

881323<sup>2</sup>



**UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MEXICO**

**PLANTEL LOMAS VERDES  
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA**

**ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTONOMA DE MEXICO NO. 881323**

**PROGRAMA PARA FOMENTAR LAS HABILIDADES  
CREATIVAS DEL NIÑO EN EDAD ESCOLAR**

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

**T E S I S**  
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA  
P R E S E N T A :  
SOFIA COHEN NOUSAIRI



Universidad Nacional  
Autónoma de México



## **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 está 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.

## I N D I C E

INTRODUCCION .....	1
CAPITULO I ¿QUE ES LA CREATIVIDAD?	
1.1 HACIA UNA DEFINICION DE LA CREATIVIDAD ....	4
1.2 CARACTERISTICAS Y HABILIDADES DE LA CREATI- VIDAD .....	20
1.3 NIVELES DE LA CREATIVIDAD .....	25
1.4 ETAPAS DEL PROCESO CREATIVO .....	27
1.5 CREATIVIDAD E INTELIGENCIA .....	29
CAPITULO II CONDICIONES DEL DESARROLLO DE LA CREATI- VIDAD Y SU MEDICION	
2.1 MEDICION DE LA CREATIVIDAD .....	48
2.2 CREATIVIDAD Y APRENDIZAJE .....	64
2.3 FACTORES QUE ESTIMULAN / FACTORES QUE OBSTA- CULIZAN LA CREATIVIDAD .....	72
2.3.1 FACTORES QUE ESTIMULAN LA CREATIVI- DAD .....	72
2.3.2 FACTORES QUE OBSTACULIZAN LA CREATI- VIDAD .....	85
CAPITULO III TECNICAS PARA FOMENTAR EL CARACTER CREA- TIVO .....	95
RESULTADOS .....	125

<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>130</b>
<b>BIBLIOGRAFIA BASICA .....</b>	<b>134</b>
<b>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA .....</b>	<b>137</b>
<b>AGRADECIMIENTOS .....</b>	<b>139</b>

## I N T R O D U C C I O N

Es indudable que el hombre, a lo largo de su vida, se enfrenta a múltiples problemas de diferente índole y la única salida que le ha quedado para seguir viviendo en este mundo tan complejo y conflictivo es el dar solución innovadora a esos problemas que lo circundan y que desde siempre le han asediado.

A pesar de que hoy más que nunca la humanidad se aboca al futuro, se vive una situación ambivalente que continúa desde los descubrimientos científicos y tecnológicos, de los viajes espaciales, de los avances en genética, del rayo láser, de la producción de libros superior a la de todos los siglos de la historia y de la explosión escolar que invade los centros de enseñanza incapaces de recibir tanta demanda; es a la vez la época del subdesarrollo, de los millones de analfabetas, de las guerras incesantes, de la violencia, la inseguridad, el terrorismo, la droga, el peligro atómico y de tantas otras situaciones aniquiladoras, que hacen que el hombre no sepa si va a vivir en un mundo habitable o en un mundo autodestruible.

Es por tal razón por la que el hombre, necesitado de encontrar una solución a su problema de sobrevivencia, requiere de una mentalidad diferente a la convencional, una mentalidad novedosa, original y con espíritu de invención que lo lleve a superar el conflicto interno en el que se encuentra pues de nada le serviría el refugiarse en la inercia, la pasividad o la actitud rutinaria.

Al hablar de un tipo de mentalidad original, innovadora y fuera de lo convencional y de lo rutinario, se está hablando de una -- mentalidad creativa, la cual, tiene mucho que ver con el descu-- brir nuevos caminos, productos inéditos, soluciones no pensadas, el imaginar lo no imaginado, el atreverse a inventar, a idear lo no existente y a modificar lo ya existente para mejorarlo, todo lo anterior, con la finalidad de dar equilibrio o más aún, auge a la época actual.

Para lograr fomentar la mente creativa tanto en aquellos indivi-- duos que la manifiestan como en aquellos que aunque la poseen, - les es difícil ponerla en práctica, se requiere de una educación para la creatividad, lo cual queda en manos de todo educador, - - orientador, maestro de profesión, padre de familia o investiga-- dor; pues todos ellos tienen la responsabilidad de alentar el au-- to educativo, el cual se vería enriquecido si se hiciera de una manera creativa, es decir, a través de actividades que hagan que el niño además de aprender lo que el programa de enseñanza ofi-- cial que lo rige le exige, fomente su creatividad tan necesaria para solucionar tanto sus problemas académicos como de su vida - cotidiana.

El objetivo principal de esta tesis es: explorar las condiciones creativas existentes en un grupo de niños del Sto. grado de pri-- maria a través de la aplicación de un pretest cuyas tareas re-- quieran de creatividad, más tarde, la aplicación de un programa cuyas actividades vayan encaminadas a desarrollar el carácter -- creativo del niño y finalmente verificar los cambios existentes

en el niño con la aplicación del mismo test aplicado inicialmente.

Con los resultados obtenidos en dicho postest se observa que hubo un discreto pero significativo cambio en la conducta del alumno de aquella que manifestaba al inicio del curso pues se mostraban con capacidad de imaginar lo no imaginado, de inventar lo no existente y de modificar lo ya existente para mejorarlo aún cuando esté ya preestablecida una respuesta que no necesariamente es la correcta.

De ahí que me atreva a pronosticar que si se estimulara la creatividad en el niño desde el momento en que se involucra por primera vez al contexto escolar de una manera simultánea a la aplicación del programa de enseñanza oficial; se estaría formando un individuo seguro de sí mismo, atrevido a explorar lo no explorado, con capacidad de inventiva, que se arriesga a transitar por senderos no transitados, que soluciona tanto sus problemas académicos como de su vida cotidiana, por medios desacostumbrados pero efectivos, que no se conforma con lo que se le dá o se le enseña pues él busca el cómo y el por qué de las cosas.

Con la formación de sujetos así se mejoraría el nivel y la calidad de vida de la sociedad, tendríamos un país más progresista y en consecuencia se viviría en un mundo mejor.

## CAPITULO I

### ¿QUE ES LA CREATIVIDAD?



**CONTENIDO:**

- 1.1 Hacia una definición de la creatividad.**
- 1.2 Características y habilidades de la creatividad.**
- 1.3 Niveles de la creatividad.**
- 1.4 Etapas del proceso creativo.**
- 1.5 Creatividad e Inteligencia.**

### 1.1 HACIA UNA DEFINICION DE LA CREATIVIDAD.

Debido a que vivimos en el siglo de la promoción y de la invención, el mundo intelectual, científico, técnico, económico, político y demás, exige una cultura de renovación permanente y es, gracias a este ambiente creativo que los conocimientos culturales sufren grandes mutaciones y desarrollo, es por esto que la educación debe preparar no solo para no entorpecer esta situación sino para lograr vivir humana, plena y activamente en éste que es nuestro mundo. Surgen así dos necesidades educativas.

1. Favorecer e impulsar la dimensión creadora del hombre.
2. Preparar a ese hombre para vivir en un mundo en permanente cambio y evolución. (J.L. Castillejo Brull, 1981)

Para lograr satisfacer estas necesidades, debemos comenzar por definir el concepto de creatividad y poder así comprender la urgencia de que ésta sea incluida en el proceso educativo desde su inicio, es decir, desde el momento en el que el niño se enfrenta a una institución escolar y lograr, de esta manera, formar a individuos capaces de crear y de aportar algo nuevo y significativo a la humanidad.

Además de definir el concepto de creatividad es importante establecer los elementos que constituyen dicho concepto así como las habilidades que caracterizan a un individuo creativo y las etapas por las que pasa el pensamiento creativo.

De esta forma, el concepto de creación se constituye de tres -- elementos que unidos logran la formación de una idea, una alternativa o simplemente de algo original. Estos son:

1. Temporalidad: para crear se necesita que lo creado no haya existido antes.
2. Novedad: implica la modificación de algún contenido de -- conciencia empírico o ideal.
3. Significatividad: para que un producto sea importante debe tener significatividad para un grupo social.

Los tres elementos son importantes para que se logre el proceso de creación pero es en sí con la temporalidad y con la novedad -- con lo que se da el proceso de creación; la significatividad es importante pues ofrece al proceso la dimensión social y polémica. (M.Pansza, 1982).

Además del término "creatividad" existen otros términos para referirse a ella, tales como:

- "Creación" artística.
- "Descubrimiento" científico.
- "Invención" tecnológica.
- "Innovación" referida a todos los ámbitos. (J.L. Castillejo - Brull, 1981).

Castillejo Brull José Luis, conceptualiza la "creatividad" como el "Hacer algo nuevo y valioso"; concepción que desglosada sig-

nicaría lo siguiente:

- Hacer: Componer, producir, dar el ser intelectual, mejorar o perfeccionar.
- Algo: en cualquier ámbito.
- Nuevo: que sea novedoso, no común.
- Valioso: superior a lo ya existente.

Desde la esfera educativa, la originalidad es un paso para llegar al sentido de la invención o la creatividad, considerada ésta com uno de los objetivos que el proceso educativo pretende alcanzar (J.L. Castillejo Brull, 1981). Sin embargo, la creatividad no solo debe favorecer el proceso Enseñanza- Aprendizaje dentro del aula, sino debe ser también un objetivo a alcanzar por el proceso educativo que se da fuera del aula, en la vida cotidiana, pues el niño, como sujeto biopsico social que es, se enfrenta día a día a situaciones diversas en las que requiere de la capacidad de imaginar, descubrir, inventar y otras tantas habilidades que lo llevarían a su pleno desenvolvimiento y desarrollo.

Por otro lado; no se puede hablar de la creatividad como un rasgo recientemente indentificado en los individuos pues a lo largo de la historia de la humanidad se han realizado múltiples estudios en torno a dicha habilidad, los cuales ha sido efectuados por diferentes investigadores en la materia. Tales investigaciones parten de la idea de concebir a la creatividad con un don, idea que fue partida por autores como: (J.L. Castillejo -

Brull, 1981).

1. Sorokin: creía que el pensamiento creador era el resultado de la inspiración divina o solo explicable como don celestial.
2. Maritain: opinaba que la creatividad se origina en lo supranatural contemplando cierto halo trascendente.
3. Kant: decía que la creatividad sería un proceso natural - que se construye a partir de sus propias reglas y obedece a ciertas leyes que son impredecibles, por lo que sería im posible ser comentada.
4. Otros: la consideraban como un acto intuitivo del genio, acto impredecible, no racional y limitado a pocos hombres.

Más aún, otros la consideraban como una fuerza vital inherente a la vida misma, una fuerza que empujada por sí misma se dirige hacia una variedad de formas únicas, originales irrepetibles e irreversibles.

Sin embargo, la creatividad no se considera únicamente como un don divino del ser humano pues surgen después otras posturas que tratan de explicarla; de ahí que Sigmund Freud conciba a la creación como una forma de locura, explicando lo irracional e involuntario del acto creativo como una patología; a partir de esta concepción es que él dice que "La creatividad se origina en un conflicto inconsciente tal, que la persona creadora y la neuróti

ca actúan impelidas por las mismas fuerzas; difiriendo apenas la canalización de esa energía del inconsciente. La persona creada usa y acepta las ideas que surgen libremente de las producciones de su mente inconsciente".

Freud decía que el artista lo era en cuanto fuera capaz de expresar sus conflictos internos, liberándose de la neurosis, así, la creatividad sería una catarsis con la que el hombre se mantiene sano. (J.L. Castillejo Brull, 1981).

Su teoría está estrechamente ligada al psicoanálisis, por lo que considera también a la creatividad como un sustituto del juego infantil; es decir, la continuación del juego del niño por el -- que da satisfacción a su deseo de ser grande; y agrega como factores que continúan ese juego, además de la creatividad; a la -- fantasía y al sueño despierto.

Fantasía y creatividad son procesos que se dan en el desarrollo y posteriores al juego. Los dos procesos surgen por la insatisfacción de deseos. Con cada fantasía el hombre ve cumplido un -- deseo y al menos en el plano de lo imaginario, ven corregida su realidad.

Señala Freud tres momentos del proceso de fantasía que tienen correspondencia con los del acto creativo y con la formación de -- los sueños:

- a) Por alguna impresión actual surge en el hombre un deseo.

- b) El sujeto recuerda situaciones análogas pasadas; en las -- que un deseo semejante pudo verse cumplido.
- c) El hombre crea una situación futura que le representa su - deseo cumplido, es decir, el deseo aprovecha el presente - para formar su futuro basándose en el pasado.

En cuanto al acto creativo Freud dice:

- a) Una experiencia del presente despierta un recuerdo en la - persona, de una experiencia temprana (infantil).
- b) De ese recuerdo surge un deseo.
- c) El hombre crea una situación que satisfaga el deseo.

En lo que respecta a la formación de sueños agrega:

- a) El dormir da ocasión para que deseos reprimidos busquen ex - presión en la conciencia, movidos por una experiencia re - ciente.
- b) Esos deseos aprovechan situaciones parecidas del pasado -- del sujeto, también reprimidas y que buscan expresión.
- c) Mediante la creación de situaciones en que se den procesos como la condensación, el desplazamiento de afectos y la in - versión de deseos se ven cumplidos en sueños.

Freud explica que la fuente de las tres posibilidades antes men - cionadas; fantasía, creación y formación de los sueños está en - el inconsciente, debido a que los deseos a los que se refirió --

son para el hombre vergonzosos y es por esto que el hombre trata de ocultarlos en su inconsciente.

Sin embargo, aún cuando es considerado el inconsciente como actor principal en el hecho creativo, algunos estudiosos de la - - creatividad no adoptan el concepto de Sigmund Foud; y menos ahora cuando estudios recientes y científicos destacan que la creatividad es típica de la personalidad sana. (E. Acuña, 1982).

De la misma manera como Sigmund Freud junto con otros investigadores en torno a la creatividad, llegaron a la conclusión antes mencionada, hubieron otros estudiosos que después de haber aplicado múltiples pruebas para conocer más acerca de esta habilidad propia de todo ser humano concluyeron que la creatividad y la inteligencia tienen mutua dependencia entre sí.

Entre estos investigadores se encuentran Carl Rogers y J.P. Guilford los cuales, consideraron a la creatividad y a la inteligencia como factores en estrecha relación y simultáneamente a esta idea pensaron que además de que la creatividad se relaciona con la inteligencia, también la creatividad se relaciona con la personalidad, sin embargo, cada uno de ellos llega a los resultados antes citados partiendo de sus propios conceptos e ideas; de esta manera:

De acuerdo a la idea de Rogers (M.A. Renero, 1988) de concebir - la creatividad en relación a la inteligencia; él define la creatividad como "la aparición de un producto racional nuevo, que re



sulta por un lado, de la unidad del individuo y, por otro, de -- los aportes de otros individuos y de las circunstancias de su vi da, pues le urge expresarse, activar todas las capacidades de su organismo y realizarse".

En su definición se plasma la idea de que la fuente de la creati vidad está en la tendencia humana a realizar su potencial, a su autoactualización, la cual se dirige hacia los aspectos esencia les y no solo a los formales.

Para él, el individuo estructura su mundo y le da un significado. La realización del potencial humano supone conocer en qué consis te éste y necesita elementos de juicio de cuando fue alcanzado. La autoactualización implica el sentimiento de control del com portamiento y la norma de que viviendo el hombre en sociedad, de sarrolla sus intereses en función de los intereses de los demás; sin embargo, autoactualización y creatividad no son sinónimos -- pues es la creatividad uno de los medios para llegar a la autoac tualización, es decir, el trabajo creativo es solo una opción pa ra llegar a la autoactualización.

Para Rogers, existen ciertos rasgos que son los que explican el acto creativo; éstos son:

1. Condiciones de libertad psicológica:
  - a) Libertad de expresión simbólica de pensamiento y sentimien to .

2. Condiciones de seguridad psicológica:
  - a) Aceptación incondicional de las personas.
  - b) Ausencia de evaluación externa.
  - c) Comprensión empática.
  
3. Condiciones de la persona:
  - a) Espontaneidad y habilidad para jugar conceptualmente.
  - b) Apertura a la experiencia.
  - c) Disposición interna de evaluación. (E. Acuña, 1982).

De la misma manera como Rogers tuvo que aplicar diferentes tipos de pruebas a diversas modalidades de individuos para llegar a la idea de que creatividad e inteligencia están en estrecha relación; J.P. Guilford llega a la misma idea, aunque aplicando diferentes experimentos y pruebas de acuerdo a sus propios conocimientos.

De esta forma, Guilford (M.A. Renero, 1988) define a la creatividad en sentido limitado y dice que la creatividad se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente.

Por pensamiento divergente se entiende la producción de información o capacidad de ubicar una situación desde diferentes ángulos de enfoque. Es el generar más de una idea nueva y original. Para medir esta producción divergente se requiere de la asociación libre y variada de ideas, sobre la que debe elegirse la más

adecuada a la situación que da lugar el acto creativo y además, establecer los nexos que produzcan un esquema coherente. Para poder producir ideas y opciones se deben conocer los elementos, relaciones y efectos para poder así elegir la opción más adecuada, para lo cual se requiere de criterios que permitan juzgar y evaluar conforme a la situación a resolver.

El término "pensamiento divergente" es descriptivo de su comportamiento cuando muestra ser creativo y no da orientación de cómo propiciarlo para que se de la creatividad.

Guilford establece como correlativo al término "pensamiento divergente" al término "pensamiento convergente", entendiendo por éste el razonar en forma que se conduzca a la solución de problemas de manera precisa.

El pensamiento convergente es el que se requiere para resolver problemas que tengan una respuesta correcta determinada. (C. Rogers, 1983)

Es el tipo de pensamiento que se requiere aplicar en el sistema de enseñanza tradicional.

En sí, el término pensamiento divergente y creatividad significan lo mismo; es decir, es la actividad innovadora y original -- que se aparta de los moldes convencionales produciendo más de -- una solución aceptable a un problema; es decir, es la producción de la información o de resolución de problemas. Existe diferencia entre lo que es dar soluciones creativas y las que no lo - -

son, pues ante un problema se espera que se descubra la solución, que ésta sea la adecuada al problema y que se haya llegado a su descubrimiento por procedimientos lógicos, todo ésto por medio de un esfuerzo y en un tiempo breve.

Separar los términos creatividad y solución de problemas conduce a la búsqueda de criterios para estimar la creatividad; pues ambos términos no son incompatibles pero tampoco son sinónimos.

De acuerdo a la idea de Rogers (C.Rogers, 1983) y Guilford de -- concebir a la creatividad como un factor resultante de la personalidad del individuo, tenemos que:

Rogers, por su lado, llega a la conclusión antes citada porque -- como ya se mencionó, él entiende la creatividad como autorrealización y esta habilidad es propia de algunas personalidades y no de todas; es decir, no podemos generalizar que todo humano tiene urgencia por realizarse, pues ésta es una urgencia de algunos -- únicamente. Dicha urgencia por realizarse sería la "tendencia a expresar y activar las capacidades en el sentido de que tal activación revaloriza al organismo". (J.L. Castillejo Brull, 1981).

Por otro lado, Guilford llega al mismo resultado aunque por su propio método.

El relaciona la creatividad con la personalidad al dejar notar -- en su definición que todo ser humano, desde que nace, es un sujeto creativo; no obstante, es su contexto social, la forma de ser educado, y orientado, lo que moldeará su personalidad para que --

éste fomente su creatividad de manera que se le facilite la forma de resolución de problemas, de toma de decisiones, de innovación, invención y todas aquellas habilidades con las que podría aportar algo útil y original a la humanidad.

Torrance es otro de los investigadores, el cual, después de haber estudiado y aplicado muchas pruebas en torno a la creatividad, concluyó que ésta está en estrecha relación con la inteligencia; de la cual se sabe que es moldeada por el ambiente familiar, social y escolar del niño y es en este último ambiente don de Torrance, en el año de 1965 encontró pruebas que sugieren que las diferencias en la atmósfera del centro escolar y los métodos educativos son los que explican los resultados discrepantes en cuanto a la creatividad; de ahí que los niños más creativos son los que están favorecidos por un ambiente escolar más flexible.

Así Torrance define a la creatividad como "un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, a aprobar y comprobar esas hipótesis a modificarlas si es necesario y comunicar los resultados". (M.A. Renero, 1988).

Para llegar a tal definición Torrance trabajó sobre los aspectos evolutivos de la aptitud creadora y sobre la influencia de la escolarización; también descubrió tendencias regulares en la evolución de la creatividad de los escolares, aunque éstos sean de -- culturas diferentes.

A otra conclusión a la que llega Torrance, después de haber aplicado sus pruebas, es que el proceso de educación prepara solo para el éxito y difícilmente para encarar la frustración y el fracaso, ni tampoco se estimula la aceptación de riesgos.

Una teoría que engloba a la creatividad y a la inteligencia en - mutua dependencia entre sí es la Gestalt, la cual afirma que el pensamiento creativo es primariamente una reconstrucción de patrones estructuralmente deficientes. Se aprehende el problema - como un todo.

La dinámica interna del problema fuerza tensiones dentro de él, colocando líneas similares de fuerza y siguiendo estas líneas se llega a una solución que reestablece la armonía en conjunto. - - (J.L. Castillejo Brull, 1981).

Así como todos y cada uno de los investigadores ya citados buscaron, analizaron, aplicaron e hicieron una serie de experimentos para enriquecer su conocimiento y aportar lo que gracias a - - ellos ahora se conoce como creatividad; Koestler (A. Koestler, - 1971), hace lo mismo, aunque a lo que él llega es a que todo proceso creativo participa de un patrón común al que llama bisociación, de ahí que su teoría se conozca como "teoría de la bisociación", la cual es la conexión de niveles de referencia previamente no relacionados.

En el pensamiento creativo, el hombre piensa en más de un plano de la experiencia, mientras que en el que él llama pensamiento -

rutinario, el hombre sigue caminos ya trazados por relaciones pasadas.

Cada patrón del pensamiento o conducta la llama "matriz". Toda actividad creativa presupone una estructura matriz de hábitos ordenadas de pensamiento o conducta que se interrelacionan dinámicamente. La colición da lugar a respuestas en 3 planos:

- o provocan: risa, ironía, jocosidad (humor).
- o una plasmación o experiencia estética (ámbito, arte).
- o se fusionan en una síntesis mental (ámbito de la ciencia).

En sí, se puede decir que Koestler en su teoría hace depender la creatividad de procesos intelectuales que se ven condicionados más o menos por los rasgos de personalidad del sujeto y por las condiciones del medio, o sea, él considera que el carácter creativo se adquiere con la combinación de la inteligencia, la personalidad y las condiciones del medio del sujeto, esta mezcla de elementos ha generado una fuerte corriente educativa que trata de encontrar los caminos idóneos para lograr el mejoramiento de estas dimensiones que cada sujeto puede desarrollar. (J.L. Castillejo Brull, 1981).

No se debe perder de vista el hecho de que las definiciones de creatividad ya dadas son resultado de muchos años de investigación y experimentación, pues conforme ha ido evolucionando la ciencia, la tecnología y la vida en general, han ido aumentando los conocimientos acerca de esta habilidad, de tal forma que lo

que quizás en determinado momento se consideró una teoría válida, es ahora obsoleta pues en la actualidad se han efectuado estudios de mayor validez y es gracias a estos recientes estudios que se puede afirmar que la creatividad se logra a partir del -- complejo y prolongado proceso de interacción entre la inteligencia, la personalidad y el medio ambiente del sujeto, lo cual da como resultado la creación de algo nuevo, reproducible y significativo, la capacidad de resolución de problemas por medios des-- acostumbrados pero efectivos, al concebir ideas originales que di fieren de lo que ya existe y de lo que se ha pensado antes; sien-- do el acto creativo aquel que ocurre súbitamente como resultado de las luchas internas caracterizadas por la angustia y el con-- flicto, cuya finalidad es la perpetuidad de algo nuevo, duradero y significativo al mundo.

Se puede identificar a una persona creativa porque está siempre abierta a recibir información de varios emisores, desde las dife rentes formas de conocer, no solo por medio de la razón sino por medio de la experiencia; es aquella que recrea y mezcla esa in-- formación dentro de sí misma para después transmitirla a su so-- ciedad. Es una persona original, flexible, fluida, que tiene -- cierta capacidad de riesgo, que se atreve e investiga el por qué de las cosas sin conformarse con solo recibir instrucciones; que busca lo que hay detrás y tiene siempre una curiosidad latente.

Todas y cada una de estas características pueden ser fomentadas en el individuo que es creativo y aún en aquel que quizás lo sea



pero que le es difícil manifestar abiertamente sus habilidades, o sea, no podemos decir que no se esté programando algún proyecto para estimular este carácter, al contrario, se manifiesta el interés al intentar introducir en el ámbito escolar a todos los niveles, una educación para la creatividad, integrada en el currículo con una metodología específica que fomente las actitudes creativas individuales y de grupo.

Así mismo, una persona que resulta ser importante dentro del ámbito institucional es el maestro, por lo tanto, éste debe ser -- orientado para proporcionar al educando apoyo en todo cuanto a - creatividad se refiera, afirmando al alumno ante el pensamiento divergente y a la vez, debe procurar que se de en la clase un am**u** biente adecuado para que independientemente del trabajo de apren**u** dizaje de contenidos, el alumno se enfrente a ellos con un sesgo creativo, pues de nada vale apoyarse en métodos que favorezcan y desarrollen la creatividad, si el alumno se siente cerrado al -- pensamiento divergente. De tal manera, la dimensión educativa - de la creatividad se liga a una educación cuyo objeto es la per**u** sona capaz de realizar su proyecto de vida.

## 1.2 CARACTERISTICAS Y HABILIDADES DE LA CREATIVIDAD.

Koestler, Guilford, Rogers, Torrance y otros grandes investigadores en torno a la creatividad observaron que existen ciertas habilidades que nos ayudan a ubicar con mayor precisión la forma en que un individuo creativo se manifiesta; de tal manera, se cuentan entre ellas las siguientes habilidades:

- A) La originalidad; Se considera que para que un producto sea ubicado como alto en creatividad debe ser novedoso, inesperado, poco frecuente, poco común e ingenioso.  
  
Ser original es aquel toque muy personal que tenemos en el hacer y en el pensar. Esta habilidad se nota al tener reacciones o dar respuestas poco comunes.
- B) La adecuación: para que un producto sea calificado como creativo, debe adecuarse al contexto en el que se presenta y además, debe responder o satisfacer a las demandas que la situación le exige.
- C) La transformación: es el reacomodo de viejas ideas para obtener algo nuevo, un proceso verdaderamente creativo transforma la realidad y conduce a nuevas formas de pensar y actuar.
- D) La condensación: el autor de una obra creativa condensa diferentes significados que son descubiertos poco a poco por las demás personas.

- E) La fluidez: es la facilidad con que se generan las ideas; es decir, la mente creadora no se conforma con su primer idea sino que busca nuevas opciones pues es fértil en cuanto a creatividad se refiera. Es ésto, la abundancia de ideas la que revela la fluidez creadora; pues los verdaderos creativos no solo ofrecen respuestas múltiples e inusuales sino que buscan posibilidades innumerables y son capaces de seleccionar de entre muchos caminos divergentes, -- los más valiosos.
- F) La flexibilidad: es la facilidad que tiene el sujeto creativo para abordar de diferentes maneras un mismo problema. En sí, es la forma técnica de llamar a la fluidez.
- G) La elaboración: es la capacidad para desarrollar ideas y llegar a su realización; pues no basta con tener ideas originales sino que hay que llevarlas a la práctica. (E. Carrillo, 1982).
- H) Sensibilidad para los problemas: una persona creativa es aquella que es capaz de descubrir las deficiencias, dificultades, fallos e imperfecciones, lo cual hace que fácilmente llegue a la superación.
- I) Redefinir utilidades inusuales: es el poseer la habilidad de transformar algo en otra cosa, es decir, usarla para funciones diferentes a aquella para lo que se inventó. -- Conceder nuevos roles y cambiar el sentido de lo que le ro

dea al sujeto.

- J) **Analizar:** es la capacidad para desintegrar un todo en sus partes y así descubrir nuevos sentidos y relaciones entre los elementos de un conjunto.
- K) **Sintetizar:** es enlazar varios elementos para formar un todo novedoso. (J.P. Guilford, E.P. Torrance, V. Lowenfeld).
- L) **Organización:** no importa que se trate de comunicar una idea o de elaborar un proyecto, lo importante es la capacidad para utilizar con el máximo de eficacia todos los elementos, que nada sea inútil y que a todo se le saque el máximo provecho. (V. Lowenfeld, 1973).
- M) **Apertura:** la mente creadora comprende la distancia entre lo que ideó y lo que realizó, por eso queda siempre abierta a posteriores perfeccionamientos, es decir, no se queda presa en sí misma, comprende lo limitado de sus logros y de sus deficiencias y se lanza por la vía de constantes --rectificaciones superadoras. (Torrance).
- N) **Comunicación:** es la capacidad de configurar nuevos productos que encuentran eco y se difunden fácilmente en su medio.
- Es el anticiparse a las necesidades de los demás, todavía inconcretas, para darles forma y expresión.
- R) **Nivel de Inventiva:** un producto que se califique como al-

to en nivel de inventiva debe ser ciertamente nuevo, no repetición de algo hecho y debe aportar algo interesante.

- O) **Novedad y Eficacia:** son dos rasgos que permiten el diagnóstico de las personas o de los productos creativos (J.P. Guilford, E.P. Torrance, V. Lowenfeld).

También son rasgos que caracterizan al sujeto creativo los siguientes:

- la receptividad.
- el compromiso establecido con una idea.
- la intención deliberada de la búsqueda creativa.
- la sensibilidad.
- la inspiración.
- la concentración.
- la memoria.
- la capacidad de riesgo.
- la intensidad y riqueza del pensamiento y sentimiento.
- la viveza de imaginación. (E. Acuña, 1982).

Además de las características antes mencionadas y que le son -- propias al sujeto creativo, la creatividad se relaciona con un tipo de hombre independiente y crítico, que puede laborar proyectos propios, buscar alternativas y opciones y hacerlas realidad pues el sujeto creador es inquieto e imaginativo, capaz de realizar una crítica social amplia para buscar una sociedad más humana (M. Pansza, 1982). También, el sujeto creador puede emplear

su mente para evaluar y juzgar, pueden confiar en su intuición - para así llegar a discernimientos que se originen en su incon- - ciente, reestableciéndose cuando está trastornada su estabili- - dad.

La gente creativa también posee un alto grado de autosuficiencia y necesita contar con alguien para no frustrar su energía creati- - va. Pueden tolerar la ambigüedad tanto en el trabajo como en su vida personal.

Si deseamos formar individuos capaces de imaginar, de tomar deci- - siones, de descubrir e inventar, se deben estimular todas y cada una de las habilidades antes establecidas desde una edad temprana, es decir, desde el momento en el que el niño se involucra al contexto escolar, pues de esta manera, su vida se vería benefi- - ciada en todos los ámbitos.

### 1.3 NIVELES DE LA CREATIVIDAD:

De la misma forma como se presentan determinadas características representativas del sujeto creativo, aparecen ciertos niveles en que se manifiesta la creatividad.

Se debe hacer notar que no todo individuo aunque sea considerado como alto en creatividad, llega a realizar eficazmente todos -- los niveles; lo cual viene a ser la respuesta a la forma en la - que su contexto educativo lo fomentó este carácter; a pesar de - ésto se le sigue considerando como un individuo creativo.

Estos niveles son:

- A) Expresión: en este nivel, la persona se expresa espontáneamente; su idea no posee estereotipos ni convencionalismos; es por esto que es original.
- B) Producción: para lograr la realización de un producto se requiere del dominio sobre el material que se requiere.
- C) Descubrimiento o invención: se da una novedad en el proceso o en el producto; el cual no es necesariamente nuevo si no solo para el sujeto y para aquellos que no lo conocían antes.
- D) Innovación: cuando se altera y mejora lo ya conocido hay una aportación concreta que exige una reestructuración de lo conocido y una nueva forma de considerarla. El resultado es nuevo, el proceso y el método son originales.

- E) **Emersión:** el producto emerge en su forma más fundamental y abstracta; el genio aporta algo nuevo o desconocido para la sociedad y la cultura en que vive.

En teoría, se sabe de estos niveles, pero en la práctica es difícil que un individuo llegue al cuarto o quinto nivel, pero, si su enseñanza es adecuada y se fomenta su creatividad desde una edad temprana podría alcanzar el tercer nivel (E. Carrillo, - 1982).

Los dos primeros niveles son fácilmente alcanzados por los niños y seguramente si estos recibieron desde un principio una educación que conjugue la aplicación de los conocimientos básicos y que son propios a su edad con la aplicación de un programa cuya finalidad sea el fomentar la creatividad de manera directa y que sea acorde a los objetivos del programa de enseñanza oficial, el niño crecería con mayor seguridad para consigo mismo y para con la sociedad en la que vive; además de ser un niño con más capacidad para tomar decisiones, con inquietud por conocer, por saber, por crear, inventar y descubrir.



#### 1.4 ETAPAS DEL PROCESO CREATIVO

El proceso del pensamiento creativo pasa por diferentes etapas y que unidas logran la creación de algo nuevo, original, diferente y significativo, éstas son:

A) Preparación: es la recopilación de la información, la - - cual es la materia prima para establecer las relaciones en tre los elementos para realizar la obra nueva (E. Carrillo, 1982).

Viene a ser la etapa del trabajo forzado y conciente sobre algún problema con poco o ningún éxito. El sujeto ha estado ideado, revisando y descartando alternativas de solución.

Los pensamientos concientes surgen uno tras otro, es una corriente continua y en niveles diferentes y simultáneos de conciencia (sensaciones, sentimientos, conceptos).

En esta corriente continua la atención del sujeto se centra solo en algunos aspectos, los otros quedan en segundo plano, después cambian los de segundo plano al primero y éstos al segundo (E. Acuña, 1982).

B) Incubación: es la etapa en la que se indaga, explora, descubre, se perfeccionan las habilidades básicas y se elimina lo trillado (E. Carrillo, 1982).

Se deja al lado todo el asunto para que fermente en la con

ciencia. Esta es la etapa más difícil (E. Acuña, 1982)

- C) Iluminación: después de un período lleno de confusión, -- las ideas se presentan repentinamente, una solución o una idea parecen surgir de la nada, en medio de cualquier otra actividad (E. Carrillo, 1982). Viene a ser una repetición de la primera etapa más la construcción de nuevas y diferentes alternativas de solución; la revisión y decisión -- acerca de cuál de éstas llena los requisitos que el problema reúne en su estructura interna. La alternativa adecuada será precisa e inmediata en la medida en que la experiencia y los recursos técnicos con que se cuente (E. Acuña, 1982).
- D) Verificación: se debe hacer un esfuerzo racional y consciente para que prosperen las ideas aparecidas de un modo súbito. En esta etapa se elabora el producto y se somete a prueba (E. Carrillo, 1982).

Si al niño se le enseñara a trabajar con cada una de estas etapas reforzando la implicación de cada una de ellas; aprendería poco a poco, analítica y razonadamente, cuestionándose el cómo y por qué de las cosas y no conformándose con la explicación dada por su profesor, familiar u otra persona, pues de esta manera, iría más allá, investigaría y principalmente buscaría una perspectiva nueva a la misma cuestión, facilitando así la probable aportación creativa a su sociedad.

### 1.5 CREATIVIDAD E INTELIGENCIA.

Como se ha venido destacando a lo largo del capítulo; la creatividad es una capacidad que a pesar de ser innata en el ser humano, es potencialmente modificable y desarrollable, dependiendo de la forma en que sea o no fomentada por el medio biopsico social en que vive el individuo, sin embargo, no es posible hablar de creatividad en forma aislada como único rasgo humano involucrado en el proceso enseñanza-aprendizaje, pues existe entre otros, el rasgo de la inteligencia, el cual define gran cantidad de aptitudes interrelacionadas que se refieren a la retención, transformación y utilización de los símbolos verbales y numéricos, se involucra la capacidad para resolver problemas, su destreza para manipular conceptos. El individuo que destaque en una de estas aptitudes lo hará en todas y por el contrario, - - aquel que muestre deficiencias en una aptitud, lo hará en las de más.

Característicamente, al individuo que posee gran variedad de esquemas, imágenes, conceptos y reglas, se le considera "inteligente" y al niño que utiliza esas unidades de maneras que son a la vez originales y constructivas se le llama "creativo", pero, los niños inteligentes pueden o no ser creativo ya que existen personas con inteligencia superior pero baja en creatividad y viceversa, es decir, gente deficiente intelectualmente, pero que presentan ideas originales. (J.P. Guilford et-al, 1983).

De este modo, la conciencia creativa se da en una situación rela

jada y existen cuatro tipos de grupos que son:

- A) Niños inteligentes y creativos: son aquéllos individuos - que obtienen altas puntuaciones en ambas evaluaciones.

Son amigables, demuestran confianza en ellos mismos, son inquietos pero concentrados en su trabajo, son sensibles - y ansiosos. Pueden desarrollar por sí mismos tanto control como libertad (D.E. Papalia, et-al, 1981).

Pueden poner en práctica una conducta de adulto y de niño (Mussen, et-al, 1984).

- B) Niños inteligentes con baja puntuación en creatividad: Estos niños evitan arriesgarse, dan respuestas comunes, dudan al expresar ideas, son distantes, se comportan quietos, temen al error y a la crítica, realizan bien el trabajo escolar (D.E. Papalia et-al, 1981).

Pueden ser considerados como "adictos" al aprovechamiento escolar; tanto, que un fracaso académico es concebido como una catástrofe, es por esto, que siempre se esfuerzan por alcanzar las mejores notas y evitar así cualquier posibilidad desagradable (Mussen, et-al, 1984).

- C) Niños creativos con baja puntuación en inteligencia: son considerados un problema pues no se concentran, suelen ser inquietos y aislados de la sociedad. No poseen autoconfianza ni autoestima pero, al no ser presionados son crea-

tivos (D.E. Papalia, et-al, 1981)

Estos niños están en constante conflicto con ellos mismos y con el ambiente escolar. Poseen sentimientos de inutilidad e inadecuación, sin embargo, en un contexto de libertad pueden hacer grandes adelantos en el terreno cognoscitivo. (Mussen, et-al, 1984).

- D) Niños con baja puntuación en inteligencia y creatividad: - suelen compensar su nivel bajo con éxito social. Son personas que destacan confiadas y seguras en sí mismas; pero son niños desorientados (D.E. Papalia, et-al, 1981).

Se entregan a diferentes maniobras defensivas que van desde adaptaciones útiles como determinada actividad social, hasta regresiones como pasividad o síntomas psicossomáticos (Mussen, et-al, 1984).

Los niños que son inteligentes y bajos en creatividad o viceversa son los niños más capaces a lograr una mejor ejecución y ajuste mental. Su desventaja es el ajuste de personalidad por las presiones (D.E. Papalia, et-al, 1981).

Getzel y Jackson (J.W. Getzels, et-al, 1961) encontraron interesantes semejanzas y diferencias entre el grupo de "los muy creativos" y el de "los muy inteligentes".

Una de las semejanzas es que ambos grupos presentaron el mismo grado de rendimiento académico.

Al principio pensaron que el grado inesperadamente alto por parte de "los muy creativos" se debía a su mayor fuerza y motivación, sin embargo, concluyeron que se debía a las limitaciones predictivas que poseen los tests de inteligencia convencionales, es decir, que ambos grupos mostraron un grado de realización semejante, los dos grupos fueron motivados de la misma forma pero la diferencia está en que los tests de inteligencia limitan al niño a dar una respuesta creativa exigiendo solo la respuesta establecida, que es la correcta; y los niños "muy creativos", lo son, gracias a que fueron educados para dar muchas respuestas originales y novedosas a un mismo problema.

Otro hallazgo que hace diferenciar a ambos grupos fue que los profesores apreciaban más a los alumnos de coeficiente intelectual elevado que a los de creatividad elevada; es decir, el promedio de calificación de "deseabilidad como estudiante" fue superior para el grupo de coeficiente intelectual elevado, aunque se aclaró en las instrucciones que la inteligencia no se tomaría especialmente en cuenta.

Getzel y Jackson consideran que la minusvaloración por parte de los maestros hacia los niños "muy creativos" se debe a que éstos muestran una conducta menos conformista. (Mussen, et-al, 1984).

También encontraron diferencias entre ambos grupos con respecto a antecedentes y atmósfera familiar, algunas de estas diferencias son ilustradas en el cuadro que a continuación se presenta:

	GRUPO "MUY CREATIVOS".	GRUPO "MUY INTELIGENTES"
SUS PADRES.	Por lo general; son gente que trabajan en empresas.	Por lo general; son gente con carreras universitarias o profesionistas intelectuales.
SUS MADRES.	Son más seguras y satisfechas consigo mismas. Tienen a -- preocuparse poco por problemas económicos.	son menos seguras y satisfechas consigo mismas. - tienen a preocuparse por problemas económicos.
AMBOS (PADRE Y MADRE)	Son poco críticos de sus hijos y menos preocupados por los peligros del mundo.	Son más críticos de sus hijos y más preocupados por los peligros del mundo.
LA FAMILIA	En general; son familias en las que se fomentan las <u>divergencias</u> individuales pues no le temen a los riesgos.	En general; son familias en las que se limitan las <u>divergencias</u> individuales por querer evitar riesgos.

Por otro lado, Miller y Gerard (D.E., Papalia, et-al, 1981), - - tras haber realizado múltiples investigaciones logran establecer una serie de requisitos que sirven de guía para orientar a todos aquellos padres de familia que deseen tener hijos altamente creativos; entre estos requisitos se cuentan los siguientes:

- a) Ser de una clase social alta, principalmente para la creatividad verbal.
- b) Tener el número deseado de hijos. Los primogénitos suelen ser los más creativos.
- c) Tener otro hijo inmediatamente después de aquel que se desee que sea la lumbre creativa de la familia.
- d) Tener una hija, si desean a alguien verbalmente creativa - y un hijo si quieren una persona creativa en tareas figurativas.
- e) No sentirse presionados socialmente.
- f) Ser capaz de desarrollar sus propios intereses.
- g) Tratar a sus hijos con respeto y confianza.
- h) No ser hostiles, ya sea mediante el rechazo o mediante desapego.
- i) No controlar en forma rígida a sus hijos ya que pierden la confianza y espontaneidad. (D.E. Papalia, et-al, 1981).

No obstante, a pesar de la existencia de estas investigaciones,



se conoce poco sobre los efectos de la influencia familiar y del primer aprendizaje sobre las aptitudes creadoras. Y quizás estas investigaciones fueron en su tiempo válidas y en la actualidad, con los adelantos que ha tenido el conocimiento en torno a la creatividad, sean probablemente obsoletas.

Los conocimientos que si resultan verdaderos son aquellos que -- proporcionan los padres de los niños creativos pues quiénes mejor que ellos, que conocen y han seguido de cerca el desenvolvimiento de sus hijos, podrían dar aproximaciones tan cercanas a la realidad. De entre los datos que proporcionan señalan que -- los niños creativos se caracterizan por su hiperactividad físico mental, su curiosidad molesta, su buen sentido del humor, su imaginación, su sensibilidad. Agregan que son olvidadizos, ausentes, que no participan en clase, que disfrutan de la naturaleza, les gusta leer y que son buenos alumnos pero solo en una materia.

Además, prefieren lo complejo, están llenos de ideas, son originales al pensar y hacer, proponen soluciones, respuestas y enfoques poco comunes, son curiosos, inquisitivos, cuestionadores, soñadores, persistentes, perseverantes, independientes, autosuficientes e individualistas y experimentadores. Crean historias originales, piezas de teatro, poemas, juguetes, canciones, usan materiales, palabras e ideas en formas nuevas, ven defectos en las cosas, aún en sus trabajos, hacen muchas preguntas y hacen experimentos para obtener respuestas. (E. Carrillo, 1982).

Después de haber aplicado diversos experimentos, recientemente -

se observó que la gente creativa y especialmente los científicos, tienden a desarrollar una tenaz autonomía intelectual y una independencia de juicio que los hace estar menos presionados por las opiniones de los grupos, las anteriores son algunas de las muchas características de los adultos creativos pues además son:

- A) Autosuficientes: son más capaces de soportar presiones y más independientes en sus juicios que los demás.

De niños buscaron caminos independientes, jugaron con uno o dos compañeros y no con una pandilla.

- B) Laboriosos: poseen laboriosidad infatigable, hacen sus descubrimientos a partir de lo que saben y no por casualidad. Son dedicados, disciplinados y comprometidos con su trabajo.

- C) Tienen Insights: las ideas creativas se presentan después de que se ha concebido un tiempo prolongado al problema y a la tarea.

Después de dominar un oficio, es más probable que tengan un insight; éstos ocurren espontáneamente y en particular cuando se ha dado libertad al pensamiento y la mente se encuentra ocupada en otra cosa.

- D) Desordenados: la rutina parece causarles disgusto, en cambio, el desorden les ofrece un orden sutil de potencia.
- E) Especialistas: Las personas más creativas han desplegado

su talento en un campo especializado, lo cual, no es sorprendente pues la laboriosidad difícilmente permite a una persona familiarizarse con la pericia y tradición en todas las actividades.

- F) Adaptados o Inadaptados: no existe una conclusión clara acerca del efecto de la desadaptación social sobre la creatividad.

Las ya citadas son características de individuos creativos pero no esenciales para la creatividad misma.

Por otro lado, aún cuando en la actualidad se cuenta con los conocimientos básicos en turno a la creatividad y todo aquello que conforma el proceso creativo (habilidades, etapas, niveles, etc...); los programas oficiales aplicados en las instituciones escolares de México, fomentan la creatividad únicamente en las áreas de educación artística y tecnológica y lo hacen de manera oculta e indirecta, es decir, el objetivo principal de dichos programas de ninguna manera es el de fomentar el carácter creativo del niño, sino es el que el niño aprenda memorizando y no imaginando ni creando; de tal suerte que se forme un niño dependiente de las instrucciones dadas por sus maestros y no independiente para actuar y pensar como él lo desee, un niño que es probable obtenga buenas puntuaciones gracias a su inteligencia pero no a su creatividad.

Sin embargo, no se puede afirmar que en la historia de la humanidad

dad no se haya tomado en consideración la importancia que tiene el estimular el carácter creativo en los niños; sí se ha prestado atención pero ésto ha ocurrido en otros países y no en México, lo cual fue observado tras haber realizado investigaciones a niños del 5to. grado de primaria de un colegio oficial y en las -- cuales se manifestó la falta de espontaneidad, originalidad y ni vel de inventiva que poseen, al ofrecer tan solo una opción que resuelva un problema, una alternativa que con facilidad puede -- ser pensada por cualquier otro individuo pues es común y carece de originalidad. Lo anterior viene a echar abajo los ideales -- tanto de aquellos investigadores que se han preocupado por conocer más y más acerca de la creatividad, para poder encontrar las medidas necesarias para formar individuos que aporten algo verdaderamente creativo al mundo, como para los maestros que, concientes de la realidad, pretenden fomentar este carácter en los ni-- ños desde una etapa temprana, pues sin duda, los años de la es-- cuela primaria son importantes en la determinación del desarro-- llo del potencial creativo.

Es por tal motivo por el que la creatividad constituye un aspecto importante en el ejercicio docente ya que como educadores se tiene la responsabilidad de la formación del individuo, y en este sentido, uno de los objetivos de la labor educativa es lograr que los alumnos sean creativos, productivos, concientes de sus - necesidades y de su realidad, que participen críticamente, ejerciendo a plenitud sus facultades en busca de soluciones a los -- problemas que en su entorno se plantean. Después de haber com--

prendido lo que es la creatividad, los rasgos que la caracterizan, las etapas y niveles por las que pasa el proceso creativo, es importante establecer un panorama global que permita conocer los indicadores que posibilitan la instrumentación para medir, - estimular u obstaculizar la creatividad.

**CAPITULO II**  
**CONDICIONES DEL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD**  
**Y SU MEDICION**

**CONTENIDO:**

**2.1 Medición de la Creatividad.**

**2.2 Creatividad y Aprendizaje.**

**2.3 Factores que estimulan/Factores que obstaculizan la creatividad.**

**2.3.1 Factores que estimulan la creatividad.**

**2.3.2 Factores que obstaculizan la creatividad.**

## 2.1 MEDICION DE LA CREATIVIDAD.

La creatividad es un aspecto que en la educación escolar todo -- maestro debería de tomar en consideración; lo cual muy pocas veces sucede, esto puede deberse quizás en parte, porque resulta ser una tarea ardua el medir esta habilidad. Dicha problemática se puede evidenciar claramente cuando se recuerda que la aportación creativa realizada por un individuo es reconocida como tal después de muchos años y en algunas ocasiones pueden incluso -- transcurrir siglos, tales son los casos del notable pintor Leonardo D'Vinci y de Julio Verne, entre otros. Aún cuando hoy en día se cuenta con el apoyo de la Psicometría moderna, la tarea no ha mostrado una solución satisfactoria, aún cuando han disminuído, se mantienen las dificultades para evaluar la creatividad en sus diversas manifestaciones; pues ni siquiera las pruebas estandarizadas de inteligencia logran obtener un resultado preciso de esta habilidad; pero no por esta razón se debe pensar que tales obstáculos que prevalecen en la actualidad para elaborar instrumentos que la evalúen con exactitud no desaparezcan algún día, permitiendo así el establecimiento de una forma precisa de medirla, pues ésta ha sido una labor que no se ha quedado en el olvido, ya que varios investigadores en la materia han realizado múltiples intentos al aplicar pruebas que a su juicio miden la creatividad en el individuo de manera exacta, aunque cabe destacar que tales pretenciones no han logrado obtener el resultado esperado pues se trata solo de cercanas aproximaciones al dato real, no obstante, dichos acercamientos han sido de mucha utilidad pa-



ra llegar al descubrimiento de una forma precisa de evaluar esta habilidad.

Algunos investigadores se preocuparon por establecer una forma - precisa de medir la creatividad; aunque lo hicieron enfocándose a diferentes aspectos de la conducta del sujeto, como son: verbal, espacial, tareas de pensamiento divergente, o lo hicieron - desde el punto de vista de la personalidad o de la influencia fa miliar del sujeto.

Dichos aspectos serán explicados a continuación de manera no sis tematizada pues el orden en que se mencionarán de ninguna forma guarda alguna relación de importancia entre unos y otros; es decir, todos poseen el mismo grado de importancia a pesar del orden en que sean mencionados.

Entre estos investigadores se encuentran:

- A) Torrance (1962, 1966, 1972) ideó varios tests para medir el pensamiento divergente, éstos consisten en:
- a) Encontrar nuevas aplicaciones a una caja o un ladrillo.
  - b) Completar un esbozo parcial y ambiguo de modo que se - convierta en un dibujo interesante.
  - c) Sugerir cómo un animal de felpa puede mejorarse y - - transformarse en un objeto más atractivo para jugar -- con él.

Es posible agrupar los objetivos anteriores en:

- a) Pensar creativamente con palabras.
- b) Pensar creativamente con dibujos.
- c) Pensar creativamente con sonidos y palabras.

La forma de evaluar estas tareas es calificando la existencia de fluidez, flexibilidad y originalidad de las respuestas.

Las tareas propuestas por Torrance parecen requerir un coeficiente intelectual bastante alto para así lograr un rendimiento adecuado, aunque la validez de ambas pruebas (inteligencia y creatividad) no han resultado ser concluyentes. (Crockenberg 1980, Anastasi 1976).

De tal afirmación se desprende la interrogante siguiente:

¿Qué grado de creatividad poseen los que alcanzan puntuaciones elevadas en esta clase de pruebas? y al no lograr responder esta cuestión se retorna al punto de partida - - pues la correlación entre las calificaciones y los productos creativos es relativamente baja siendo explicados estos desalentadores resultados por algunos psicólogos que afirman que la creatividad depende de algo más que la simple capacidad intelectual. (Good y Brophy, 1983).

- B) J.P. Guilford (1967) realizó una batería de pruebas de aptitudes creativas que consiste en que el sujeto enumere el mayor número posible de palabras que contengan determinada letra, nombrar objetos que pertenezcan a una categoría,

escribir oraciones de 4 palabras que empiezen con las letras RDLS en inglés.

A esta batería de pruebas se le denominó Proyecto de Investigación sobre aptitudes (PIA) (CH.G.Morris, 1987).

- C) Mednik (1962) es otro de los investigadores que elaboró la prueba de creatividad remotas (RAT), la cual consiste en pedir al sujeto que produzca una sola respuesta verbal que se relaciona con un conjunto de tres palabras inconexas.

Por ejemplo: las tres palabras podrían ser golpe, ferrocarril, ir. Una respuesta deseable aunque no única podría ser: golpe lento, ferrocarril lento, ir lento.

Sin embargo, no resulta fácil dar esas respuestas porque las palabras estímulo no poseen una conexión manifiesta entre sí. (CH.G.Morris, 1987).

- D) Las pruebas de carácter espacial: se clasifican en dos grupos: (R.M. Ibáñez, 1980).

1. Las perceptivas consisten en ofrecer un material que permita ser contemplado mentalmente desde puntos de vista distintos.

El objeto captado varía según el número de figuras percibidas y la interpretación de las líneas sugiere un objeto u otro distinto. El material contiene una serie de figuras incluidas entre otras que son más com-

plejas.

Los que poseen menor agilidad seguramente descubrirán solo algunas figuras y los de mayor agilidad descubrirán el mayor número de figuras y las más complejas.

2. Las gráficas: este tipo de pruebas da al sujeto como estímulos una serie de figuras sencillas como círculos, cuadrados, triángulos o formas elementales abiertas, - compuestas de líneas rectas o curvas.

El sujeto al que se le aplica la prueba debe completar las figuras sencillas de otras más complejas que su -- imaginación debe anticipar. Es importante que el sujeto forme figuras remotas y asociaciones insospechadas. Más aún, es recomendable poner títulos a cada figura, de tal forma que quede clara la idea que el sujeto pretendió manifestar, principalmente cuando por su corta edad o su limitada habilidad para lo gráfico o por la complejidad del objeto no dan forma adecuada a su brillante idea.

Inclusive es recomendable pedirles que ordenen las figuras de manera que relaten alguna historia interesante. Así, se identifica con mayor facilidad al sujeto creativo de aquellos que no lo son.

Pueden ser una o varias las figuras ofrecidas al sujeto, lo importante es que el dibujo no posea estímulos no preciso, como los musicales o alguna poesía, puede revelar las potencialidades creadoras en el plano espa

cial. Sin embargo, la valoración de esta dimensión espacial suele ser complicada y subjetiva.

- E) Las pruebas de carácter verbal: tienen la palabra como vehículo fundamental y a veces hasta exclusivo.

Van desde lo puramente verbal, en que lo importante es la facilidad para emitir palabras que cumplan determinadas condiciones, hasta verdaderas creaciones en que se recurre a todas las capacidades expresivas del lenguaje y la fantasía.

Los siguientes son algunos de los más importantes test de creatividad de carácter verbal.

- a) Escribir palabras que respondan a una condición determinada:

Hay dos variantes:

- Consiste en escribir palabras que comiencen por cualquier letra o por una sílaba dada o que terminen en una letra o grupo de letras determinadas.
- Consiste en mostrar palabras completas y se debe formar con ellas variadas frases y párrafos con sentido. Se recomienda que construyan con ese material historias ingeniosas.

- b) Analogías:

Esta es una de las pruebas más válidas por tener mayor

poder discriminante.

Se ofrece como estímulo una palabra que tenga numerosos sinónimos y que a su vez permita aplicarse a campos distintos, de esta manera se le pide al sujeto que formule no solo los sinónimos sino además todos aquellos sentidos que adquirieran en contextos diferentes, - al emplear la palabra en situaciones diferentes.

Se invita a descubrir las semejanzas que hay en común entre objetos sometidos a comparación.

Por ejemplo: establecer lo que hay en común entre un lápiz y un pincel.

Se pide al sujeto que enumere todos los objetos que se parezcan en alguna cualidad; por ejemplo, todos los redondos, amarillos o puntiagudos.

Se puede también diagnosticar el carácter creativo haciendo comparaciones y metáforas.

Por ejemplo. Este hombre es tan inaguantable como ...  
la vida es semejante a ...

Estas metáforas y comparaciones hacen descubrir relaciones remotas, el cual es uno de los rasgos del pensamiento creativo.

c) Preguntas: Como se ha mencionado con anterioridad, --

uno de los caracteres distintivos del pensamiento y -- por supuesto del pensamiento creativo es la capacidad de solucionar problemas; pues encontrar la salida desconocida para los demás, implica la capacidad de inventar soluciones. Lo primero que hay que hacer para solucionar un problema es detectarlo, darse cuenta de -- que existe, situarlo exactamente, dividirlo en subproblemas.

Un indicador de esta capacidad, de ver una dificultad donde los otros nada descubren, es la capacidad de ir más allá de lo que se le da, descubrir lo oculto que hay en cada verdad y en cada misterio.

Para estimular esta capacidad de preguntar se utilizan objetos corrientes; por ejemplo; un mueble. De este objeto corriente se desprenden diversidad de preguntas que detecten los correspondientes problemas.

Preguntas como: ¿Es pesado para manejar?  
 ¿Tiene poca estabilidad?  
 ¿Ocupa demasiado espacio?

A veces se presenta una imagen sugerente o acorde al objeto corriente.

Se pide al sujeto que haga el número de preguntas que desee con tal de que entienda la imagen claramente. Serán preguntas no pertinentes aquellas que se respondan

con solo ver la imagen.

El simple hecho de mantener viva la curiosidad por saber, sentir el deseo de preguntar incesantemente permite descubrir el carácter creativo en un sujeto.

- d) Usos Inusuales: Los objetos suelen tener una utilidad básica; es decir, una silla sirve para sentarse, un periódico para mantenerse enterado de la información diaria. Sin embargo, muchas veces los empleamos para - - otras finalidades pues con el periódico los niños hacen aviones o construyen gorros napoleónicos, el motorista se lo pone en el pecho para combatir la gélida corriente en invierno; inspirados en él se hacen camisetas o aún se venden los viejos para ayudar a campañas de caridad.

- e) Sintetizar: Superar los datos dispersos en busca de soluciones unificantes en un buen dato de existencia de creatividad.

Por ejemplo.- Una catedral donde se integran piedras y maderas, cristales, pilares, bóvedas, arcos, ventanas y esculturas, hasta lograr una unidad superior a veces sublime, es algo que muestra el talento creador de los artistas que lo soñaron y forjaron. Uno de los procedimientos que detectan esta capacidad consiste en poner títulos variados, agudos, sugerentes a pequeñas



historias. El título ha de captar la idea esencial, pretendiendo decirlo todo de una forma comunicativa y penetrante.

Otro ejemplo que ilustra lo anterior son los "slogans publicitarios", los cuales se utilizan para detectar esta capacidad sintetizadora. Los slogans pretenden transmitir las cualidades esenciales del producto, sus virtualidades, de un modo persuasivo, respondiendo a cuanto el público anhela en un campo determinado.

- f) Situaciones nuevas e inesperadas: En un mundo en constante cambio es habitual que día tras día el futuro -- nos depare más sorpresas; por lo tanto, debemos acostumbrarnos a lo desacostumbrado y estar preparado para lo que no hemos sido preparados y hasta preveer lo imprevisible.

Para detectar y estimular esta capacidad innovadora se pone al sujeto ante situaciones difíciles e insólitas; para resolver tales situaciones hasta con colocarse -- personalmente en esas situaciones dramáticas y preguntar cómo actuaríamos.

- g) Capacidad de relacionar: Para los asociacionistas, éste es el secreto del pensamiento creativo, siempre y cuando, las asociaciones sean remotas e inusuales.

- F) Mackinnon (1977) en sus investigaciones aplicó listas de adjetivos, éste es un método que califica el proceso creativo y consiste en que cada uno de los sujetos seleccionados por su alto índice de productividad, debe indicar los adjetivos que describen mejor su experiencia.

Mackinnon aplicó sus investigaciones a individuos creativos y a individuos no creativos.

Cabe hacer notar que no todos los adjetivos existentes (original, tenaz, imaginativo, artístico) se pueden encontrar en todas las personalidades, ni aún en el caso de las mismas áreas culturales.

Además del método de presentar listas de adjetivos para calificar el proceso creativo, existen otros métodos cuya finalidad es la misma; entre estos se encuentran.

- a) El análisis de productos: Es la vía más fácil para identificar a los innovadores.
- b) El aspecto cuantitativo: Es el que se presta a menos discusiones pues se habla de libros o artículos publicados, "número" de obras de arte elaboradas o las veces que un autor es citado pues esto es lo que mide su influencia.
- c) El aspecto cualitativo: Es el más debatido pues los criterios suelen variar ilimitadamente según las cir-

cunstancias; ya que un producto que sea calificado como creativo es porque cumple con las exigencias para ser considerado como tal, requerimientos como el tiempo, espacio o dinero, su belleza, utilidad, grado de satisfacción que produce y en general, la medida en que contribuye a resolver nuestros problemas y responde a nuestras aspiraciones.

A partir de la década de los sesentas se popularizaron los

- d) Inventarios de cosas hechas o datos biográficos.- Es un instrumento intermedio entre los que reconocen la capacidad creadora en quienes ya la han ejercido y los que descubren las potencialidades creadoras aún no expresadas. Estos inventarios de cosas hechas se basan en el supuesto de que un buen predictor de la conducta futura es el comportamiento pasado, por lo que si alguien demostró tempranamente afición y tuvo algún éxito en las actividades literarias, previsiblemente continuará desarrollando esta línea. Para sintetizar, se puede decir que los inventarios de cosas hechas consisten en detectar lo hecho para predecir lo que acontecerá. De esta manera, las aficiones artísticas se manifiestan tempranamente y permiten detectar futuros músicos, pintores y leteratos, pero también otros intereses como la pasión por los artificios mecánicos, la ob

servación por la naturaleza o el liderazgo social durante los años escolares nos permiten preveer cuál será la línea de acción en el ejercicio profesional.

No se puede dejar de mencionar entre estos métodos que califican el proceso creativo, al ya clásico método -- que consiste en aplicar algunos de los tests psicológicos a dos grupos de población claramente diferenciados, uno formado por personas consideradas como creativas y otro constituido por sujetos que carecen de creatividad. Todas las pruebas que den diferencias significativas entre ambos grupos, son válidas para revelar y - medir los rasgos de personalidades innovadoras.

Las pruebas antes mencionadas revelan la importancia - de incluir tareas tanto de orden gramático como de orden gráfico en la aplicación de pruebas que midan la - creatividad pues de esta forma se logra la obtención - de respuestas con mayor grado de flexibilidad, fluidez y originalidad. Sin embargo, existe otro tipo de prueba que según Wallach y Kogan (1965) logra medir con ma - yor exactitud el carácter creativo en el individuo, es - ta prueba consiste en incluir en su batería de pruebas no solamente tareas divergentes sino también convergen - tes pues de esta manera se lograrían puntuaciones sup - riores en fluidez, flexibilidad y originalidad en las respuestas (Good y Brophy, 1983). También Wallach y -

Kogan realizaron varias investigaciones para conocer la relación existente entre las puntuaciones en creatividad y las calificaciones académicas, sin encontrar gran relación entre ambas. (Craig, et-al, 1985).

Una conclusión a la que llegaron es que ningún test -- que pretende medir la creatividad resulta útil para -- distinguir a aquellos alumnos con elevada creatividad; pues los estudiantes que tengan alta puntuación en algún aspecto de la creatividad, varía ampliamente con respecto a otro rasgo de la creatividad.

No obstante, aún cuando Wallach y Kogan pensaron haber ideado los tests de creatividad más homogéneos e independientes de la capacidad general; solamente incluyeron para sus pruebas a estudiantes brillantes, olvidándose de aquellos que aunque no se consideran alumnos brillantes bien pueden ser más creativos que los calificados como brillantes.

Después de haber revisado las pruebas elaboradas por los autores ya citados, resulta meritorio destacar la existencia de estrategias que pretenden de igual manera medir la creatividad del sujeto. Entre estas se cuentan las siguientes:

1. Estrategia en la que se proponen tareas que solo exigen pensamiento divergente: Un ejemplo de este ti-

po de tareas es: La tarea de construcción de objetos, en la que a los sujetos se les pide que combinen formas para construir objetos concretos.

La forma de evaluar estas tareas es contando las respuestas inusuales o ingeniosas para así llegar a una puntuación global.

Esta puede ser una buena técnica para detectar a los sujetos creativos de aquellos que no lo son., sin embargo, existen otros criterios que diferentes investigadores tomaron en cuenta para identificar de manera más exacta a los individuos creativos. Estos criterios son tomados en consideración a partir de la aplicación de diversas estrategias elaboradas por algunos estudiosos de la materia.

Entre estas estrategias destacan:

2. Estrategia que detecta la creatividad a partir de la personalidad del sujeto y a la influencia social: (Bergan y Dunn, 1980).

- Mc. Clelland (1962) resumió algunas características de científicos creadores a partir de la personalidad que manifestaban y de la familia de la que provienen; de ahí es que se obtuvieron los siguientes resultados:

Los científicos tendían a ser invadidos por complejas

emociones, principalmente por la agresividad. La obje  
tividad era algo más que un requerimiento técnico del  
método científico. Procuraban eliminar tendencias y -  
sentimientos personales no solo de su trabajo sino tam  
bién de su vida en general.

Además, desde pequeños analizaban la estructura de los  
objetos.

- Mackinnon (1962) realizó estudios con arquitectos -  
creativos, los cuáles revelaron poseer características  
personales y experiencias familiares diferentes a las  
del científico.

Después de haberles aplicado el inventario multifásico  
de la personalidad de Minnesota (MMPI), Mackinnon los  
describió como más abiertos a experiencias internas --  
que los arquitectos no creativos. De estos datos - -  
Mackinnon obtuvo información acerca de sus anteceden-  
tes familiares; los cuales califican a los arquitectos  
con sentimientos de soledad, timidez, aislamiento y re  
traimiento durante su infancia y adolescencia. Además  
de que se destacó la conducta de respeto que manifesta  
ban los padres hacia sus hijos y la confianza que se -  
le tenía para hacer bien las cosas.

Sin embargo, se detectó también falta de comunicación  
entre uno o ambos progenitores.

En 1977 Mackinnon hizo investigaciones seleccionando a los sujetos más creativos, a los cuales hizo actuar con libertad en reuniones mientras tanto él analizaba sus reacciones en situaciones sociales; lo cual le permitió profundizar en el conocimiento de las personalidades relevantes y esto lo llevó a encontrar la correlación existente entre los rasgos de personalidad y las conductas creadoras; para lograr ésto aplicó baterías de pruebas clásicas y listas de adjetivos.

- Taylor (1964) obtuvo similares resultados a los de Mackinnon, pero con psicólogos creativos que los comparó con psicólogos no creativos.

Su estudio consistió en someter a los sujetos a una extensa entrevista personal y a 2 pruebas de personalidad.

Los psicólogos creativos eran personas bien ajustadas social y emocionalmente.

Al igual que los arquitectos, tuvieron desde pequeños cierta independencia combinada con responsabilidad.

Recibieron su formación profesional mediante programas flexibles.

El grupo no creativo tuvo una infancia conflictiva, rebeldía hacia la sociedad y la autoridad. Había recibido



do su formación profesional de manera rígida.

Además, sus integrantes eran temerosos, dependientes y preocupados por la aprobación de la sociedad.

Esta estrategia bien puede validar la creatividad pues recurriendo a los compañeros de profesión de los estudiantes, de los directivos de empresa y todos aquellos que por vivir en contacto con las personas estimadas - como creativas pues son las que están en mayores condiciones de describir el comportamiento, conducta y rasgos típicos del sujeto creativo.

Sin embargo, aún la sociedad puede no solo beneficiar al sujeto creativo con su reconocimiento, pues la sociedad no siempre recompensa la conducta creativa y -- cuando lo hace, es después de que el creador ya soportó durante un largo tiempo el rechazo de los miembros de su sociedad, sofocando de esta manera la creatividad del individuo.

De la misma manera como Mc. Clelland, Mackinnon y Taylor tras múltiples investigaciones llegaron a las conclusiones antes mencionadas, Bruner (1962) estableció otra estrategia esta es:

3. Estrategia que mide la creatividad de forma exacta encontrando los elementos comunes a los que se consideran productos creativos:

Bruner (1962) sugirió la sorpresa como el elemento común de los productos creativos en las diferentes disciplinas; de esta manera define 3 tipos de sorpresa:

- a) La predictiva
- b) La formal
- c) La metafórica

a) La predictiva: En ésta, la sorpresa implica el establecimiento de un principio antes desconocido que relacione hechos entre sí. Este tipo de sorpresa se observa principalmente en las ciencias.

b) La formal: Implica el ordenamiento de una serie de elementos, de manera que puedan observarse relaciones antes ocultas. Ocurre generalmente en las matemáticas, lógica, música.

c) La metafórica: Es la conexión de diferentes experiencias mediante el uso de símbolos, metáforas e imágenes. Se reúnen ideas separadas para crear nuevos significados. Aparece en la literatura.

Resulta importante destacar lo valioso que han significado los intentos realizados por los investigadores ya citados, al establecer pruebas o estrategias que a su juicio son las más idóneas para medir la creatividad en el individuo, ya que dichos intentos han servido de base o de punto de partida para llegar a lo que en la actualidad se aplica para valorar esta habilidad; lo -

cual consiste en seleccionar a personas que han hecho aportaciones originales y extraordinarias en diferentes campos de la actividad humana, convirtiéndose ésta en una forma más directa de evaluar esta habilidad, no obstante, se requiere de más ingenio para medir la creatividad en personas que no han producido nada destacado.

Sin embargo; todo intento por establecer una forma precisa para valorar la creatividad se vendría abajo si no se contará con un juez que lance su más acertado juicio para calificar de manera justa un producto creativo. De tal afirmación se desprende una interrogante ¿quién es aquél que lanza este acertado juicio? La respuesta a esta cuestión es que en el contexto escolar los jueces del producto son los estudiantes y los profesores; aunque éstos no son expertos en la materia, pues lo único que pueden hacer es emitir un juicio que resulte ser el más aproximado a la realidad que aquél que emitiría una persona ajena al contexto escolar. No obstante, es importante que el profesor cuente con conocimientos calificados para poder emitir su juicio y el estudiante establecerá solo un juicio según el grado en que alcanzó con su producto los objetivos que se habían propuesto en un principio. (Bergan y Dunn, 1980).

Una vez enlistadas las pruebas y estrategias más importantes que califican la capacidad creadora, se debe hacer notar que la medición y la validación de dichas pruebas no resultan ser fáciles de estimar; pues por ejemplo, la novedad existente en un produc-

to resulta laborioso de reconocer por tratarse de algo que no -- existía antes y que por esta razón no se cuenta con los patrones necesarios para enjuiciarlos. Así mismo, la multiplicidad de -- las respuestas complica la validación pues desconcierta a aquel que valora la prueba, y éste se ve obligado a dar una nota y tra-- ducirla a una cifra. Es decir, en las pruebas de creatividad re-- sulta difícil establecer un modelo con el cual comparar la con-- ducta del sujeto.

Además de estas dificultades que se presentan al validar una - - prueba, se suscitan otras. La producción creativa exige un cli-- ma de aceptación y estimulante libertad, por lo tanto, las condi-- ciones en que se aplican las pruebas clásicas no son las idóneas para las de creatividad. Es por tal motivo por el que Wallach y Kogan dan a sus pruebas un aire lúdico, no mencionan la duración del ejercicio ni la puntuación que se le da a cada reactivo. -- Aún así, ellos no designan a sus pruebas como tests.

Otra objeción se suscita al cuestionarnos ¿Hasta qué punto se -- puede medir una capacidad más o menos pura independientemente de los contenidos culturales?, ¿Cómo podemos asegurar que una res-- puestas que ha sido calificada como creativa realmente lo sea y no haya sido la copia de una película o lectura que los otros no conocen?

Como ya se ha dicho, uno de los indicadores que mide el nivel de creatividad es la cantidad de respuestas dadas, aunque no todas sean aceptadas por no considerárseles pertinentes.

Después de haber seleccionado las respuestas pertinentes y las no pertinentes, se aplica el criterio de la fluidez, el cual es el que plantea menos problemas. Para suscitar este carácter se le ofrece al sujeto un estímulo indeterminado ya sea verbal o gráfico; a partir del cual se genera una variada cantidad de respuestas creativas.

Por otro lado, la novedad, rasgo también característico del proceso creativo, resulta difícil tanto de evaluar como de medir pues las respuestas ingeniosas y las conclusiones insólitas no son fáciles de detectar.

Una forma clásica para valorar la novedad pero que es lenta de obtener, es ordenando las contestaciones por el índice de frecuencia. La puntuación correspondiente será inversa a la reiteración con que aparece una respuesta determinada. Las respuestas únicas o que se dan en poca proporción serán originales.

En otras ocasiones se recurre a terceras personas para que determinen lo sorprendente e insólito de las respuestas. La flexibilidad es otro de los criterios que hacen ardua la medición y la validación de la creatividad pues en el momento de establecer categorías para poder calificar a los sujetos, no hay forma de recurrir a normas ya establecidas; por lo que es necesario esperar a ver los ejercicios para así determinar las clases correspondientes.

Para sintetizar:

Los tres criterios enumerados; fluidez, originalidad y flexibilidad, son generalmente aceptados y subyacen en todos los campos. Ellos orientan la elaboración de las pruebas. Al aplicarlos se indica a los sujetos que trabajen tomando siempre esos objetivos de manera simultánea.

Sin embargo, a pesar de los riesgos y dificultades antes mencionadas, estos criterios permiten valorar los ejercicios de creatividad.

Además de la laboriosidad que se presenta para valorar la creatividad, se presenta otro obstáculo que reside en la validación de la creatividad pues ¿Cómo sabemos que una prueba mide lo que debe medir, es decir, que mide determinada capacidad creativa?, -- ¿Cómo podemos contrastar los resultados para descubrir los fallos e insuficiencias de la prueba?

Unas de las medidas que se han tomado en cuenta para reducir lo complicado y laborioso de las evaluaciones son:

- Simplificar la notación.
- Reducir el tiempo para la valoración de las respuestas o su uso se verá restringido.
- Determinar con exactitud la duración de las pruebas.
- Determinar si la prueba debe contener una o varias cuestiones.

Determinar la incidencia de las indicaciones iniciales en el resultado final. (Craig, et-al, 1985).

Sin embargo, aún con la existencia de tales medidas, resulta difícil tanto la valoración como la validación de las pruebas de creatividad, pues en los estudios realizados por los investigadores, se refleja la dificultad por evaluar la creatividad, lo cual, quizás se deba a que la población a la cual se le aplicaron tales estudios contaban con determinadas características, esto conduce al punto del cual se partió ¿Qué es la creatividad? y de acuerdo a la respuesta que se dé, se plantearía ¿Cómo se evalúa la creatividad? y se respondería a esta cuestión tomando en consideración el conjunto de habilidades que conforma la creatividad como por ejemplo la originalidad, fluidéz, flexibilidad, etc., que presenta determinada tarea y que por el solo hecho de poseerlas se le califica como creativa.

## 2.2 CREATIVIDAD Y APRENDIZAJE.

Las relaciones existentes entre el Aprendizaje y la Creatividad se abordarán en 3 fases: (G. Cruz y B.O. Chanona, 1982).

1. La creatividad como objeto de desarrollo y, por lo tanto, de aprendizaje.

Como se puede deducir de todo cuanto se ha mencionado a lo largo de este estudio, los rasgos y actitudes que conforman a la creatividad no son hereditarios, sino objeto de desarrollo. Este planteamiento implica que el individuo cuenta con actitudes y habilidades intelectuales que le permiten de manera activa enfrentar la problemática propia de su medio y de su situación real, - siendo éstas las que posibilitan en su momento el ejercicio de la acción creativa del individuo.

Por tal motivo, es claro que todo individuo es creativo por naturaleza, ya que todos desarrollan de alguna manera las habilidades enunciadas en el capítulo 1 (Originalidad, Adecuación, Transformación, Condensación, Fluidez....); sin embargo, el papel -- que juega el medio en la interacción del hombre con él mismo es fundamental, pues el niño va formando las habilidades a través - de su acción permanente en éste, lo cual constituye la base del aprendizaje, pues es precisamente a partir de la calidad de la - estimulación del medio como se origina que dichas habilidades -- puedan conformar o no la posibilidad de la acción creativa.



Considerando que el aprendizaje es un proceso que comienza en el núcleo familiar, en el cual el individuo se transforma permanentemente, en la medida en que asimila las ideas, costumbres y actitudes del contexto en el que se desenvuelve, su formación se encuentra en cierta medida condicionada por las circunstancias socioculturales de su medio, y es esta formación la que caracteriza tanto al individuo como al ambiente que lo rodea (familia, escuela, trabajo...). El aprendizaje es, en este sentido, un proceso de adecuación del medio y toda actitud del individuo constituye una respuesta: agresividad, timidez, inseguridad; --confianza e independencia no resultan ser conductas aisladas sino producto de la forma de relación entre el individuo y el medio; es decir, resultan del impacto que éste último le causa y de la forma en que el sujeto asimila y acomoda las cosas a partir de sus necesidades.

De esta manera, se tiene que el desarrollo de la creatividad es un fenómeno condicionado por las circunstancias socioculturales, de tal forma que, a pesar de que el individuo desarrolle los instrumentos básicos que conforman la acción creativa, pueden surgir experiencias que entorpezcan la curiosidad y la frescura del acercamiento a los problemas y a las cosas; condiciones que obligan al individuo a pensar con rigidez, impidiéndole utilizar las habilidades logradas a su máxima capacidad, así como expresarse con libertad.

## 2. El Proceso Creativo y el Proceso de Aprendizaje.

Como se ha mencionado, toda producción implica la transformación del medio y por lo tanto del individuo, ya que en el desarrollo del proceso creativo, el hombre aprende nuevas formas de abordar y solucionar las cosas, nuevos procedimientos, etc... y en este acto aplica y enriquece su experiencia en forma permanente.

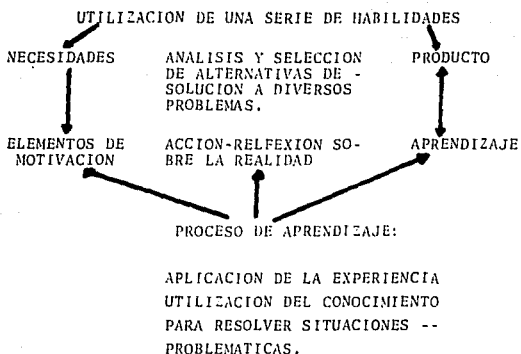
Desde este punto, la relación que guarda el proceso creativo con el del aprendizaje es estrecha, en la medida en que "el hombre - aprenda cuando transforma y al aprender se transforma a sí mismo, cuando observa la realidad y se da cuenta de lo que necesita hacer para transformarla"... proceso que es un "acto reflexivo que le permite utilizar el conocimiento como instrumento para resolver sus problemas específicos".

En este proceso enriquece y construye nuevos conocimientos, pues éstos se generan a partir de la dinámica propia de las necesidades humanas.

Por lo anterior se puede decir que el proceso que se desarrolla tanto en la acción creativa como en el aprendizaje es muy similar o guarda una estrecha relación, lo cual implica que dentro del desarrollo de uno se estimula el otro, lo cual significa que los instrumentos que poseemos para fomentar la creatividad constituyen los elementos que se manejan en el desarrollo del proceso de E-A: contenidos, ejercicios, recursos didácticos, los mismos que, conforme se organicen coherentemente, permitirán alcan-

zar este objetivo tan importante en la enseñanza de cualquier --  
 área del conocimiento en general; y en particular de las disci-  
 plinas artísticas.

#### PROCESO CREATIVO:



- C. La creatividad como forma de aprendizaje o de interacción --  
 individuo - medio.

Se ha mencionado que la creatividad se manifiesta en la medida --  
 en que el individuo se interese realmente en la actividad que --  
 realiza, que posea antecedentes del tema o de la disciplina en --  
 la que enmarca su actividad, y se enfrente a un problema que re-  
 quiera de una solución eficaz. Para esto, el sujeto necesita de  
 una acción reflexiva que incluye conjuntamente el logro de resul

tados creativos y el logro de aprendizaje significativos o viven ciales, que en su desarrollo comprometen a la persona, pues en esta acción el individuo pone en juego aspectos cognoscitivos y afectivos, parte de una motivación personal que él mismo avalúa, lo que le da elementos para saber si en su conformación responden a sus necesidades, si conducen a lo que querían hacer o saber, o si se explica alguna de sus vivencias que no tenía clara. Su esencia es el significado que tiene para el sujeto. En este sentido, la creatividad es la formación de hábitos del pensamiento, actitudes de motivación personal que nos permiten abordar -- desde diferentes perspectivas los problemas y encontrarles su posible solución.

#### CREATIVIDAD

- Implica la adquisición y aplicación de habilidades que se convierten en instrumentos de la acción creativa.
- Las necesidades humanas constituyen el elemento motivacional.
- Implica la actitud reflexiva - del individuo para la resolución de diversos problemas.

#### APRENDIZAJE

- Se manifiesta a través del desarrollo de habilidades que se convierten en la misma forma en instrumentos de aprendizaje.
- La motivación surge a par-tir de las necesidades del individuo.
- Acción, reflexión sobre la realidad para su explicación y transformación.

## CREATIVIDAD

- Enfrentamiento a problemas nuevos o desconocidos, cuando menos para el individuo, cuya resolución resulta gratificante y estimulante.

- Proceso de transformación del medio y de la personalidad.

## APRENDIZAJE

- Enfrentamiento a situaciones nuevas, que causen inseguridades y tensiones al individuo, pero que motivan en su superación el logro de aprendizajes significativos.

- Proceso de transformación del medio y de la personalidad.

Como se estableció anteriormente el aprendizaje de un organismo se inicia desde su nacimiento y continúa hasta su muerte: es tan importante que, sin él, ni los hombres ni otros organismos vivirían. Pero en sí ¿Qué es el aprendizaje? es la capacidad o disposición de una persona de cambiar como resultado de la experiencia.

El aprendizaje no se limita a lo que se aprende en la escuela, pero, en ella se da el aspecto más constructivo por medio de libros, de la experimentación en el laboratorio, del trabajo de taller y por otros medios, pues también se aprende de manera informal, de los amigos, del cine, de la T.V., de los periódicos y empleos. Aún antes de ingresar a la escuela, se aprende en el hogar y jugando con otros niños (Klausmeier y Goodwin, 1971).

En general, el aprendizaje implica la adquisición de habilidades para hacer algo que nunca se había hecho, pensando o ideado, o -

la capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos en una -- combinación nueva, diferente y creativa.

De ahí, la importancia de incluir desde una edad temprana, desde el momento en el que el sujeto se enfrenta a una institución escolar, un programa que contenga primeramente una batería de pruebas que identifiquen a los sujetos creativos y después una serie de actividades y tareas que fomenten el carácter creativo en -- aquellos que no logran demostrarla. De aquí la importancia de -- adquirir nuevas metas que hagan más atractiva una respuesta en -- comparación con las respuestas anteriores, el individuo se vuelve más sensible a nuevas señales o descubre nuevas interpretaciones, aprende reacciones emocionales. En cada uno de estos casos se produce cambio en la respuesta.

Lo anterior resulta ser muy positivo y más aún cuando el aprendizaje se liga a la habilidad creativa ya que cuando se fomenta el aprendizaje por crear, inventar e idear pensamientos, objetos, -- formas, que nunca antes habían sido pensadas o creadas, el individuo se ve mayormente estimulado, además de que desarrolla su -- habilidad y aporta algo nuevo al mundo.

Se está de acuerdo con la idea de que el aprendizaje es la adquisición de conocimientos o de habilidades pero nunca con la idea de considerarlo sinónimo de memorizar pues suele ser opuesto a -- ésto pues la escuela, de ninguna manera debe pretender la memorización de conceptos o de cuestionamientos cuya respuesta solo -- pueda ser una, "la correcta"; la escuela debe lograr que el alum

no aprenda inventando y creando, imaginado y transformando, sin conformarse con lo que se le da o con lo ya existente; sino promoviendo en él un espíritu de autoaprendizaje, dándole libertad de experimentar para que adquiera de esta forma sus propias experiencias, además de que se fomente en él un espíritu de inconformismo por saber y por conocer.

## 2.3 FACTORES QUE ESTIMULAN/OBSTACULIZAN LA CREATIVIDAD.

Si la creatividad es objeto de desarrollo, todo individuo tiene la posibilidad de ser creativo, sin embargo, aún existen individuos creativos y otros "que no lo son" (G. Cruz y B.O. Chanona, 1982).

Con este planteamiento surgen 2 cuestionamientos básicos a los que se intentará dar respuesta.

2.3.1 ¿Cuáles son las condiciones básicas para estimular la creatividad en el salón de clases?, ¿Cómo pueden los maestros favorecer la creatividad en el aula?

2.3.2 ¿Por qué se llega a "adormecer" la posibilidad de la acción creativa en algunos individuos, independientemente de que poseen en alguna medida las habilidades que la conforman?, ¿Cuáles son los factores que obstaculizan la habilidad creativa?

### 2.3.1 FACTORES QUE ESTIMULAN LA CREATIVIDAD.

Sin duda, el primer paso para que el maestro favorezca esta habilidad consiste en aprender a apreciarla; lo cual teóricamente todos lo hacen, pero en la práctica la creatividad del alumno en la clase causa irritación, desorden e incluso temor al maestro. En un estudio efectuado por Getzels y Jackson (1962) descubrieron que los maestros prefieren a estudiantes con poco pensamiento divergente, aún cuando el grupo de individuos con pensamiento



divergente elevado proporcionen más respuestas imaginativas y -- originales. Una razón que explicaría esta preferencia es que -- los profesores como partes integrantes de las escuelas conserva-- doras, se apegan al programa, cumpliéndolo y haciéndolo cumplir, aún cuando no pretenda dicho plan de estudios fomentar la creati-- vidad o que si lo hace es de manera indirecta o como un objetivo oculto entre todos aquellos que pretende lograr. De ahí que el carácter creativo contraste con lo normal, común, conocido, pre-- visto y correcto. Sin duda, si se les pide a los alumnos que -- piensen en ideas creativas, una de todas aquellas que proporcio-- nen será original y útil mientras que las demás seguramente se-- rán tontas, raras e inútiles. Es por pretender favorecer la - - creatividad que se recomienda a los maestros que aunque pertenez-- can a instituciones educativas conservadoras no se rijan tan en-- trañablemente con su programa sino que simultáneamente a la apli-- cación de las actividades propias a su plan de estudios se apli-- quen tareas que fomenten el carácter creativo en el individuo, - de ahí que se esclarezcan a continuación algunas técnicas, pro-- gramas o formas que ayudarían al maestro a lograr éste importan-- te objetivo y a que lo hagan de manera explícita y no implícita como lo han hecho hasta ahora. (Good y Brophy, 1983).

A. Para Wallach (1970) los factores que poseen mayores proba-- bilidades de facilitar la creatividad son:

- Invitarlos a formular preguntas y a comprobar el valor de sus ideas mediante experimentos.

- Invitarlos a cultivar sus intereses por medio de colecciones, pasatiempos, adquisiciones de conocimientos especializados o el ejercicio de varias destrezas.
- B. Torrance (1962) agrega otros como:
- Insistir en la manipulación de objetos e ideas.
  - Enseñar a comprobar sistemáticamente las propias ideas.
  - Inculcar en el estudiante el aprecio del pensamiento creativo.
  - No precipitarse en rechazar las ideas "locas" del grupo.
  - Hacerles ver a los alumnos que todo ser humano posee un potencial creativo.
  - Facilitar el pensamiento creativo y para lograrlo pedirles a todos presentar otras soluciones a los problemas.
  - Reflexionar sobre lo que habría ocurrido si los acontecimientos históricos hubieran sido diferentes.
  - Proponer intervenciones o mejoramientos positivos.
  - Resolver otros problemas que exigen una producción divergente. (Good y Brophy, 1983).

Torrance llega al establecimiento de estos factores cuando piensa que las actividades que se efectúan para alentar la resolución creativa de problemas tiene 3 características fundamenta-

les: (Craig, et-al, 1985).

1. Son incompletas o abiertas.

Este tipo de actividades suelen ser intrigantes, motivadoras y poderosas.

Hay muchas tácticas para crear la incompletividad o tomar ventaja de ella para motivar el pensamiento creador.

Un ejemplo de una actividad creadora para niños suele empezar -- con que produzcan algo imaginativo, ya sea un dibujo, relato, -- canción, representación, juego, poema u objeto.

Después, emplear el producto inicial como base para otras actividades como escribir o relatar algo, representar, inventar un baile, pintar o experimentar.

2. Las ideas o preguntas de los niños se respetan y aplican.

Esto equivale casi a respetar sus necesidades creativas; pues -- proporciona beneficios y alienta sus esfuerzos creativos.

Existen reglas simples que conforman el material que Torrance ha preparado para los maestros, éstas son:

- Respeto a las preguntas que hacen los niños.
- Respeto a las ideas que presentan.
- Demostrarles que sus ideas tienen valor.

- Fomentar las oportunidades de experimentar y de practicar sin evaluación.
- Fomentar y dar crédito al aprendizaje y pensamiento por iniciativa propia.

Sin embargo, según Torrance, los maestros no parecen conocer estas reglas, aunque sean autoevidentes; la razón de esto es que no saben respetar las preguntas y las ideas y les pide que reflexionen sobre lo que significa respetar las preguntas e ideas de los demás y disponerse a ser respetuosos.

### 3. Entrenamiento de la Imaginación.

Davis y Houtman (1968) dan otras sugerencias para enseñar la creatividad en una guía titulada *Thinking Creatively: A guide to training imagination*, en la cual se describe una secuencia para resolver problemas y varias formas para estimular las ideas creadoras.

Esta secuencia tiene 4 pasos principales.

- Plantear claramente el problema.
- Enlistar los tipos de soluciones.
- Enlistar las ideas específicas de cada solución principal.
- Calificar lo "bueno" de cada idea específica.

Y los métodos que recomendaron para estimular la producción crea

tiva de ideas son:

- Cambio de las partes.- "Si uno desea cambiar algo, debe enlistar las partes principales y pensar en modos diferentes de cambiar cada parte.
- Tablero.- Hacer un tablero todo en blanco y colocar un grupo de propiedades en la parte superior y otro en el lado, con la finalidad de inventar un juego que requiera la utilización de un tablero.
- Lista.- Emplear la lista que presenten para generar ideas con respecto a cualquier tema
  - ¿Cambio de color?
  - ¿Cambio de forma?
  - ¿Cambio de tamaño?
- Hallar algo semejante.- Siempre que se tenga un problema, se debe pensar en la forma como los demás resolverían un caso parecido, es decir, cuando alguien se enfrente a un problema que no halla cómo solucionarlo, debe pensar cómo lo resolvería otra persona.

C. Parnes (1967) ideó un programa que englobaba varias actividades de producción divergente, a esta técnica la llamó "Lluvia de ideas" y consiste en generar ideas al afrontar alguna respuesta o problema (principalmente en un grupo).

Se recomienda a los estudiantes que expresen todas las ideas que se les ocurran, sean o no lógicas o correctas.

Las ideas se graban para hacer después una evaluación, pero no se admite crítica alguna antes de que todos los participantes -- ofrezcan alguna idea.

Se ha comprobado que esta técnica ha elevado las puntuaciones -- del pensamiento divergente (Good y Brophy, 1983).

D. Davis (1976) y sus colegas inventaron varios métodos para impartir esta dimensión. En un estudio se pidió a un grupo de universitarios que inventasen cambios y formas para mejorar por - ejemplo las manijas de las puertas. Se ensayaron 3 métodos para alentar el pensamiento creativo, 2 de los cuáles resultaron eficaces.

1. Consistía en dar una lista de 73 maneras de introducir estos cambios. Este método no dió buenos resultados pues los estudiantes no trataron de pensar creativamente; sino que se limitaron a seguir la lista al pie de la letra; no recibiendo de esta forma estímulo el pensamiento creativo pues gran parte de él presentaba al alumno, quien no necesitaba más que aplicar las soluciones de la lista.

2. El segundo grupo de alumnos recibió listas con solo 7 sugerencias como añadir o quitar algo, cambiar de color, material, - figuras, tamaño, diseño o estilo, cambiar mediante la reorganización de las partes. Este método logra estimular el pensamiento creativo pues los alumnos aún cuando la lista era corta produjeron el doble de ideas que el grupo anterior al cual se le dió --

ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA

una lista larga o de aquellos a quienes no se les proporcionó --  
lista alguna.

La lista era lo indispensablemente larga y específica para estimular las ideas, pero no tan completa como para inhibir la creatividad. (Good y Brophy, 1983).

3. El tercer grupo fue el de los alumnos que aportaron el mayor número de ideas y lo lograron trabajando con la técnica del tablero, Había que analizar el estímulo y dividirlo en sus dimensiones, para luego combinar los valores de éstas en nuevos -- arreglos.

Las diversas técnicas incluidas en este estudio afectan a la -- fluidez, a pesar de no influir en las clasificaciones de originalidad de las ideas.

Aún cuando éste fue el grupo que produjo más ideas originales, -- no hubo diferencias significativas entre los grupos. (Good y -- Brophy, 1983).

E. Manske y Davis (1968) observaron que los estudiantes emitían respuestas originales cuando afrontaban los mismos problemas.

F. Existe otra técnica que ayudaría a alcanzar dicho objetivo y es:

- Proporcionar cursos específicos en los que se incluyan únicamente actividades creativas.

- No dejar de ofrecer las actividades cotidianas de clase pero incluyéndoles una intención o una finalidad creativa. - (Good y Brophy, 1983).

G. Otra reflexión acerca de las acciones que el maestro puede instrumentar para lograr las condiciones que estimulen la creatividad en los alumnos es primero que nada analizar la actitud del maestro para con el alumno y la forma en que - el maestro organiza sus cursos pues es el profesor quien - tiene la responsabilidad que la labor educativa otorga, -- que es la formación integral del ser humano.

A continuación se describen una serie de aspectos necesarios para estimular la creatividad en los alumnos.

- a) El papel del maestro: Es importante para el funcionamiento del grupo pues el maestro puede además de funcionar como tal, convertirse en figura de alta estimación en el caso de los niños; en el amigo comprensivo para el adolescente; con el cual se puede trabajar; o en -- adulto regañón que les cause apatía por la escuela.

El maestro más que ser "el que lo sabe todo" debe ser buen conductor del grupo, que enseñe a aprender. Con esto nos vemos en la necesidad de modificar nuestras - actitudes, es decir:

- No dar órdenes o establecer normas rígidas.
- No debe imponer su criterio pues debe ser flexible y



tomar las opiniones del grupo.

- Debe ser animador para que ayude al grupo a funcionar, estar abierto al cambio.

- Retomar y analizar las ideas que dan los alumnos, -- aún las que parezcan absurdas o imposibles pues para -- que los alumnos sean creativos se debe empezar por ser creativo uno mismo.

- Se debe propiciar la participación de todos los integrantes del grupo, hacerlos sentir que se confía en -- ellos y en su capacidad pues toda persona tiene algo -- que enseñar a los demás.

- El orientador debe preparar el ambiente propicio para que el alumno se desenvuelva, y así comparta y enriquezca su experiencia.

- b) Creación del ambiente propicio.- El orientador debe -- ser capaz de canalizar la dinámica del grupo en pro de lograr los objetivos que se persiguen, haciendo que ésta sea de cordialidad y entendimiento.

El grupo debe actuar dentro de un ambiente favorable, cómodo, idóneo para las actividades que se efectúen; -- pues cuando se está cómodo, tranquilo y agusto, la -- tarea será más provechosa y gratificante.

El maestro, además de propiciar un ambiente cordial en el salón, debe propiciar que las relaciones interpersonales sean también cordiales pues la participación en

un grupo puede producir temor, hostilidad, inhibición, lo cual obstaculiza el desarrollo de la creatividad y el aprendizaje, y si en cambio se logra reducir la tensión, se favorecerá el trabajo y la producción individual.

- c) Realizar una programación de clase crítica.- Este punto es importante pues a través de la planeación y de la programación como se pueden instrumentar acciones que estimulen el desarrollo de la creatividad en el -- alumno a partir de la actividad que realiza.

Como la labor educativa desarrollada en el salón de clases es intencionada, es necesario sistematizar las actividades que el individuo debe realizar para que así conozca claramente el proceso que lo lleve al logro de los objetivos pretendidos. No obstante esta labor puede ser poco funcional principalmente al efectuar programas anuales o semestrales pues son aplicados rígidamente sin adaptarlos a la situación del momento.

Un programa puede ser tan rígido, que solo estipule el proceso técnico sin instrumentar estrategias que permitan al individuo participar reflexiva y activamente, para que de esta forma conozca lo que va a hacer, cómo lo va a hacer y para qué lo va a hacer. Es decir, dejarlo en libertad de investigar, inventar, descubrir, experimentar las posibilidades de las cosas y que las -- cambie o las transforme si es necesario.

Por lo antes mencionado, es necesario realizar un plan de trabajo para cada clase para que de esta forma sea acorde a la situación del momento. La elaboración de estos planes de trabajo deben conducir a los siguientes aspectos:

1. Al planteamiento de problemas relacionados con el tema a tratar en clase, que estimulen al alumno a pensar, investigar, curiosear con respecto a éste.
2. A la selección de ejercicios y recursos idóneos. En ocasiones al programar un plan de trabajo, parecen "obvias" las actividades y recursos que se utilizarán, sin embargo, es importante pensar con sumo cuidado las tareas que se van a realizar y además pensar en otros ejercicios si es que la dinámica del grupo se dispersa.

También, la elección del recurso a utilizar es importante como elemento de motivación para el grupo, por ejemplo, -- querer dar explicación de un tema podría resultar tedioso pero si se le acompaña con ilustraciones o transparencias relacionadas a dicho tema, seguramente resultaría más agradable y amena la clase.

3. A una apertura de la experiencia. Las actividades deben ser organizadas tomando en consideración la inclusión de elementos de análisis que favorezcan la crítica y el desarrollo de la sensibilidad ante el medio, logrando así, estimular la imaginación, fantasía, etc....

4. A la actividad constante del individuo, que lo ayude a establecer soluciones personales y/o colectivas.
5. Al respeto del trabajo y proceso individual del alumno.

Además, no se debe perder de vista el hecho de que lo que a un niño puede resultarle indiferente, para otros no lo es, esto se debe a que algunos ya lo han vivido o que otros aún no estén preparados para vivir tal experiencia. Es por este motivo por el que es necesario la evaluación continua que posibilite la selección de actividades para cada clase de acuerdo con el desarrollo que alcance la mayor parte del grupo; por lo que es conveniente que las experiencias sean nuevas o que se vean desde una perspectiva diferente, con esto se logra que todos los miembros del grupo refuercen sus conocimientos al mismo tiempo y que se nivelev el grupo (G. Cruz y B.O. Chanona, 1982).

Los métodos propuestos anteriormente pueden ser incorporados a la enseñanza ordinaria de los programas escolares, sin que éste se afecte y sin requerir de materiales o recursos especiales ni tampoco de un horario específico para llevar a cabo "la clase de creatividad"; pues los maestros pueden programar las actividades propias a su plan de estudios de manera que incluyan en ellas -- poesía, ficción, composición creativa, proyectos que requieran investigación y realización para que de ésta forma se de un producto complejo y creativo. Además este tipo de programas destinados a facilitar el pensamiento creativo están al alcance de todo maestro que no esta conforme con establecer una atmósfera pro

picia para el aprendizaje; sino que además desea favorecerla dentro del contexto de la realización del programa.

No obstante, no se debe perder de vista el hecho de que así como existen factores que estimulan el carácter creativo; existen también factores que obstaculizan esta habilidad en el individuo, - por lo que es necesario referirse a ellos.

### 2.3.2 FACTORES QUE OBSTACULIZAN LA CREATIVIDAD.

Si un individuo obtiene un puntaje elevado en uno de los tests - de CI que comunmente se administran entre el jardín de infantes y el 3er. grado, con seguridad ingresará a la universidad, logrando así el desempeño de una profesión, pues los docentes y directivos escolares lo incluirán en la categoría de "los dotados" y más aún, harán esfuerzos específicos para ayudarlo a desarrollar su capacidad.

En cambio, si un individuo solo obtiene un puntaje de CI promedio, o ligeramente por encima del promedio ¿acaso eso significa que el individuo no es un sujeto dotado?. Eso es lo que por lo general se supone, tanto entre los educadores como entre los padres de familia. Lo cual, según Paul Torrance es la falacia que más ha dañado a los pequeños, además de que la sociedad se despoja día a día de más talentos creadores.

"Los niños están más dotados de lo que sus padres o maestros creen... y lo son de diferentes maneras", además "los tests de CI no miden el talento creador. Si alguien pretende basarse so-

lo en ellos, pasaría por alto al 70% de los jóvenes más dotados".

Durante muchos años Torrance y sus colaboradores de la Oficina de Investigación Educacional (Bureau of Educational Research) estudiaron a más de 15,000 niños de ambos sexos, desde su ingreso hasta el 6to. grado, descubriendo que al comienzo de las vidas de estos niños exhibían un valioso potencial creativo, éste se ve destruido al llegar al 4to. grado. Esto no se debe a que los padres y maestros sofoquen la creatividad sino a que no logran reconocerla allí donde existe; pues suelen confundirla con desobediencia, excentricidad y peor aún estupidez.

Dicha confusión quizás se deba a que aún no logran comprender -- que la creatividad implica huir de lo obvio, de lo seguro y de lo previsible para producir algo que, al menos para el niño resulta novedoso. Esto produce serios problemas a los profesores y padres, pues las constantes preguntas, experimentos y actos exploratorios del niño los exasperan.

Además, lo que se considera en el mayor número de aulas de las escuelas primarias, es que el buen alumno es aquel que repite lo que se le dice y que copia exactamente lo que ve en sus libros. En cambio, el niño creativo desea inventar sus propias historias. Dibuja lo que él ve y de la manera como lo ve y no estrictamente de la forma como debe ser.

Además, constantemente hace preguntas porque desea captar el sentido de lo que ve y oye.

Sin embargo, los niños que hacen ésto y que responden de manera ingeniosa, imaginativa e insólita, saliendo de lo establecido en el manual, son castigados al disminuirle valor a sus respuestas.

Un ejemplo que ilustra lo anterior es el que se refiere a Daniel, un niño de 4 años que en una ocasión preguntó a su madre ¿Qué es más, 12 kilómetros o 12 horas?. Al escuchar ésto, su madre responde "No seas tonto"; sin embargo, la realidad es que la pregunta de Daniel demuestra alto grado de inteligencia, pues hasta esa joven etapa de su vida el número 12 siempre había estado conectado a algo: kilómetros, horas, bolitas, etc... y de pronto Daniel se da cuenta de que 12 es un número con identidad propia; dando de esta manera sus primeros pasos al campo de las matemáticas.

De lo anterior se puede decir que lo que para la madre era una pregunta tonta, en realidad era una manifestación de elevada creatividad.

Teóricamente, se sabe que en la actualidad se requiere más que nunca de la inteligencia creadora para enfrentar los cambios y hallar nuevos significados y valores a la vida. No obstante, en la práctica, es diferente, pues la sociedad hace mal trato de los seres creativos y principalmente cuando éstos son jóvenes; lo cual se ve reconfirmado en un estudio efectuado por los investigadores de Minnesota en aulas de 1er., 2do., y 3er. grado; el cual consistía en solicitar a los profesores y alumnos que men--

cionaran a aquellos niños que destacaban por hablar más, a los que tenían ideas más brillantes, a los que tenían las más malignas y a los que se les ocurrían las más tontas.

Los resultados dados por docentes y alumnos fueron similares. -- Atribuyeron como ideas más aquellos con índice de creatividad bajo pero con CI elevado y al niño que ofreció ideas tontas y malignas resultó ser, después de haberle aplicado múltiples evaluaciones el sujeto más creativo del curso.

De esta manera es como Torrance y sus colaboradores concluyen -- que la mayoría de los profesores distinguen al niño con CI elevado por sobre aquél que demuestra poseer alto índice de creatividad; aún cuando éste haya demostrado haber aprendido igual que el primero al haber sido evaluados por pruebas estandarizadas de inteligencia.

Esta conclusión nos lleva al cuestionamiento de varias interrogantes:

- ¿Por qué existe este prejuicio en contra del niño altamente creativo?
- ¿Por qué ese favoritismo hacia el niño con CI elevado?

Torrance considera a la personalidad como la aptitud que así como tornan al niño creativo también lo hacen diferente.

Torrance llega a esta idea después de haber enumerado las características utilizadas para describir a los niños creativos.



- "acepta el desorden".
- atraído por lo misterioso.
- jugueteón.
- le gusta jugar con ideas.
- es valiente.
- la energía le sobra....
- proporciona ideas fuera de lo común.
- es emocionalmente sensible.
- halla faltas en todo.
- tiene espíritu de contradicción.
- afronta riesgos.

Para determinar cuales son las cualidades que los docentes suelen estimar y aún recompensar, Torrance le pidió a gran cantidad de maestros que enlistaran los rasgos de personalidad por orden de preferencia.

Así, en la parte superior colocaron características como.- Prontitud, cortesía, popularidad, receptividad hacia las ideas de -- los demás, capacidad de aceptar críticas y buena memoria. Al final de la lista, como rasgos menos deseables anotaron.- Audaz, siempre está haciendo preguntas, atrevido, incapaz de aceptar la palabra de otros, deseo de aceptar riesgos.

Quizás la verdadera respuesta a los cuestionamientos antes mencionados sería que la falta de aceptación del niño creativo por los demás se debe al hecho de que éstos jamás se dan por satisfechos con aprender lo que les da el maestro, sino que siempre insiste en encontrar la verdad por sí mismo, haciéndose preguntas, explorando e investigando.

En consecuencia, es víctima de sus virtudes, pues su independen-

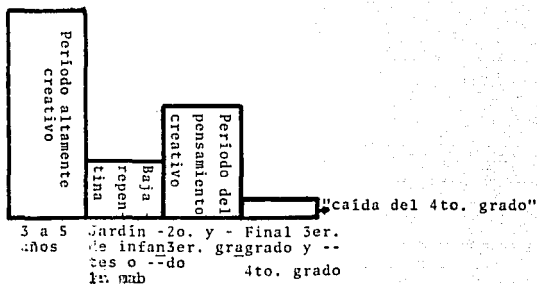
cia puede confundirse con rebeldía, su capacidad para encerrarse únicamente en su trabajo puede hacerlo parecer antisocial, su sentido del humor, espíritu juguetón y clara visión del mundo pueden hacerlo parecer irrespetuoso de los adultos, sus ideas originales y fuera de lo común pueden ser confundidas por excéntricas. Todo esto lo lleva a que sus maestros siempre se pregunten ¿Por qué no puede ser como los otros niños?.

Además, los padres de niños creativos se muestran preocupados -- por la creatividad que sus hijos muestran, sin siquiera pensar -- que la exuberancia y la flexibilidad que su hijo manifiesta constituyen el signo más seguro de una personalidad sana, que funciona perfectamente, es decir, lo que debería preocupar a los padres no es la creatividad que su hijo muestra sino el hecho de que ésta sea limitada ya sea por los maestros o compañeros de su hijo o peor aún por ellos mismos.

Esta presión manifestada por los padres hace que los niños se -- sientan culpables de sus propios dones, pues en vez de aceptarse a sí mismos, procuran remodelarse de acuerdo con formas convencionales de ser, destruyendo u ocultando así el talento que los hace ser diferentes de los demás.

Seis años tomaron a Torrance y su colaboradores revelar los altibajos que presentaron las pruebas de evaluación aplicadas en torno a la creatividad.

Estos datos se ilustran en la siguiente gráfica.-



El período de los 3 a los 5 años es altamente creativo.

Cuando el niño ingresa al jardín de infantes o al 1er. grado se produce una baja repentina.

Durante el 2do. y 3er. grado tiene lugar un período de pensamiento creativo.

Al final del 3er. grado y comienzos del 4to., se verifica una declinación repentina y drástica, a la que Torrance le llama "caída del 4to. grado"; en esta etapa solo unos pocos niños resisten las presiones ejercidas y siguen desarrollando facultades propias del pensamiento creativo.

Cabe hacer notar que estas fluctuaciones no constituyen una característica propia del proceso de crecimiento pues grupos enteros de niños que pasan por la guardería, el jardín de infantes y todos los grados escolares sin que se produzca interrupción en el proceso de su desarrollo creativo, por lo que, es debido a --

las presiones externas el hecho de que la chispa creadora en los pequeños se apague.

¿En qué consiste esas presiones?

1. El desaliento de la fantasía: - pues se le impide moverse libremente entre el mundo de los hechos y la razón y los confines de la mente que están más allá de las fronteras de la conciencia.
2. El que se les limita o refrena: - los padres suelen evitar que sus hijos fracasen por lo que impiden que experimenten, sin embargo, para aprender de manera creativa, los niños deben fracasar más de lo que triunfan y así valorar sus aptitudes y correr riesgos.

La clave no reside en enseñarles a pensar creativamente sino en dejar de interferir en sus pensamientos.

3. El no recompensar la creatividad: - en general, el individuo rinde más en aquello que le ofrece mayores satisfacciones.
4. El no evitarse los estereotipos sexuales: - no se debe permitir que el niño crea que es cosa "de maricas" el mostrarse abierto a los sentimientos, interesado al color, forma, movimiento e ideas, ni que las niñas crean que está mal el mostrarse intelectualmente curiosa e interesada por la investigación y la experimentación.

Los estereotipos sexuales destruyen la creatividad.

5. No se debe juzgar al niño por su capacidad para la lectura y la escritura. A veces los niños dotados de creatividad están retrasados con respecto a los demás de su grupo en aptitudes verbales pues les resulta difícil expresar sus ideas por escrito.
6. El no concedérseles libertad para experimentar para pensar creativamente, el niño necesita jugar con el tema, darle vuelta a las ideas, ensayar conjeturas, etc... En vez de reírse de él, hay que alentarle para que ponga a prueba sus conjeturas.
7. El no ayudarlo a utilizar su creatividad en el ámbito de las relaciones sociales debe ayudársele a convertir su sensibilidad en generosidad y valerse de su capacidad de percepción para mostrarse comprensivo y tolerante pues uno de los mayores problemas que ha de enfrentar en su vida es el de llevarse bien con los demás sin sacrificar las cualidades que lo convierten en un ser creativo y "diferente".

Se ha escuchado a muchos padres decir "No quiero que mi hijo sea un genio"; simplemente, quiero que sea un chico normal, feliz bien adaptado".

Pero, como dice Torrance, la felicidad, normalidad y capacidad de adaptación consisten principalmente en utilizar al máximo la

propia capacidad.

"Los seres creativos son, en última instancia, seres felices... siempre que tengan libertad para crear" (J.P. Guilford, et-al -- 1983).

### **CAPITULO III**

#### **TECNICAS PARA FOMENTAR EL CARACTER CREATIVO**

#### TECNICAS PARA FOMENTAR EL CARACTER CREATIVO.

Todo ser humano, sin excepción de nadie, es capaz de solucionar problemas y llegar a ser creativo; ya sea con la orientación de un profesor, de los padres de familia o por ellos mismos, pero - aún siendo así, la creatividad es una habilidad que no puede ser fomentada a través de recetas simples o de formas convencionales de aplicación, por lo que se hace necesario el establecimiento - de técnicas cuyo objetivo central sea el de estimular el carácter creativo en el individuo.

Estas técnicas requieren de una reestructuración constante de -- sus fórmulas y actividades; de acuerdo a la situación que se esté experimentando en determinado momento y principalmente a la - modalidad de individuos hacia quienes va dirigida la técnica.

Es así como han surgido múltiples técnicas al respecto, las cuales son aptas tanto para favorecer el carácter creativo en los - adultos como en los niños. Sin embargo, dado que la temática referida en los capítulos anteriores se han enfocado principalmente a desarrollar el pensamiento divergente en niños de nivel primaria y fundamentalmente en niños del Sto. grado; los técnicas - que se mencionarána continuación serán las adecuadas para este - tipo de niños.

Resulta meritorio destacar que solo se mencionarán algunas de -- las técnicas que por su modalidad guardan alguna relación con -- las asignaturas proporcionadas en primaria y que más aún, hacen



que cada materia enriquezca su teoría con la práctica de dichas técnicas; logrando de esta forma el objetivo central de esta tesis "Fomentar el carácter creativo del niño preescolar".

Este objetivo será fácilmente alcanzado si el maestro posee verdadera conciencia de lo beneficioso que resulta ser el estimular esta habilidad; tanto para el desenvolvimiento psicosocial del niño como para el desarrollo del programa de enseñanza que le es aplicado. Además de poseer ésta, que resulta ser básico como punto de partida, el maestro debe contar con los elementos adecuados que le faciliten dicha tarea, tales como el conocer cuáles son las características y habilidades que manifiesta un niño creativo, cuáles son los niveles y etapas por las que pasa el proceso creativo, qué relación existe entre la creatividad y la inteligencia y todo aquello que explica teóricamente el proceso creativo, para que de esta forma, el maestro pueda en la práctica aplicar estos conocimientos con sus alumnos.

Para que las técnicas sean consideradas como eficaces, deben contar con los requisitos siguientes: (M.R. Estrada, 1988)

- a) Que sean acordes y se fundamenten en el conocimiento del niño y de su concepto de persona; es decir, que sean de manejo independiente sin requerir del adulto, permitiendo de esta manera el desarrollo del proceso autodidáctico y la autoevaluación y "control de error".

Además, deben propiciar la experimentación y su manejo debe

ser agradable al alumno, de tal forma que encuentre en ellas un aporte a su proceso personal y un canal de comunicación.

- b) Las técnicas deben representar un reto para el hemisferio cerebral derecho, es decir, que desarrollen la capacidad - perspectiva a través del estímulo de los cinco sentidos, - principalmente el de la vista.

Al trabajar con los materiales propios de cada técnica deben dejar huella en la memoria de quien la utiliza y además debe servir de estímulo para el desarrollo del proceso.

Es recomendable tomar en cuenta el nivel general de desarrollo de los participantes, principalmente el de la coordinación motora fina y gruesa; al pretender aplicar determinada técnica que requiera por ejemplo del uso de cierto tipo de material que podría ser peligroso para el niño como el proporcionarle serruchos, clavos y martillos para la realización de una tarea o el ofrecer masas hechas de harina y agua para ser manipuladas por niños mayores de cuatro años, pues esto carecería de sentido (M.R. Estrada, 1988).

De entre las técnicas existentes, es sin duda, la técnica de Solución de Problemas, una de las más importantes a fomentar en el niño del 5to. grado de primaria pues el despertar en él la capacidad de dar muchas respuestas diferentes y originales a un mis-

mo problema, lo ayudará a ir más allá de lo que se le da en el salón de clases, a cuestionarse el por qué de las cosas, a innovar, descubrir y crear lo aún no existente o a modificar lo ya existente. Además, esta técnica le permite adaptarse con mayor facilidad a su medio físico y social.

Aún cuando algunos de los problemas ya han sido resueltos por generaciones anteriores; cada individuo y cada generación tropieza día a día con diversos obstáculos para lograr su resolución, por lo que el sujeto requerirá de un pensamiento diferente al convencional que lo haga dar más de una respuesta creativa a un mismo problema.

Muchos investigadores como Fox y Lorge (1962); Hall, Mounton y Blake (1963); Hoppe (1962); Lorge y Salomon (1960); Tuckman y Lorge (1962), descubrieron que el rendimiento inicial de los grupos pequeños es mayor al que desempeña un individuo solo. De esta demostración, que el maestro tenga la responsabilidad de promover el trabajo grupal en la solución de problemas de manera individual, la cual ha mostrado también ser eficaz para algunos sujetos, esto fue afirmado por Duncan (1959); Mc. Curdy y Lambert (1952) Moore y Anderson (1954) al observar que un individuo solo rinde más que un grupo.

Además Duncan por su lado afirma que si se da el caso en que un grupo rinda más que un sujeto sería seguramente por la experiencia adquirida al trabajar conjuntamente y por haber recibido instrucciones.

Fox y Lorge (1962) reafirman tal idea al decir que tras un período de seis meses de instrucción y práctica para solucionar un problema conjuntamente, indudablemente tiene que superar al sujeto único en su rendimiento.

Sin embargo, hay que dar respuesta a la cuestión ¿Por qué el rendimiento promedio de los grupos pequeños es mayor al de los individuos en la mayor parte de las situaciones de aprendizaje inicial?.

Durante el aprendizaje inicial, los integrantes de los grupos pequeños llegan a un acuerdo del problema de manera colectiva y lo logran con mayor rapidez que un sujeto solo, además de que poseen la información, la aprenden y recuerdan lo más elemental, por lo que sus aportaciones son más variadas, utilizan mayor número de métodos para solucionar el mismo problema y lo verifican con mayor confiabilidad (Klausmeier, Harris y Wiersma (1964).

No obstante, estos sujetos, al trabajar solos, cuando se enfrentan al problema nuevo, sí lograrán realizar la tarea pero lo harán con menos eficacia, esto se debe probablemente a que cuando trabajó como miembro del grupo, su participación no fue activa.

De lo anterior se puede deducir que aquel sujeto que desde un principio trabajó solo, con seguridad, al integrarlo a un grupo, lo hará bien y aprenderá mejor que aquel que no ha trabajado solo.

Los efectos que pueden lograrse a largo plazo con el entrenamiento

to de la creatividad no se conocen ya que no existen estudios de seguimiento a largo plazo, siendo el tiempo máximo dedicado a es to uno o dos años, lo cual hace que no se logren conocer en su totalidad los cambios que puedan ocurrir en sus habilidades para la solución de problemas; ni tampoco cómo van evolucionando los estudiantes y verificar cómo es su trabajo tanto individual como colectivo.

Esta impotencia por conocer los logros de los estudiantes por el corto tiempo, hace que los profesores no apliquen los programas para la solución de problemas a estudiantes de diferentes niveles escolares, es por esto que la información con la que se cuenta es limitada en relación con el aumento de las capacidades para resolver problemas que puedan suscitarse en los estudiantes con la enseñanza y la experiencia informal.

Sin embargo, algunos estudios transversales han demostrado la importancia de mantener el entrenamiento de la creatividad a través de los diferentes grados escolares.

Klausmeier, Sipple y Allen (1964) dieron a conocer los resultados obtenidos en el primer año de estudio transversal sobre el desarrollo cognoscitivo de niños en etapa escolar, en el cual participaron 80 niños de niveles diferentes, Kindergarten, 3ero. 6to. y 9no. grados. Todos realizaron los mismos ejercicios con el fin de que manifiesten sus habilidades para resolver ciertos problemas relacionados a diferentes materias como matemáticas, inglés, etc...

Un ejemplo del tipo de ejercicio realizado por los niños se relaciona con la materia de inglés y es:

Problema más fácil relacionado con el sustantivo:

¿En qué grupo de palabras se deben usar mayúsculas?

- a) pupitres, iglesias, carreteras.
- b) nombre, verbo, adjetivo.
- c) carro, libro, casa.
- d) pedro, méxico, andes.
- e) no sé.

Los resultados obtenidos fueron:

En forma correcta:

- Kindergarten 3%
- 3er. grado 81%
- 6to. grado 96%
- 9no. grado 98%

Cabe mencionar que a los niños de Kindergarten y 3er. grado, les fue leído el ítem, es decir, se les dijo: los sustantivos propios se escriben con mayúscula y se refieren a una persona, lugar o cosa determinada.

Problema más difícil relacionado con el sustantivo:

¿En qué grupo de las siguientes palabras en inglés, se debe añadir S a cada palabra para formar el posesivo?

- a) dog, his, child.
- b) cat, school, their.
- c) Children, man, rat.
- d) class, commette, your.
- e) no sé.

Los resultados obtenidos fueron.-

En forma correcta.-

- Kindergarten	2%
- 3er. grado	25%
- 6to. grado	40%
- 9no. grado	52%

Al igual que en el ejercicio anterior, solo a los niños de kindergarten y 3er. grado les fue leído el ítem siguiente: en la lengua inglesa el posesivo de los sustantivos en singular y plural que no terminan en S, generalmente se forma agragando un - - apóstrofe y una S.

De tales resultados se puede concluir que los niños que lograron resolver los problemas estaban en mayor capacidad de analizar la situación, producir ideas o hipótesis y verificar las hipótesis. Además de haber aceptado el ejercicio como tal, de haber tratado de resolverlo y de no dejar de persistir hasta lograr su solución, todo esto, en comparación de aquellos que no lograron resolver los problemas.

También, con este estudio transversal se pudo observar lo siguiente.-

- El rendimiento mejora notablemente con los niveles superiores.
- Los problemas poseen distintos grados de dificultad aún dentro de la misma área del plan de estudios.
- Existen problemas que los niños del Kindergarten pueden manejar y otros que no pueden resolver los de 9no. grado.
- Hay claras diferencias en el rendimiento de los alumnos inscritos en el mismo grado.

Lo que resulta desconcertante es el hecho de que algunos niños de 9no. grado; y más cuando se cree que con una enseñanza adecuada debería haber sido mayor el porcentaje de alumnos de 9no. grado con más respuestas correctas.

Un intento para apoyar la solución de este problema puede derivarse de utilizar la técnica propuesta por Davis y Houtman -



(1968), la cual constituye una estrategia para estimular la solución de problemas creativos en los planteles educativos, la cual contiene ideas de Osborn (1963) y otras técnicas.

Esta estrategia está constituida por 4 pasos.-

1. Entender claramente el problema y plantearlo en términos generales.
2. Encontrar los principales tipos de solución.
3. Hallar ideas específicas para cada situación.
4. Elejir las mejores ideas.

Un ejemplo de esta estrategia es.-

PASO 1.- Cuando los alumnos sienten la necesidad de conseguir dinero para comprar cosas.	Problema planteado en términos generales: <u>Con</u> seguir dinero.
PASO 2.- Identifican todos los medios posibles y razonables.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ganar</li> <li>- Pedir prestado.</li> <li>- Vender o alquilar.</li> </ul>
PASO 3.- Un individuo o todo el grupo da muchas ideas específicas relacionadas con cada uno de los medios anteriores.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ganar { -cuidando niños -haciendo mandados</li> <li>- Pedir prestado { - al papá. - al otro.</li> <li>- Vender o alquilar { - los patines - la bicicleta</li> </ul>

PASO 4.- El alumno evalúa cuál es la mejor idea y decide cómo proceder.

- buena.
- dudosa.
- no hay permiso
- nunca.
- tal vez.

Si en la práctica funciona el método, el problema se resuelve, - si no es así, el estudiante se retracta revisa y vuelve a considerar el problema y sus posibles soluciones.

En el paso 2 y 3 se favorece la flexibilidad, fluidez y originalidad.

En el paso 4 se busca una solución razonable y aplicable para -- que no sólo se diga sino que se practique,

Es probable que la solución no sea siempre inteligente, original y nueva pero el estudiante ya se encuentra estimulado para esforzarse y dar ideas poco comunes (Klausmeier y Goodwin, 1971).

Una vez mencionado todo lo referente a la técnica de solución de problemas, resulta importante destacar la importancia de incluir esta técnica pero de manera creativa, como una asignatura en los programas de enseñanza; es decir, que además de ser de suma utilidad el fomentar en el niño la capacidad de solucionar problemas, resultaría de mayor utilidad, el estimularle dicha habilidad pero de manera creativa, de tal manera que no solo se conforme con dar una solución que resuelva el problema. sino que se esfuerce por dar muchas respuestas diferentes y originales a ese -

mismo problema.

La inclusión de esta técnica como una asignatura más del programa escolar lograría llenar el enorme vacío existente en el trabajo sistemático de la creatividad académica en todos los niveles y no dejar esta importante habilidad sin motivar por creer que no existe pues ésto de hecho es una falacia.

Enriqueciendo de manera adicional la labor docente con una variedad de ejercicios que a la vez que permiten cubrir el programa de las diferentes asignaturas motivan al estudiante a la realización de la tarea al permitir incorporar al trabajo escolar técnicas "vivenciales" y actividades de tipo práctico, las cuales, como es ampliamente conocido, se adecúan de manera exacta a las formas de obtención del conocimiento de los niños de edad escolar.

A continuación se mencionarán algunos ejemplos de cómo incluir la técnica de solución de problemas de manera creativa en asignaturas como:

1. Historia de México
2. Español.
3. Ciencias Sociales.
4. Ciencias Naturales.

En todas ellas se persigue el mismo objetivo que es el de desa -

Desarrollar la originalidad como rasgo de la creatividad a través de actividades vinculadas al contenido del programa de la asignatura a tratar.

También la labor del profesor en todas las materias debe ser la misma, es decir, la de programar actividades que permitan lograr el objetivo creativamente.

Lo que necesariamente variará será el tipo de actividades para cada materia.

1. Materia: HISTORIA DE MEXICO.

Tipo de Actividades:

a) Dramatización de la historia: cada alumno protagonizará a un personaje de la historia de México, para lo cual, tendrá que imaginar cómo vestía, cómo era físicamente y cómo era su forma de actuar. A partir de este criterio que se forme, se disfrazará lo más aproximadamente a lo que imaginó.

b) Representación por medio de murales realizados por equipos:

Cada equipo hará un mural que muestre el paisaje o panorama que se vivía en esa época; lo cual será logrado tras haber imaginado individualmente y de haber llegado a un acuerdo colectivo.

La realización de los murales se verá enriquecida con la utilización de la técnica de Recorte y Pegado, que consiste en:

Técnica de recorte y pegado: (G. SeFchovich y G. Waisburd, 1987)

Esta técnica ofrece posibilidades de creación y de trabajar con diversidad de materiales para combinar, lo cual beneficia a la coordinación motora fina pues perfecciona por ejemplo la habilidad de recortar.

Sin embargo, esta técnica posee la desventaja de que el recortar y el pegar no puede hacerse con cualquier material pues se requieren de materiales específicos que faciliten su manejo. Es por tal razón por la que quizás el niño se resista a trabajar es ta técnica, aún cuando esté apto para hacerlo, pero el educador debe pacientemente invitar al niño a que lo haga.

Además, para que el niño se familiarice poco a poco con la técni ca, el educador debe ofrecérsela sistemática y secuencialmente, de tal forma, el niño logrará dominarla y se beneficiará con - - ella.

El material adecuado para la aplicación de la técnica es:

COMBINADAS FORMAN  
ESTRUCTURAS Y MEZ  
CLAS, MOSAICOS, -  
SILUETAS Y CUEN--  
TOS.

- Tijeras de punta redonda.
- Pegamento plástico o engrudo.
- Brochas para el pegamento.
- Cartoncillo.
- Periódico.
- Revistas viejas.
- Folletos
- Papeles de envoltura de regalos.
- Papeles de desecho.
- Papel lustre, china, terciopelo, crepé, celofán, etc.,
- Trapo absorbente.
- Elementos de la naturaleza como:
  - . Hojas secas.
  - . Ramas.
  - . Conchas de diferentes tamaños.
  - . Piedras
  - . Semillas
  - . Plumas
  - . Cascaras de nuez, pistaches, cacahuates
  - . Piñas.
  - . Bellotas.
  - . Corteza de árbol.
- Materiales de desperdicio industrial de -  
dimensiones pequeñas:
  - . Corcholatas.
  - . Desperdicio de plástico.
  - . Retazos de tela.
  - . Peluche.
  - . Botones.
  - . Madera.
  - . Estambres.
  - . Material de fabricación defectuosa
  - . Cuentas de collares.

- Materiales de fabricación industrial de -  
dimensiones grandes:

- . Cajas de diferentes tamaños.
- . Tubos de papel de baño.
- . Telas de diferentes tamaños, colores y texturas.
- . Alambre.
- . Botellas vacías.
- . Latas vacías de diferentes tamaños.
- . Cartones de huevo.
- . Cartones de leche.
- . Madera, (G. Sefchovich y G. Waisburd, - 1987) .

- c) Escritura de poemas en parejas: cada pareja escribirá un poema cuyo lema se refiera a un determinado pasaje de la historia de México.
- d) Composición de canciones: ya sea de manera individual o por equipos, se compondrán canciones que tengan relación con algún pasaje de la historia de México.

Estas dos últimas actividades estimularán la creatividad del niño, cuando éste se vea en la necesidad de imaginar y buscar de entre las palabras que conoce, aquellas que unidas formen ya sea un poema o una canción relacionados a la historia de México.

El aplicar la materia de Historia de México, de esta manera permite, además de proporcionar al niño el conocimiento teórico de todo cuanto aconteció en esa época, la facilitación de un aprendizaje permanente pues es vivenciado y recreado por el propio --

alumno, además de que es un aprendizaje fácil de integrar pues - el niño experimenta con todos sus sentidos; convirtiéndose de -- tal manera en un aprendizaje significativo y creativo.

2. Materia: ESPAÑOL

Tipo de actividades:

Desarrollo del lenguaje a través del estímulo que se le ofrezca al niño para que aprenda a clasificar y abstraer.

Por ejemplo, la palabra "agua" es aprendida por el niño desde -- que comienza a hablar y muestra su capacidad de abstracción al - generalizar con esta palabra a cualquier líquido, pues ha encontrado que en todos ellos hay rasgos comunes como el no tener for ma propia o el adoptar la forma del recipiente que lo contiene.

Por lo tanto, si se pretende desarrollar el lenguaje del niño, - primero que nada hay que enseñarlo a clasificar cosas ya sea por su tamaño, color utilidad, etc....

Lo anterior enriquecerá la creatividad del niño si se le pide -- que clasifique por ejemplo las letras del alfabeto en mayúscula y en minúsculas, para lo cual seguirá el siguiente proceso:

- a) Imaginar todas las letras del alfabeto.
- b) Hacer las letras del alfabeto modelándolas; siguiendo la - técnica de modelado; la cual consiste en:



Técnica de Modelado: (G. Sefchovich y G. Waisburd, 1987)

Esta técnica favorece la experimentación con estructuras tridimensionales.

El modelado requiere de la utilización de pastas, utensilios tales como lienzos, espátulas, coladeras, tortilladoras, etc... -- pero en un principio se recomienda utilizar las pastas solas y en cantidad suficiente para que sean libremente manipuladas y solo cuando el niño sienta la necesidad de perfeccionar sus estructuras, es cuando se le proporcionarán los instrumentos adecuados para ello; lo cual sucede generalmente a los 8 años de edad pues es cuando aparece la necesidad de copiar de manera exacta el mundo.

Además de esta razón, es importante que el niño se inicie solo con la pasta para que así explore y sienta su peso, textura, temperatura, color, olor y todas sus características.

El material adecuado para la aplicación de la técnica es:

- Mesa forrada de tela plastificada lisa o con manta.
- Recipientes con agua para que se enjuaguen las manos.
- Recipientes de plástico para colocar la pasta.
- Lenzos o trapos absorbentes.
- Pinceles.
- Pinturas para pintar las estructuras ya terminadas.
- Barniz.
- Instrumentos para perfeccionar las estructuras como:

- . Palos de madera que sirvan para alisar, decorar, realzar detalles, etc...
- . Exprimidores de limones.
- . Tortilladoras.
- . Rodillos.
- . Espátulas.
- . Moldes para galletas.
- . Coladeras.

- Diferentes tipos de pastas como:

1.- Barro: ya sea en piedra o polvo, en ambos casos se le agrega agua para que adquiera una consistencia adecuada para modelar.

2.- Papel Maché: se elabora con:

- Papel de desperdicio } se rasga y se pone en una  
 - Periódico } cubeta con agua por dos días.

- Agua }  
 - Almidón } para hacer engrudo.

- Pegamento plástico - se le pone al periódico.

- Vinagre - se le pone al periódico para quitarle la tinta

- Pinturas } para pintar las estructuras ya terminadas.  
 - Barniz }

3.- Cola celulósica y serrín: se elabora con:

Se revuelve en una cubeta. }  
 - cola celulósica (pegamento en polvo para pegar papel tapiz)  
 - Serrín fino.  
 - Agua.

4.- Plastilina: es recomendable colocarla en una bolsa de plástico y sumergirla en agua caliente para que su manipulación sea agradable y fácil a los niños.

5.- Masa I: Se elabora con:

- pinturas vegetales } se tiñe el agua del color deseado
- agua }
- harina } se mezclan y amasan y luego se les
- aceite } agrega el agua teñida.
- sal }

Masa II se elabora con :

- 1 l taza de agua. }
- 1/2 taza de sal } se mezclan y
- 2 cucharadas de cremor tártaro } se amasan.
- 1 cucharada de aceite.
- Gotas de color vegetal

c) Una vez terminadas todas las letras del alfabeto en sus 2 modalidades: Mayúsculas y Minúsculas, el niño las clasificará.

Si se aplica la materia de español, introduciendo para la enseñanza de lenguaje verbal, redacción, gramática, etc... actividades creativas, el profesor logrará además de alcanzar el objetivo propio del programa de enseñanza oficial, el objetivo de fomentar el carácter creativo en su alumno.

3.- Materia: Ciencias Sociales.

Tipo de Actividades:

La utilización de mapas en forma de rompecabezas hechos por los

propios alumnos y con ayuda de la técnica de recorte y pegado que ya fue explicada con anterioridad y de la técnica de dibujo con pincel, la cual consiste en:

Técnica de pintura con pincel: (G. Sefchovich y G. Waisburd, 1987)  
Esta técnica facilita la experimentación con color y sus combinaciones; siendo necesario proporcionar al niño toda la gama de colores para así propiciar la planificación y el diseño del trabajo y también el control de error.

Si se agrega a la técnica el uso de pinceles de diferente grosor y objetos diversos como tenedores, plumas de aves, peines, etc., etc... sin duda se enriquecerá la técnica.

Para la experimentación, la posición de la hoja puede variar, es decir, puede ser colocada de manera horizontal, vertical, sobre el piso o una mesa, etc... pues lo importante es que se pinte -- sobre una base lisa y de preferencia blanca pues así los contrastes de los colores dejarán huella en la mente de los niños.

Cuando la técnica es aplicada a niños mayores o avanzados en el proceso, es recomendable que experimenten además de con diferentes colores, con diferentes texturas de papel.

Una de las ventajas que ofrece la técnica es que fomenta el trabajo en equipos, el cual debe constar de no más de cinco niños - si es que se desea que exista común acuerdo entre ellos.

No obstante, según Cousinett (1972) es solo a partir de los nue-

ve años cuando el niño toma conciencia de lo que es trabajar en equipo pues se ha observado que los niños de tres años de edad, al formar parte de un equipo, éste no logra integrarse pues cada niño pinta lo que desea con toda libertad y sin compartir su idea con los otros para pintar un mural que sea común y acorde a lo que todos los miembros del equipo quisieron.

Pero esto, de ninguna manera puede hacer pensar que la técnica no es adecuada a estos niños pequeños pues aunque no logren integrar un equipo, aprenden tanto a compartir el material con los otros niños como a adquirir sus primeras nociones de cooperación, lo cual le es básico para desenvolverse en el mundo contemporáneo en el que vive.

El material adecuado para la aplicación de esta técnica es:

- Mesa de superficie lisa, caballete, espacio para murales.
- Vasos desechables que contendrán la pintura.
- Cajas de leche vacías y lavadas que servirán de sostén de los vasos.
- Papel blanco.
- Pinceles de diferente grosor.
- Toallas o trapos absorbentes.
- Pintura.

. Para los pequeños: que no contengan plomo

colores: los básicos (azúl, amarillo, rojo).

Para los mayores: Cualquier pintura que se disuelva en agua  
colores: los básicos más blanco y negro  
(G. Sefchovich y G. Waisburd, 1987).

El hecho de que el alumno elabore sus mapas siguiendo esta técnica logrará que además de que aprenda a ubicarse en el espacio de su mundo, desarrollará su creatividad al llevar a la práctica lo que se le ofreció teóricamente.

#### 4.- Materia: Ciencias Naturales.

##### Tipo de Actividades:

Al dar la explicación de los diferentes tipos de hojas que se diferencian por su tamaño, forma y color, dependiendo del árbol del que proceden, el maestro puede además de lograr el objetivo pretendido por el programa de enseñanza oficial, el objetivo de fomentar el carácter creativo de su alumno, si aplica el conocimiento de la siguiente manera:

- a) Que el niño imagine todas las formas, colores, tamaños que puedan tener las hojas de los árboles.
- b) Que el alumno las dibuje como él se las haya imaginado y siguiendo la técnica de dibujo libre, la cual consiste en:

Técnica de Dibujo Libre: (G. Sefchovich y G. Waisburd, 1987).

Es una técnica importante de ofrecer al niño desde los años pre-escolares.

El rellenar o iluminar son considerados formas de dibujo, además

son un eficaz ejercicio para mejorar la coordinación motora fina ya sea antes o durante el aprendizaje de la escritura; sin embargo, no puede ser considerada como una finalidad pues lo que se desea lograr es el desarrollo de la aptitud creadora.

El dibujo puede ser analizado de tal forma que detecte el proceso por el que está pasando el niño en la búsqueda y descubrimiento de sí mismo, en su conquista de estructuras, en la aplicación de soluciones, en el placer por la exploración y por la innovación.

El material adecuado para la aplicación de la técnica es:

- Crayolas o "ceras" de colores surtidos y de diferente grosor.
- Lápices de color.
- Papel blanco de buena calidad.
- Mesa de superficie lisa y de color neutro.

Las crayolas y lápices de colores son una prolongación de la mano, los cuales retratan los movimientos sobre el papel y al ser cambiada la tensión muscular, también variará la intensidad de la huella. Estas huellas son perfectas para ser registradas en la memoria del niño pues el sentirse con libertad y comodidad al dibujar, hace que descubra en su hoja estructuras lineales que las recuerde y experimente con ellas (G. Sefchovich y G. Waisburd, 1987).

c) Que el alumno recoja de diferentes árboles hojas de distinto color, tamaño y forma.

d) Que las clasifique, según los criterios mencionados en el inciso c).

e) Que el alumno se esfuerce por dibujarlas lo más parecido posible a la realidad y siguiendo la técnica de dibujo libre.

f) Que comparen los dibujos imaginados con los realizados después (ya habiendo conocido las hojas).

Las ventajas que ofrece el aplicar de esta manera la materia de Ciencias Naturales son:

Además de lograr el objetivo propio del programa escolar; logra el objetivo de favorecer la creatividad del niño pues los materiales a utilizar son aportados por el niño mismo, ejercitando así su forma viva de aprender, de manipularlos, observarlos, etc..

Una vez citados algunos ejemplos del tipo de actividades que pueden ofrecerse al ser aplicadas algunas de las materias propias del 5to. grado de primaria para de esta manera lograr no solo el objetivo propuesto por el programa de enseñanza oficial sino también el lograr el objetivo de desarrollar la capacidad creadora existente en cada uno de los niños, se procederá a mencionar lo que todo maestro debe o tiene la responsabilidad de hacer si es que desea lograr ambos objetivos.

Por un lado, el maestro tiene la responsabilidad de avanzar hacia una Pedagogía de la creatividad pues el niño tiene apetito por saber más, por descubrir, inventar, innovar y por aportar algo útil y significativo al mundo y si no se explotan al máximo -



estas potencialidades, se estarían formando a individuos solo receptores, los cuales se mantienen sujetos a su silla sin ser participativos en su propio aprendizaje.

Aún cuando las ventajas ofrecidas al incluir en el programa de enseñanza oficial, actividades que fomenten la habilidad creativa en el niño, sean muchas, existe mucha controversia al respecto pues algunas escuelas no están dispuestas a experimentar cambios en sus ya viejos y conocidos programas y aquellas escuelas que si pretenden hallar una mejor Pedagogía, han empezado a incorporar cambios, pero éste es un proceso largo que requiere de la modificación no solo del programa sino de las actitudes de -- los profesores también.

Por otro lado, hay padres de familia que no desean esperar a que se den esos cambios, pues los años formativos de sus hijos se es capan rápidamente. Es por tal motivo por el que es fundamental el orientar a los padres de familia, para que puedan también participar en la formación de sus hijos, fomentando su carácter -- creativo y principalmente sin dejar toda la responsabilidad a la escuela (M.R. Estrada, 1988).

Pero ¿cómo se puede fomentar la creatividad en la casa?

También a través de actividades como las ya mencionadas, es de-- cir, con el dibujo libre, el recorte y pegado, entre otras, pues estas representan formas de comunicación, por lo que el tiempo -- que el niño dedique en su casa al trabajo con estas técnicas se-

rán agradables siempre y cuando los padres no lancen juicios de valor, pues el propiciar la competencia entre hermanos, entre -- compañeros y aún entre grandes y chicos no resulta benéfico debi do a que cada individuo posee un ritmo propio de desarrollo, el cual debe ser respetado.

Para poder fomentar la creatividad en la casa es importante to-- mar en consideración 2 aspectos:

- 1.- El espacio destinado a la realización de las técnicas.
- 2.- El establecimiento de hábitos de orden y limpieza.

Ambos aspectos con el fin de la utilización de las técnicas en - el hogar no representan un problema de limpieza o de trabajo ex- tra para las madres sino un beneficio para todos.

También sería benéfico disponer una mesa en un rincón que sea fá- cil de limpiar, con una o dos repisas de madera que los niños -- puedan alcanzar con facilidad. En esta mesa se podrán tener to- dos los materiales siempre disponibles.

Los básicos son: crayolas, papeles, desperdicio, tijeras especia- les para niños, trapos, cubetas, jabón, bote de basura, escoba - chica, etc...

Si el objetivo de trabajar con estas técnicas en el hogar es man- tener momentáneamente alejados a los niños de la T.V., o estrete- ner a un pequeño que por estar enfermo, necesita permanecer en - casa, o buscar una distracción para las tardes lluviosas en que los niños no deben estar en la calle, el material que se reco-

mienda proporcionar a los pequeños es aquél que no represente un peligro para que pueda ser manejado por ellos mismos sin requerir de la presencia de un adulto (G. Sefchovich y G. Waisburd, - 1987).

Para lograr ambos objetivos, cualquiera de las técnicas utilizadas en la escuela y que algunas de ellas han sido ya mencionadas, resultan también de gran utilidad en el hogar, pero no se debe perder de vista el hecho de que el criterio para introducir las técnicas básicas en el hogar no es el mismo que rige el marco de un programa escolar, por lo que los padres no deben olvidar que son ellos quienes mejor conocen a sus hijos, por lo tanto, tienen que confiar en sus conocimientos y en su natural intuición para así lograr un acercamiento más personal con el niño.

En síntesis, la utilización de las técnicas en el hogar:

- Estimulan el desarrollo del potencial creativo del niño.
- Desarrolla el pensamiento divergente.
- Ayuda a aminorar problemas, gritos y aún castigos, los cuales generalmente son producto del aburrimiento.
- Compensa la apatía producida por el exceso de T.V.
- Da al niño alternativas para que aprenda a organizar su tiempo libre.
- Facilita el acercamiento y comunicación entre padres e hijos.
- Ayuda al aprendizaje de hábitos de orden y limpieza.
- Ofrece a los padres de familia momentos de privacidad.

(M.R. Estrada, 1988).

Las técnicas citadas con anterioridad solo son algunas de ellas pues existen una gran variedad y todas encaminadas a lograr el mismo objetivo "Fomentar el carácter creativo del niño".

Y si estas técnicas se incluyen en la aplicación no solo de las áreas tecnológicas y artísticas como suele suceder sino también en todas las asignaturas propias del programa de enseñanza oficial del 5to. grado de primaria como Español, Matemáticas, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales; además de lograr el objetivo de "Fomentar el carácter creativo del niño", se lograrían el objetivo de enriquecer el conocimiento teórico contenido en cada una de las materias.

Con lo anterior se evitaría el que cuando el niño se enfrente a un determinado problema no sea capaz de dar muchas respuestas diferentes y originales ya sea a problemas académicos o de su vida cotidiana.

Una manera de enriquecer la capacidad creativa de los estudiantes, que no requiere la modificación de los programas académicos, es el ofrecerles talleres de creatividad como actividad complementaria a los currículos escolares, los cuales ofrecen las siguientes ventajas:

- a) Pueden presentarse como actividades recreativas.
- b) Por lo general pueden impartirse en períodos relativamente cortos.
- c) Permite el desarrollo libre de la creatividad, sin la necesidad de vincular a ningún contenido particular y por tanto, --

permite más fácilmente la generalización a cualquier campo del conocimiento o la acción humana.

c) Puede utilizarse dentro de la jornada para relajar la tensión, para motivar al grupo para favorecer la integración social del grupo, entre otras funciones.

e) Los resultados del proceso pueden observarse en el desempeño a corto plazo.

La finalidad de este trabajo es por tanto, proporcionar un "modelo de taller" que promueva el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5to. grado de primaria.

**RESULTADOS**

Los resultados obtenidos en el presente trabajo señalan lo siguiente:

Los datos reportados corresponden a una población de 31 niños menos la muerte experimental de uno de ellos, quedando así un total de 30 sujetos cuya edad promedio es de 9 años y cuya participación radica básicamente en someterse al programa para fomentar las habilidades creativas del niño en edad escolar, el cual tuvo una duración de 2 meses distribuidos en 8 semanas, 2 horas por semana, de 2 horas cada sesión, dando así un total de 16 horas.

Para analizar los resultados obtenidos en la aplicación del programa se utilizaron dos pruebas estandarizadas para medir pensamiento divergente o creativo, éstas son el Test de Pensamiento Creativo de Minnesota y el Group Inventory for Finding Creative Talent o GIFT; ambas en sus dos modalidades, pretest, para conocer el grado de creatividad que posee cada alumno sin previo sometimiento a un programa de esta índole y posttest, para verificar algún cambio en la conducta del sujeto de aquella manifestada en el pretest.

Dichas pruebas arrojaron los siguientes puntajes, mismos que pueden ser consultados en las tablas número 1 y número 2:

Puntajes Promedio para el Test de Pensamiento Creativo de Minnesota:

- En Pretest: 4.27
- En Postest: 5.09

Puntajes Promedio para el Test GIFT:

- En Pretest: 20.19
- En Postest: 21.64

Para analizar si las diferencias en los puntajes obtenidos en los medios del pretest y postest de cada una de las pruebas utilizadas fueron significativas, se llevó a cabo una prueba T para muestras aparejadas formulándose las siguientes hipótesis:

**Hipótesis Estadística:**

Los puntajes obtenidos en el postest por niños entrenados con el programa para fomentar la creatividad serán superiores que los puntajes obtenidos por los mismos niños en las pruebas de pensamiento creativo de Minnesota y el GIFT obtenidos en el pretest.

**Hipótesis Nula o  $H_0$ :**

Los puntajes obtenidos en el postest del programa para fomentar las habilidades creativas de niños en edad escolar no muestran

un cambio significativo de aquellos manifestados en el pretest - ni aún con la aplicación de un entrenamiento específico para lograr el citado objetivo.

**Hipotesis Alternativa o  $H_1$ :**

Los puntajes obtenidos en el postest son significativamente superiores en comparación con los obtenidos en el pretest.

La efectividad lograda con la aplicación del programa para fomentar las habilidades creativas se debe a que los resultados obtenidos en la prueba T fueron:

Para la prueba de Pensamiento Creativo de Minnesota se dio un valor de T calculada igual a 8.3661679589 con una .05 con -- 29° de libertad.

Para la prueba de GIFT se dio un valor de T calculada igual a -- 6.2277500071 , con una .05 con 29° de libertad.

Resulta meritorio hacer notar que al no existir grupo control, en la realización del presente trabajo, los resultados obtenidos no pueden ser concluyentes con respecto a la variable analizada - - "Programa para Fomentar las habilidades creativas en niños de -- edad escolar".



TABLA # 1

## TEST DE PENSAMIENTO CREATIVO DE MINNESOTA.

SUJETO	RESPUESTAS PRETEST	CREATIVAS POSTEST
1	1.75	3.12
2	2.94	4.87
3	3.45	3.95
4	4.97	5.87
5	3.50	5
6	4.37	4.87
7	4.30	5.70
8	2.60	3.70
9	6.70	6.90
10	1.40	1.40
11	8.20	8.30
12	5	5.50
13	3.20	5.80
14	7	7.60
15	4.50	7
16	3.70	4.80
17	7.20	8.40
18	3	4.60
19	3.80	4.80
20	4.60	4.50
21	8	9.30
22	5.30	6.30
23	3.80	5.50
24	4.20	5.80
25	4.50	4.80
26	6.50	7.20
27	1.60	4.20
28	5.20	6.20
29	4.50	6.10
30	5	6

X= 4.492  
 S= -6.75  
 N= 30

X= 5.602  
 S= .672  
 N= 30

TABLA # 2

## TEST GROUP INVENTORY FOR FINDING CREATIVE TALENT (GIFT).

SUJETO	RESPUESTAS PRETEST	CREATIVAS POSTEST
--------	-----------------------	----------------------

1	24	25
2	21	21
3	21	22
4	21	25
5	24	26
6	23	25
7	20	25
8	21	24
9	20	20
10	18	19
11	20	21
12	15	21
13	15	17
14	17	17
15	21	25
16	22	22
17	17	25
18	19	23
19	14	17
20	19	20
21	25	26
22	25	26
23	24	24
24	16	18
25	22	24
26	22	25
27	20	21
28	18	19
29	24	26
30	19	22

X= 20.26  
S= 1.26  
N= 30

X= 22.36  
S= 1.05  
N= 30

## CONCLUSIONES

Con frecuencia se piensa que la creatividad constituye una característica innata de algunos individuos privilegiados, pareciera ser que si la naturaleza no nos dota con esta cualidad es poco probable que podamos relacionarnos de manera ventajosa con un medio ambiente cultural rápidamente cambiante, los resultados del presente trabajo muestran que la creatividad como cualquier otra habilidad psicológica puede desarrollarse por cualquier individuo si éste es estimulado de manera adecuada, como la educación propuesta por la escuela pedagógica, la cual forma a un sujeto con las siguientes características:

1. Va en contra de la dependencia con respecto a lo que dicta el maestro o el libro pues desea idear lo propio, descubrir nuevos caminos y formas de solucionar problemas hallando muchas respuestas que al igual que la ya establecida, también son adecuadas y mejor aún son originales y creativas.
2. Inconforme con la explicación dada pues existe en él el deseo de caminar por senderos desconocidos pero efectivos, dejando a un lado el querer copiar lo ya pensado por otros individuos y originando en él el cuestionamiento del por qué de las cosas para enriquecer la tarea prescrita con lo que idea.

3. Un sujeto que desea un maestro que no sea dominante pues el maestro debe tener la responsabilidad de ser al mismo tiempo transmisor del conocimiento y orientador, guía y - amigo del alumno, ya que de esta forma tanto profesor como alumno se sentirán en armonía consigo mismos y con los demás y es ésto lo ideal para lograr resultados más eficaces en el proceso Enseñanza-Aprendizaje.
  
4. Necesita de la reflexión y de la acción para poner en - - práctica todo lo que se le da en forma teórica, de este - modo, su habilidad creativa se incrementará pues al darle la oportunidad de experimentar, inventar, descubrir, innovar y crear se acerca con mayores posibilidades a la aportación original y creativa.
  
5. Está en constante búsqueda de la verdad a través del raciocinio, ya que en una época como la actual en la que -- día a día se dan tantos adelantos en todos los ámbitos, - de nada sirve el memorizar pues lo que se produce hoy, en un futuro inmediato se convierte en obsoleto y es en última instancia, por medio de la razón, como el sujeto puede mejorar lo ya existente, o más aún, crear algo nuevo, - - útil y adecuado a las demandas de la sociedad y del mundo.

De lo anterior parece no percatarse los sistemas de educación -- tradicional en donde al parecer la habilidad psicológica que se

prioriza es la memoria. Los programas educativos se enfocan -  
bajo la perspectiva de la pedagogía tradicional o conservadora  
para lo cual lo prioritario es la cantidad de información que -  
el profesor transmite al alumno y en la que el papel que juega  
el maestro es únicamente de autoridad pues solo se limita a - -  
transmitir lo que sabe haciendo del alumno, un individuo solo -  
receptor y no transmisor de sus ideas lo cual trae consecuen- -  
cias no satisfactorias, pues se forma un niño inseguro de sí --  
mismo, con temor a atreverse a imaginar o a salirse de lo con-  
vencional o de lo ya establecido para dar paso a muchas respuesu  
tas diferentes, originales y creativas que solucionen un mismo  
problema y ésto se debe a que ha crecido acostumbrado a la idea  
de que ésta es "la correcta" y que si se arriesgara a buscar --  
más allá de lo establecido correría el peligro de ser sanciona-  
do con una mala nota o el castigo social.

Es al observar tales circunstancias en los niños que como peda-  
goga recomiendo a todo maestro, orientador, guía y en sí a todo  
aquel responsable de educar que enriquezca su labor con la in-  
clusión de objetivos para fomentar la habilidad creativa dentro  
del programa de enseñanza oficial, el cual no se verá afectado,  
ya que la creatividad es una habilidad que puede ser utilizada  
como técnica más del programa, cuya aula y horario pueden ser -  
los mismos en los que se aplican las demás materias y cuyo mateu  
rial no requiere de condiciones específicas.

Con tal medida auguro la formación de niños que con inteligencia pero principalmente con creatividad, podrán dar un mayor número de respuestas diferentes y originales a los problemas a los que se enfrentan y sobre todo a aquellos a los que el mundo día con día los somete debido a los constantes y rápidos cambios que sufre.

Por lo tanto, lo importante para la educación debe ser que el niño esté en constante búsqueda del saber y del conocer para poder hacer de nuestro país, sociedad y en última instancia de nuestro mundo, un lugar más próspero y armónico para vivir él.

## BIBLIOGRAFIA BASICA:

Acuña E. Creatividad: la libertad secreta.

Perfiles Educativos, 1982. No. 34, págs. 22-38.

John R. Bergan, James A. Duna. Psicología educativa.

México: Ed. Limusa 1980.

Carrillo Elba. La creatividad. Perfiles Educativos, 1982,

No. 1, págs. 32-39.

José Luis Castillejo Brull. Nuevas perspectivas en las ciencias de la educación. México: Ed. Anaya /2 1981.

Craig, Mehrens, Clarizio. Psicología educativa contemporánea.

México: Ed. Limusa 1985.

Cruz G. Ma. Guadalupe, Chanona B.O. Creatividad y aprendizaje.

Educación, 1982, No. 41, págs. 333-349.

Linda, L. Davidoff. Introducción a la psicología. México:

Ed. Mac Graw Hill 1981.

J.W. Getzels y P.W. Jackson. Creatividad e inteligencia.

Nueva York: Ed. Wiley 1961.

Tomás L. Good, J.E. Brophy. Psicología educacional.

México: Ed. Interamericana 1983.

J.P. Guilford: Profesor emérito de psicología y director del Plan de Investigación sobre las Aptitudes, Universidad de California

del Sur.

J.P. Guilford et-al. Creatividad y educación. España:  
Ed. Paidós Educador 1983.

Klusmeier, Goodwin. Psicología educativa. México: Ed. Harla  
1971.

A. Koestler. El arte de la creación. Londres: Ed. Pan Books  
1971.

V. Lowenfeld. El niño y su arte. Buenos Aires: Ed. Kapelusz  
1973.

Ricardo Marín Ibáñez. La creatividad. España: Ed. Ceac 1980.

Charles G. Morris. Psicología. México: Ed. Prentice Halla  
Hispanoamericana 1987.

Mussen, Conger, Kagan. Desarrollo de la personalidad en el niño.  
México: Ed. Trillas 1984.

Pansza Margarita. Ensayo sobre el proceso de creación. Perfiles  
Educativos, 1982, No. 32, págs. 29-37.

Diane, E. Papalia, Sally, W. Olds. Desarrollo humano.  
México: Ed. Mac Graw Hill 1981.

Renero M.A. Creatividad. Taller intelectual, 1988, No. 1,  
págs. 64-65.

Mauro Rodríguez Estrada. Manual de creatividad. México: Ed.  
Trillas 1988.



Carl Rogers. Libertad y creatividad en la educación. España: Ed. Paidós 1983.

Galia Sefchovich, Gilda Waisburd. Hacia una pedagogía de la creatividad. México: Ed. Trillas 1987.

E. Paul Torrance: Presidente y profesor del Departamento de Psicología Educativa de la Universidad de Georgia.

Michael A. Wallach: Profesor de psicología de la Universidad Duke.

Nathan Kogan: Presidente del Grupo de Investigación sobre la Personalidad, Centro de Estudios Psicológicos del Departamento de Administración de Tests de Educación, New Jersey.

## BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA

- David P. Ausubel, Joseph D. Novak, Helen Hanesian.  
Psicología educativa. México: Ed. Trillas 1987
- Frank Barron. Personalidad creadora y proceso creativo. Madrid:  
Ed. Marova 1976.
- Hellen L. Bee, Sandra K. Mitchell. La creatividad. En el de -  
sarrollo de las personas en todas las etapas de su vida. México  
1987.
- Grace Craig. Desarrollo psicológico. México: Ed. Trillas 1988.
- Lee J. Cronbach. Psicología educativa. México: Ed. Pax 1975.
- Flach F. Frederic. Creatividad. En Alternativas de superación.  
México 1984.
- Ary L. Jacobs. Introducción a la investigación pedagógica. -  
México: Ed. Interamericana 1987.
- A. Koestler, J. Piaget. Definición de creatividad. México: En -  
Diccionario Psicológico 1986.
- Emilio Mira López. Manual de psicología general. Buenos Aires:  
Ed. Kapelusz 1969.
- V. Lawenfeld y W. Lambert. Desarrollo de la capacidad creadora.  
Buenos Aires: Ed. Kapelusz 1986.

Mauro Rodríguez Estrada. Creatividad verbal. México: Ed. Pax 1987.

E.P. Torrance. Educación y capacidad creativa. Madrid: Ed. Marova 1977.

Waisburd Gilda, Sefchovich Galia. La creatividad en la educación. Revista Bibliográfica Trillas, 1988, No. 31, págs. 5-6.

Waisburd Gilda, Sefchovich Galia. La creatividad en la educación. Revista Bibliográfica Trillas, 1988, No. 31, págs. 7-10.

Whittaker. Psicología. México: Ed. Pax 1986.

Wolman. Manual de psicología. Barcelona: Ed. Martínez Roca 1980.

Paulo Freire. Pedagogía del oprimido. México: Ed. Siglo veintiuno 1970.

## AGRADECIMIENTOS

Debo dar gracias...

A D-os: Infinitas por colmar mi vida de salud, amor y felicidad.

A mi esposo: Por su inagotable paciencia al escuchar un sin -- fin de veces mi proyecto tratando siempre de aportar ideas que lograron enriquecerlo en gran medida, pero principalmente por la sinceridad con la que me hizo ver mis errores pero con la que también festejó mis aciertos, siempre con cariño y amor.

A mi hijo Efraín: Porque tu ansiada espera vino a llenar mi vida de ilusión, esperanza y ternura.

Porque tu nacimiento me hizo comprender la enorme responsabilidad de ser mujer, esposa y ahora madre.

Porque es ahora, al verte sonreír que veo alcanzada mi tan buscada felicidad.

Muy especialmente a mis maestras Lupita Alegría y Ofelia Contreras por haber leído una y otra vez este documento mostrándome innumerables formas y mejoras de clarificar los conceptos para la lectura del presente trabajo y en sí, por todas sus enseñanzas, aportaciones y finas atenciones.

A la coordinadora de la Licenciatura en Pedagogía, Lic. Patricia de la Cruz Moreno por guiarme por el camino óptimo para lograr la realización de esta tesis.

A la Universidad del Valle de México por colaborar de una u otra forma en mi formación y desarrollo, hasta llegar a este trascendental momento.

A los niños del Colegio Lázaro Cárdenas por su valiosa participación para el logro de este informe y más aún porque con sus sonrisas alentaron en mí el deseo de seguir luchando por fomentar el carácter creativo del niño en pro de formar una sociedad, un México y en consecuencia un mundo mejor pues son ellos; los niños de hoy quienes en última instancia serán los hombres que formarán y reformarán el mundo en el que vivirán.