemas más graves de la humanidad.

Los niños creativos son peculiares, ya que tienen un espíritu investigador y exploratorio, lo que produce que en muchas ocasiones sea rechazado por sus compañeros.

Basándonos en Legemann (1983), las características del niño creativo son las siguientes:

- Juguetón: Su espíritu juguetón y la visión clara de poseer de lo que le rodea puede hacerle parecer burlón o irrespetuoso a los adultos.
- Ideas innovadoras: Presenta ideas fuera de lo común, de manera que los amigos y compañeros dicen de ellos que son excéntricos.
- Independiente: El niño creativo tiene una gran capacidad para centrarse por completo en el trabajo, ya que le motiva de tal forma que puede parecer rebelde y en ocasiones antisocial.
- Inconformistas: Estos niños, no se dan por satisfecho con aprender lo que le dicen los demás. Siempre insisten en hallar la verdad por él mismo.

Para una adecuada pedagogía de la creatividad en el aula, el papel del profesor es de suma importancia, ya que los docentes con su enseñanza pueden favorecer o no el desarrollo de la creatividad entre los alumnos.

2. CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LA CREATIVIDAD.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30 – MAYO DE 2010

La creatividad guarda una estrecha relación con lo que es nuevo y valioso.

Marín (1984) aporta nuevos criterios, basándose en las aportaciones realizadas por Guilford, Townfield y Torrance, explicando las características que deben poseer las respuestas o conductas de un individuo para ser consideradas creativas:

1. Originalidad: Se entiende que la originalidad es lo que aparece a una escasa proporción dentro de una población determinada. Dentro de las respuestas originales hay que distinguir a su vez aquellas que son un mero apartarse de lo habitual, sin validez alguna, de lo que las aportaciones válidas que poseen un verdadero interés.
2. La comunicación: El niño/a creativo/a tienen capacidad de anticiparse a las necesidades de los demás. Suelen ser niños y niñas creativos que convence a los demás con sus descubrimientos, expresando y justificando los resultados.
3. Nivel de inventiva: Hace referencia a la novedad y eficacia del resultado obtenido por el individuo tras su proceso creativo.
4. Sintetizar: Se trata de enlazar varios elementos para formar un todo novedoso.
5. Analizar: Capacidad del niño/a creativo/a para desintegrar un todo en partes, y así descubrir nuevos sentidos y relaciones entre los elementos de un conjunto.
6. Redefinir. Utilizaciones inusuales: Esta característica es de relevada importancia en la mente creadora, puesto que cuando nos falla algo no tenemos más remedio que recurrir a las cosas diferentes.
7. Elaboración: La mente del niño/a creativo/a lleva adelante y hasta su fin último el impulso final.
8. Calidad de productos o fluidez: Se reconoce una mente creadora cuando observamos que no se detienen en su primera realización, que no cesa en la búsqueda de nuevos caminos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 30 – MAYO DE 2010

9. Sensibilidad para los problemas: Las personas ha de tener una actitud abierta ante los problemas que se plantean de manera que puede descubrir las deficiencias, dificultades, los fallos y las imperfecciones de los mismos para con ello conseguir superarlos.

3. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS Y ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.

Todo docente debe relacionar el pensamiento creativo con el currículo básico si lo que desean es formar individuos de manera integrada que pueden aportar en el futuro habilidades, destrezas y capacidades cognitivas y afectivas.

El profesor debe incorporar a sus prácticas educativas técnicas que desarrollen la creatividad de una manera contextualizada.

El docente deberá por ello buscar el desarrollo del pensamiento creativo de sus alumnos partiendo del currículum básico; es decir tomando el contenido del currículo básico como la materia prima. Partiendo de los bloques de contenidos, revisando las finalidades, planificando la evaluación, etc, se estará en disposición de desarrollar en el aula las estrategias y técnicas precisas para que los alumnos alcancen un desarrollo óptimo de su creatividad.

La creatividad debe entenderse como el proceso por el cual el individuo puede desarrollar una actitud flexible y transformadora ante la vida.

El docente debe adoptar un sistema de actividades y comunicaciones donde el pensamiento reflexivo y el creativo se desarrollen a la par de una actividad coherente.

De la Torre (2000), nos propone 3 momentos de un mismo proceso recogidos en el proyecto EDIFID (Estrategias Didácticas Innovadoras para la Formación Inicial de Docentes), donde el núcleo de cambio se centra en un grupo de profesores y en propio centro educativo y que, también se puede hacer una lectura de la educación como un proceso creativo a través de sus directrices:

1. Lo formación, orientada al desarrollo profesional del docente: aprender a ser, saber, hacer y querer.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30 – MAYO DE 2010

2. La innovación, como mejora colaborativa de la práctica docente. Hablar de innovación es referirse a la formación de actitudes, destrezas y hábitos, manejar estrategias, prever y superar resistencias, conocer procesos, afrontar conflictos, crear climas constructivos, etc.
3. La investigación, como proceso de adquisición de conocimientos para mejorar la práctica.

El pensamiento creativo debe trabajarse desde la edad temprana hasta los niveles superiores, estando presentes en todas las estrategias metodológicas que se diseñen, relacionándola a su vez con las metas y objetivos educativos que se planteen y realizando una continua evaluación sobre su práctica que le ayudará a comprender y mejorar el proceso educativo.

4. TÉCNICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN EL AULA

Entre las múltiples técnicas que podemos utilizar como profesores en nuestras aulas para promover la imaginación y la creatividad en nuestros niños y niñas, vamos a destacar las que a nuestro juicio consideramos más interesantes en su descripción y dentro del aula.

- a) Mapas mentales.

El mapa mental es una técnica gráfica que permite acceder al potencial del cerebro. Su principal aplicación en el proceso creativo es la exploración del problema y la generación de ideas.

- b) Arte de preguntar.

Esta técnica se utiliza para formular en el problema todos los enfoques que sean posibles y de esta forma abrir la perspectiva que tenemos del problema.

- c) Lluvia de ideas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30 – MAYO DE 2010

Se trata de una técnica grupal. En esta técnica toda la crítica está prohibida, toda idea es bienvenida, tantas ideas como sea posible, y por último, el desarrollo y asociación de las ideas es lo deseable.

d) Visualización.

La característica fundamental de esta técnica es la primicia de su no verbalizada. Consiste en la percepción de un objeto real a la mente, intentando incluir los cinco sentidos para su visualización.

e) Analogías.

Esta técnica consiste en resolver un problema mediante un rodeo, es decir, en vez de atacar el problema de frente se compara con otra situación.

f) Listado de atributos.

Se trata de una técnica para la generación de nuevos productos. Para facilitar buenos resultados, primero se debe realizar un listado de los atributos del producto que se quiere mejorar para después explorar nuevas vías que permitan cambiar la función o mejorar cada uno de esos atributos.

g) Scamper.

Se trata de una lista de preguntas que facilitan la generación de ideas.

BIBLIOGRAFÍA

-Marín, M. (1984). *La creatividad*. Barcelona: CEAC.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30 – MAYO DE 2010

-De la Torre, S. (2000). *Tres ideas en acción: innovación, formación, investigación*. En S. De la Torre y O. Barrios, *Estrategias didácticas innovadoras. Recursos para la formación y el cambio*. Barcelona: Octaedro.

-Guilford, J. P. (1983). *La creatividad: pasado, presente y futuro*. Barcelona: Paidós.

Autoría

- Nombre y Apellidos: JOSÉ FÉLIX CUADRADO MORALES
- Centro, localidad, provincia: CSIF-CADIZ
- E-mail: felix_uda@hotmail.com