



# Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Filosofía y Letras  
Colegio de Pedagogía

\*DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD  
DE LOS DOCENTES  
DE EDUCACION PRIMARIA  
PARA LA  
SOLUCION DE PROBLEMAS\*

## TESINA

QUE PRESENTA

Alcántara Carrillo Sindy Vianey

PARA OBTENER EL TITULO DE  
LIC. EN PEDAGOGIA

ASESORA: Ma. de la Cruz Samaniego Araujo



México, D.F., Ciudad Universitaria, 2009



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 esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

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

# DEDICATORIA

## **A TI MAMITA, MI AMIGA INCONDICIONAL**

Muchas veces te he dicho lo mucho que **TE AMO** y que **TE QUIERO**, hoy quiero agradecerte todo el amor que me has dado, tus desvelos, tus esfuerzos por levantarme y darme animo en los tiempo dificiles, te doy las gracias por enseñarme a vivir, a superarme, por darme la vida y estar a mi lado incondicionalmente, eres la mejor amiga y compañera que he podido tener. Cada día que me levanto le agradezco a dios y a la virgen el que estés a mi lado, que me halla dado la oportunidad de conocer lo maravillosa que eres. Hoy te dedico este logro a ti y a tu esfuerzo por sacarme adelante, este logro es de las dos, lo que soy te lo debo a ti, a tus consejos, a tu ejemplo. **MUCHAS GRACIAS MAMITA** por estar aquí conmigo y compartir este importante momento.

## **A MIS TIOS**

A ustedes tengo mucho que agradecerles, me dieron la oportunidad de lograr mis sueños y anhelos, no tengo palabras para compensarles lo mucho que han hecho por mí y por mi mamá.

## **PERA**

Te agradezco por apoyarnos incondicionalmente, por estar ahí cuando lo necesitamos y por adoptarme como si fuera tu hija, eres la mejor de las tías y este logro también te lo debo a ti, que Dios te bendiga y te cuide, para que veas crecer al mejor regalo que DIOS te dio (VICTOR).

## **LUPITA**

Gracias por brindarme la oportunidad de estudiar, de apoyarme en todo momento y por permitirme llegar hasta donde estoy, tu ayuda y tu apoyo no sabes cuan valioso es para mí, que dios te cuide y te de la fuerza necesaria para salir adelante. **TE QUIERO MUCHO.**

## **A LORENA, ALFONSO Y VICTOR**

Aunque no lo crean en algún momento ustedes contribuyeron conmigo, me apoyaron en mis tareas, me dieron consejos y me enseñaron que todo en la vida se puede siempre que te lo propongas. A ti Lorena por ser un ejemplo para mí de lucha, de estudio y de esfuerzo **MUCHAS GRACIAS.**

## **A TI AMOR**

Mil gracias por estar ahí, por levantarme en los tiempos dificiles, por apoyarme, entenderme, darme consejos y orientarme en este camino, tú sabes lo mucho que me costó este objetivo. Gracias por todos estos momentos, por dejarme entrar en tu vida y por demostrarme que las cosas debemos aprender a superarlas y que no hay obstáculo que no se pueda solucionar. **TE AMO.**

## **QUE DIOS LOS BENDIGA**

**Y ATI DIOS MIO NO ME QUEDA MAS QUE AGRADECERTE ESTAR JUNTO A MI FALIA, POR TODO LO QUE NOS HAS DADO Y DOR LLENARME DE MUCHAS BENDICIONES.**

# INDICE

	PAG
<b>INTRODUCCION GENERAL</b>	1
<b>CAPITULO 1 LA CREATIVIDAD</b>	5
1.1.-Un poco de historia	5
1.2.-Concepto de creatividad.	10
1.3.- Componentes del proceso creativo.	17
1.4.- Particularidades de la creatividad	20
<b>CAPITULO 2 ¿COMO SOLUCIONAR CREATIVAMENTE LOS PROBLEMAS?</b>	28
2.1.- ¿Qué es un problema?	29
2.2.- Resolución de problemas	30
2.2.1.- Identificar o Definir el problema	37
2.2.2.-Investigar el problema o subproblema	38
2.2.3.- Concebir y Ejecutar el plan de acción	42
2.3.- Tomar Decisiones	43
<b>CAPITULO 3 FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL AULA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD</b>	47
3.1.- Características del docente creativo	48
3.1.1.- Clasificación de la creatividad de acuerdo a las características personales.	52
3.2.- Estímulos y bloqueos de la creatividad en el proceso educativo	55
3.2.1.- Factores que obstaculizan la creatividad en la educación.	56
3.2.2.- Actitudes y Actividades creativas que favorecen. la educación.	62
3.3.- Recursos del medio escolar para la creatividad	68
3.4.- Diagnóstico y Evaluación de la Creatividad	80

## **CAPITULO 4 TALLER DE CREATIVIDAD PARA EL DOCENTE DE EDUCACION PRIMARIA**

	85
Introducción al Taller de Creatividad	86
Objetivos del Taller de Creatividad	89
Metodología	90
Contenidos del taller	91
Carta Descriptiva	92
Anexos	100
Manual de Actividades del Participante	122
<b>Conclusiones</b>	154
<b>Bibliografía</b>	158

# INTRODUCCION

## GENERAL

La creatividad es un componente esencial para el desarrollo no solo de un individuo sino de un sistema social, que se encuentra en constantes cambios, y cambios drásticos que exigen cada día mayores cualidades de los sujetos que se enfrentan a ellos.

Al hablar de creatividad forzosamente se debe hacer un recorrido, desde los primeros años de nuestras vidas, el círculo social en que nos desenvolvemos y del cual obtenemos un primer contacto con el conocimiento, en el se encuentran inmersos agentes como la familia, los amigos, los tíos, los abuelos y la escuela que influyen de manera tajante en estos procesos de crecimiento, pues de ellos adquirimos aprendizajes como los hábitos, el lenguaje y la cultura.

Sin embargo, no es un fenómeno simple. Es, por el contrario, dinámico, complejo y multifacético, dependiendo para su expresión tanto de factores del individuo, como estilos de pensamiento, resolución de problemas, rasgos de personalidad y motivación, así como de condiciones favorables en el ambiente de la familia, la escuela y el trabajo. La expresión de la creatividad está, incluso, profundamente afectada por factores de orden histórico, social y cultural.

La concepción acerca de una educación creativa parte del planteamiento de que la creatividad está ligada a todos los ámbitos de la actividad humana, ya que es un potencial humano que se manifiesta en beneficio propio y de la sociedad.

A pesar de ser, tal vez, el recurso más valioso de que disponemos para lidiar con los desafíos que acompañan nuestra época, se ve con gran tristeza el desperdicio del potencial creativo, producto de varios factores, como el modelo de enseñanza predominante en la gran mayoría de las escuelas, que tiende a reducir la creatividad del alumno.

En esta época debemos optar por cultivar y construir paralelamente profesores y alumnos un aprendizaje que permita desarrollar la creatividad, replanteando nuevamente los objetivos educacionales que se encuentran en nuestras escuelas, modificando nuestra concepción de educación y dándole un valor más importante en las herramientas que deseamos interiorizar en nuestros alumnos, con el único fin de crear personas capaces de enfrentarse a la vida, que puedan solucionar sus problemas y que sobre todo se encuentren lo suficientemente capacitadas para desenvolverse como futuros profesionales.

La creatividad puede ser desarrollada a través del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. El verdadero desarrollo de un país se basa en un sólido sistema educativo creativo que fomente la participación y la imaginación de los alumnos.

Podemos adquirir la costumbre de comportarnos creativamente, estableciendo una relación dinámica entre profesores y alumnos, poniendo en práctica las enseñanzas creativas, llevando a la vida cotidiana las experiencias del aula y trayendo a la escuela los problemas educativos y por qué no, los personales para poder darles una solución creativa

La escuela y el profesor tienen un compromiso muy grande con la sociedad en general pero sobre todo con los niños y alumnos que asisten día con día a las escuelas, ya que ellos deben proveer las posibilidades de buscar, organizar, crear, comunicar los conocimientos a los niños, evitando que en nuestras aulas exista un ambiente de pasividad, rutina y sobre todo de desinterés. La educación en la creatividad debe permitir a cada cual expresarse, decirse a si mismo las cualidades y los caminos que tiene para obtener un aprendizaje creativo.

Por último el desarrollo del pensamiento creativo y de la capacidad para la resolución de problemas ha de ser un objetivo educativo importante ya que esta capacidad tendrá gran importancia en la adaptación futura de los estudiantes.

Es por todo esto que en el presente trabajo comenzaré hablando sobre la creatividad en general, historia, concepto o definición, los componentes del proceso creativo, así como sus particularidades, para que podamos tener un panorama general de lo que es la creatividad y podamos entender los siguientes capítulos.

En el segundo capítulo analizaré brevemente el tema de la solución de problemas, como una herramienta que nos permite enfrentarnos en nuestra vida escolar y cotidiana. En el tercer capítulo se verá cuáles son los factores que intervienen directamente en el aula para desarrollar la creatividad en la solución de problemas, con temas como las características del docente, los bloqueos y los estímulos que permiten la creatividad, los recursos del medio escolar y por último el diagnóstico y la evaluación de la creatividad.

En el cuarto capítulo está la propuesta de un taller para docentes de educación primaria, para que desarrollen sus capacidades creativas como la fluidez, flexibilidad, elaboración, entre otras, y las puedan emplear en sus salones de clases. Todo esto con el objetivo de crear una mejora educativa que tenga como fin último educar a los alumnos con las herramientas necesarias para enfrentarse a los problemas de la vida actual y que aprendan a decidir sobre sus acciones, obteniendo beneficios no solo propios sino sociales.

# 1

## CAPITULO

### LA CREATIVIDAD

#### 1.1.- UN POCO DE HISTORIA

La creatividad es una actividad que ha permitido al hombre establecer los medios con los que ha venido avanzando a través de los siglos, sin embargo anteriormente no se conocía con el significado que hoy en día lo denominamos pues a lo largo de la historia ha sufrido múltiples cambios.

La creatividad comienza desde la manifestación expresiva del hombre prehistórico, a través de los pictogramas o pinturas rupestres, como un medio de preservación de su "Tesoro cultural". Sustentándose de igual forma en los hechos que demuestran la invención de las primeras herramientas armas y utensilios (rueda, instrumentos de labranza, la relación entre el agua, el clima y los abonos etc...), como una manifestación de su necesidad de sobrevivencia en el medio. Es así que los seres humanos dejan de depender de las actividades nómadas de la caza y la pesca para construir los primeros asentamientos y comenzar a trabajar en grupo.<sup>1</sup>

Aunado a esto comienza la creación del idioma y el lenguaje como forma de comunicación, cuya aparición marca el tiempo histórico-social, fundamental y decisivo del hombre en su dimensión creativa, pues es en esta fase donde el hombre puede desarrollar la actividad-comunicación para la creación e invención de nuevas formas de manifestación de su realidad, transformándola y transformándose.

---

<sup>1</sup> EROLES G., Antonio, Creatividad efectiva. Pág. 25

La creatividad también estuvo presente en la época en que el hombre creía que los dioses y las musas dan un don al ser humano; en que los creadores no hablaban cómo se producía, por miedo a que les quitaran el don. Los creadores eran vistos por el resto de los miembros de la comunidad como una especie de hombres sagrados, poseídos por un dios.

En la antigua Grecia no se tenía el concepto de crear o creador, es decir, que no figuraban dentro del vocabulario griego; en esa época la creatividad y por ende el creador gozaban de una libertad de acción, mientras que el artista y el arte griego estaban sujetos a una serie de leyes. Por lo que el arte, era la destreza para fabricar cosas, de acuerdo con un conocimiento previo de normas empleadas y quien las conocía y aplicaba era considerado un artista.<sup>2</sup>

Así mismo se le daba crédito a los logros técnicos de una obra de arte, en vez de a la creatividad, se valoraba la perfección de la obra de acuerdo con las normas y reglas del oficio.

Por su parte los romanos también poseían dotes de creatividad, con ellos se encuentra presente la Arquitectura, creando la "piedra artificial", hecha del mineral volcánico punzolana aplicado sobre un concreto, les permitía obtener estructuras sólidas y fuertes que perdurarían hasta nuestros días, de ello se desprende la creación de lo que hoy se le conoce como cemento.<sup>3</sup>

Posteriormente en el siglo V antes de Cristo las producciones artísticas eran labores asignadas a los esclavos ya que se consideraba que el caballero se manchaba las manos en este tipo de trabajo y por lo tanto se rebajaba.

---

<sup>2</sup> Ibidem, Pág. 32.

<sup>3</sup> GARCIA SALAZAR, José Luis, Creatividad. La ingeniería del pensamiento. Pág. 98

Fue en la época cristiana cuando surgió el término "crear" para describir una acción divina, como una capacidad de sacar de la nada. Los medievales vivieron convencidos de que era un atributo de Dios.

Aunque en esta época pese a las restricciones de carácter místico-religioso y la excesiva normatividad y dogmatismo, el hombre siempre trataba de lograr la libre expresión de sus ideas, encontrando siempre caminos y salidas innovadoras y originales a su esencia expresiva y creativa, aún a costa de su propia vida.

Por otro lado el acontecimiento creativo más notable de la sociedad ilustrada, fue la invención de la imprenta, cuya fabricación favoreció a la sociedad en general, tuvo un gran efecto en la creatividad literaria, pues propicia el primer sistema masivo de comunicación surgiendo así grandes pensadores y creadores, permitiendo la difusión de las obras literarias y de los primeros periódicos.

En el siglo XVI el término más apropiado a la actividad creadora fue "genio". El genio en el siglo XVII era un rasgo extraordinario visto más en los científicos que en los artistas. Sin embargo, en el XVIII el concepto aparece con mayor frecuencia en teorías sobre imaginación.

Ya para la época de la Revolución Industrial el detonador creativo fue la invención de la maquina de vapor, abriendo paso a la construcción del ferrocarril y del barco de vapor permitiendo aun más extender los horizontes de la comunicación.<sup>4</sup>

En el siglo XIX se considera a la creatividad como un progreso intelectual, ideológico y social. A finales de este siglo, los estudios de la psicología del pensamiento aportan luz sobre el pensamiento y la imaginación y aparecen

---

<sup>4</sup> Ibidem, pág. 29

tentativas de explicación de la genialidad con talento, surgen personajes como Francisco José Gall y Pablo Broca que creyeron que la capacidad intelectual de las personas dependía de las formas craneales o bien del tamaño del cerebro respectivamente. Pero más tarde Binet marca el final de esas teorías que pretendían basarse en hechos objetivos ya que medían los cráneos con municiones de plomo que luego pesaban en una báscula; pero el verdadero concepto se asegura que viene de la mano precisamente de la Psicología, definiéndola como una nueva construcción o fabricación de cosas nuevas y no fabricar algo a partir de la nada.<sup>5</sup>

En el siglo XX la expresión "creativo" se aplica en las culturas occidentales; se habla de ella en las ciencias, en política, educación, tecnología, etc. Surgió y se institucionalizó la creencia de que no solo los artistas pueden ser creativos, pues la creatividad es posible en todos los campos de la producción humana y la Psicología la identifica con una conducta humana manifiesta que se puede desarrollar.<sup>6</sup>

Debido a su evolución, en este siglo se logra la generación de energía eléctrica, como nueva forma de alimentación industrial, surgen inventos como el teléfono, la televisión, la radio y una serie de instrumentos que nos permitirían ver, oír y tocar con mayor precisión, modificando así nuestra forma de vida. Pasando de lo elemental y rudimentario a lo sofisticado. Como es el caso de la invención de la computadora producto de la evolución de múltiples creaciones, marcando así el impulso a la ciencia y la cultura.

Como veremos a continuación, la creatividad ha marcado pautas importantes para el desarrollo de la sociedad y ha permitido la invención de grandes descubrimientos que hemos venido utilizando y aprovechando.

---

<sup>5</sup> EROLES G., Antonio, Op. Cit., Pág. 29

<sup>6</sup> Ibidem. Pág. 31

A continuación presento un cuadro realizado por Antonio Eroles en donde se especifican los acontecimientos más importantes que sucedieron en cada época.<sup>7</sup>

<b>HISTORIA DE LA CREATIVIDAD</b>		
Por Antonio Eroles G.		
<b>SOCIEDAD</b>	<b>ACONTECIMIENTOS CREATIVOS</b>	<b>PRINCIPALES EFECTOS</b>
Sociedad Agrícola	Implementos Agrícolas, Abonos naturales y Herramientas	Asentamientos humanos permanentes y Primeras Manifestaciones Artísticas
Sociedad Ilustrada	Universidades, Imprenta, Brújula, Pólvora	Reforma eclesiástica. Comienza la difusión del conocimiento y los grandes descubrimientos
Sociedad Industrial	Maquina a vapor Ferrocarril Telégrafo Automóvil Fábricas	Socialismo Centros Urbanos Productor-consumidor Grandes Imperios
Sociedad Tecnológica	Energía Eléctrica Teléfono Radio Aeroplano	Alta movilidad social Intensificación de las comunicaciones Conflictos Bélicos
Sociedad Informática	Electrónica Energía nuclear Televisión Computadoras digitales Ingeniería genética	Dominio del consumidor Turismo masivo Empresas de servicio  Globalización de mercados

La humanidad actual se mueve y cambia a pasos agigantados, se enfrenta a la revolución social y creativa más grande en su historia, con el objetivo de construir una sociedad civilizada y de primer mundo.

<sup>7</sup> EROLES G., Antonio, Op. Cit., Pág. 24.

## 1.2.- CONCEPTO DE CREATIVIDAD

La palabra creatividad tiene su origen en la voz latina CREARE, que significa engendrar, dar a luz, producir, crear, es un proceso de desarrollo que lleva en sí su origen y su meta.<sup>8</sup>

La creatividad ha existido desde siempre, es una habilidad del ser humano y, por lo tanto, vinculada a su propia naturaleza. Sin embargo, por mucho tiempo, la creatividad como concepto fue un tema no abordado y por lo mismo poco estudiado, es hasta años recientes donde surgen teóricos que se abocan a profundizar sobre el tema y se desarrollan trabajos y aportaciones alusivos a este concepto.

Se ha pretendido diferenciar el resultado vulgar, habitual, reproductivo, del que tiene un valor originario, sugerente, sorprendente y que es, por tanto, fruto de una mente creativa.

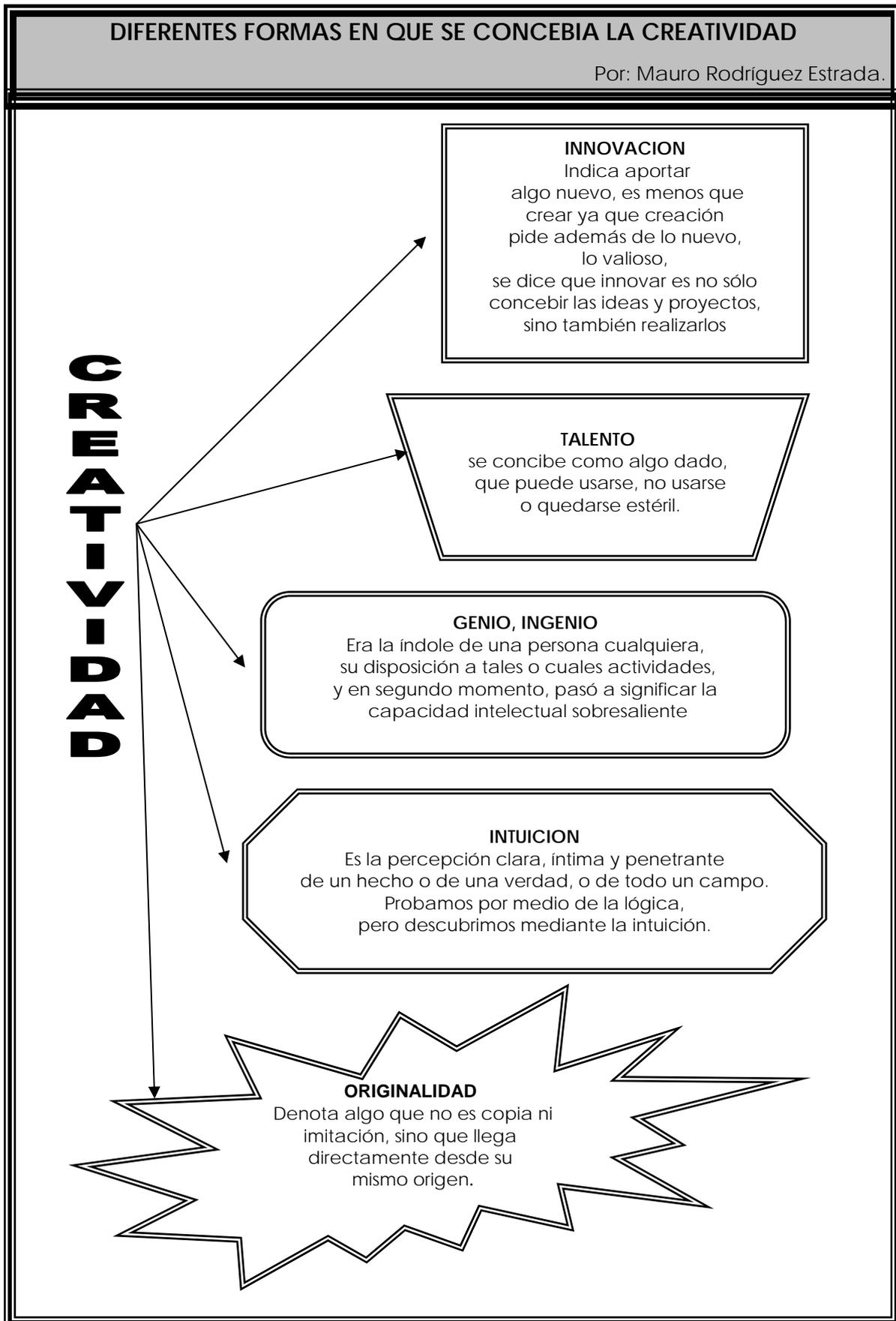
En diversas lenguas modernas han existido algunos términos afines y análogos al término de creatividad, tal como lo expone Mauro Rodríguez Estrada en el libro *Psicología de la Creatividad* y que ejemplifico en el siguiente esquema.

---

<sup>8</sup> LANDAU, Erika, *El vivir creativo, teoría y práctica de la creatividad*, Pág.15

**DIFERENTES FORMAS EN QUE SE CONCEBIA LA CREATIVIDAD**

Por: Mauro Rodríguez Estrada.



La creatividad entonces puede ser definida conceptualmente en la medida en que su significado real pueda ser etiquetado lingüísticamente. Ya que esta se plasma a realidades muy diversas, pudiéndose hablar de creatividad verbal, artística, científica, musical, plástica, organizativa y que se extiende en los ámbitos neurobiológico, psicológico, organizativo y muy particularmente pedagógico.

Pero cuando se trata de creación, los campos parecen bien definidos, así vemos como lo enuncia Mauro Rodríguez Estrada, en donde la ciencia, el arte, la tecnología, los negocios, la religión, la política la definen desde su punto de estudio.<sup>9</sup>

<b>PRINCIPALES CAMPOS Y SUS ACTIVIDADES</b>	
Por: Mauro Rodríguez Estrada	
<b>CAMPO</b>	<b>CREATIVIDAD</b>
Las ciencias	descubrir experimentar interpretar, expresar objetivamente
Las bellas artes	percibir finamente sentir, reaccionar con empatía, expresar lo subjetivo
La tecnología	combinar, aplicar, construir, adaptar, explotar.
La sociedad: política educación, etc..	Dominar, motivar, compartir, ayudar, coordinar, comunicar, servir.

<sup>9</sup> RODRIGUEZ ESTRADA, Mauro, *Psicología de la creatividad. Manual de seminarios vivenciales*, Pág. 30

La creatividad en educación desde el punto de vista del objeto consiste en lo nuevo y lo valioso y desde el punto de vista del sujeto consiste en la multiplicidad de respuestas y más aún si apuntan a campos distintos.<sup>10</sup>

No hay que dejar de lado que creatividad y creación se relacionan entre sí como la capacidad y el producto que incluye dos aspectos esenciales, la producción de algo nuevo y que este algo sea valioso. Implicando dentro de este tres elementos importantes.<sup>11</sup>

- ❖ la persona creadora
- ❖ el proceso creativo y
- ❖ el objeto creado

Según Mauro Rodríguez Estrada existen diversas implicaciones que nos permitirían entender mejor el concepto de creatividad como lo son:

- ❖ La creatividad puede estar presente tanto en el resultado de un proceso como en la forma de llegar a ese resultado.
- ❖ Es decir que en todo acto humano ya sea pensamiento, acciones se puede ser creativo.
- ❖ Pensamiento divergente que son todas las posibilidades de solucionar el problema, analizando y utilizando lo que consideren para ellos más importante.
- ❖ Se interpreta la realidad y se transforma.

El concepto de creatividad como tal ha sufrido transformaciones, el término cuenta actualmente con un número muy elevado de seguidores dentro de

---

<sup>10</sup> MARIN IBAÑEZ, Ricardo, *La creatividad*, Pág.21.

<sup>11</sup> RODRIGUEZ ESTRADA, Mauro, *Psicología de la creatividad. Manual de seminarios vivenciales*, Pág. 17

los cuales podemos distinguir: psicólogos, pedagogos, científicos, comunicólogos, docentes, etc., que investigan y se apasionan con su estudio. En este sentido, surgen diversas aportaciones y definiciones del tema, de las cuales reúno algunas de las principales en el siguiente recuadro de manera cronológica.

AUTOR	DEFINICION DE CREATIVIDAD Tomado de Revista UNAM 31 de enero de 2004, Vol. 5
Wertheimer (1945)	"El pensamiento productivo consiste en observar y tener en cuenta rasgos y exigencias estructurales. Es la visión de verdad estructural, no fragmentada".
Guilford (1952)	"La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente".
Thurstone (1952)	"Es un proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo".
Rogers (1959)	"La creatividad es una emergencia en acción de un producto relacional nuevo, manifestándose por un lado la unicidad del individuo y por otro los materiales, hechos, gente o circunstancias de su vida".
Parne (1962)	"Capacidad para encontrar relaciones entre ideas antes no relacionadas, y que se manifiestan en forma de nuevos esquemas, experiencias o productos nuevos".
Ausubel (1963)	"La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etc...".
Freud (1963)	"La creatividad se origina en un conflicto inconsciente. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión".
Bruner (1963)	"La creatividad es un acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior".
Piaget (1964)	"La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento".

<b>Torrance (1965)</b>	"La creatividad es 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, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados".
<b>Gutman (1967)</b>	"El comportamiento creativo consiste en una actividad por la que el hombre crea un nuevo orden sobre el contorno".
<b>Guilford (1971)</b>	"Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados".
<b>Torrance (1976)</b>	"Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados".
<b>De la Torre (1991)</b>	"Capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas".
<b>Gervilla (1992)</b>	"Creatividad es la capacidad para generar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad".
<b>Pereira (1997)</b>	"Ser creador no es tanto un acto concreto en un momento determinado, sino un continuo 'estar siendo creador' de la propia existencia en respuesta original... Es esa capacidad de gestionar la propia existencia, tomar decisiones que vienen 'de dentro', quizá ayudadas de estímulos externos; de ahí su originalidad".
<b>Esquivias (1997)</b>	"La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía".
<b>Rodríguez (1999)</b>	"La creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas".

<b>Gardner (1999)</b>	<p>"La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino 'inteligencias', como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclastícamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás".</p>
<b>Goleman, Kaufman y Ray (2000)</b>	<p>"...contacto con el espíritu creativo, esa musa esquiva de las buenas -y a veces geniales- ideas."</p>
<b>Gagné (s.f.)</b>	<p>"La creatividad puede ser considerada una forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos".</p>

Al revisar estas definiciones propuestas, nos damos cuenta que existen 2 elementos que se encuentran constantes, la innovación y la aportación a la sociedad o al individuo, así mismo en que es un concepto que se refiere a uno de los procesos más sofisticado del ser humano que se encuentra influida por nuestras propias experiencias tanto intelectuales como emocionales y que se puede desarrollar en mayor o menor medida pero que se encuentra presente en todos los ámbitos tanto social, emocional, educativo, científico.

De manera general, la creatividad implica 3 aspectos importantes, para que pueda ser entendida como tal.

A.- Implica la búsqueda de nuevas formas de resolver los problemas, separando lo que es común y ya conocido establecido por la sociedad.

B.- Esta creación debe ser expresada o comunicada a la sociedad ya que debe tener un fin.

C.-Debe ser útil para resolver los problemas que se presentaron, ya que es un proceso que da como resultado un trabajo innovador que en algún momento un grupo acepta como sostenible, útil o satisfactorio. Es intrínsecamente humana, es decir de los seres racionales, que les permite proyectar su mundo interior sobre el medio y así transformarlo. Como dice H. Rugg, solo el hombre crea, porque tiene la capacidad de reconstruir mentalmente el mundo y transmitirlo convirtiendo las señales en símbolos.<sup>12</sup>

### 1.3.- COMPONENTES DEL PROCESO CREATIVO

Nuestra sociedad actual se encuentra inmersa en un proceso continuo de cambios. El conocimiento general se incrementa cada día, los avances científicos y tecnológicos se desarrollan a un ritmo cada vez más acelerado; todo esto nos lleva a una situación en la que se deben solucionar problemas cada vez más complejos. Ya sea en el campo político, económico, en el medio ambiente así como en nuestra vida familiar y personal.

El proceso creativo lo iniciamos cada uno de nosotros, al ser una persona única e irreplicable, tenemos una forma distinta y peculiar de vivir y asimilar las experiencias, mismas que nos permitirán obtener conocimiento, entrar en nuevas vivencias y sensibilizarnos a lo que sucede en nuestro ambiente .

Para Landau todo proceso creativo es igual al proceso de solución de un problema. Es decir que el individuo utiliza la información que tiene de sus experiencias previas y las reorganiza para ser trasladadas a nuevos eventos permitiéndole llegar a la resolución de un conflicto

A lo largo de la historia muchos estudiosos del tema como Fuguel y Landau, han tratado de aportar las etapas que ellos consideran como las más

---

<sup>12</sup> DE LA TORRE, Saturnino, *Creatividad y Formación. Identificación, diseño y evaluación*, Pág. 59.

importantes dentro del proceso creativo en la resolución de problemas, como lo expongo en la siguiente tabla de manera cronológica.

ETAPAS DEL PROCESO CREATIVO		
Por: Fueguel y Landau		
AÑO	AUTOR	ETAPAS PROPUESTAS
1910	J. Dewey Es el 1° en distinguir las 5 etapas . <sup>13</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Percepción de la dificultad.</li> <li>❖ Comprensión y definición del problema</li> <li>❖ Lista de soluciones posibles.</li> <li>❖ Consideraciones hipotéticas de las distintas soluciones</li> <li>❖ Comprobación empírica.</li> </ul>
1916	Henri Poincare	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Preparación</li> <li>❖ Incubación</li> <li>❖ Iluminación</li> <li>❖ Verificación</li> </ul>
1937	Durkin Reduce a 3 las etapas de solución de un problema: <sup>14</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Tentativa y error</li> <li>❖ La reorganización o visión repentina sigue a ese estadio de prueba y exploración</li> <li>❖ En el análisis progresivo es una búsqueda de las posibles soluciones</li> </ul>
1966	Guilford Expone un modelo mas detallado del proceso creativo denominado	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Modelo estructural tridimensional, que consta de cinco fases</li> <li>❖ preparación del problema</li> <li>❖ formulación del problema</li> <li>❖ búsqueda de ideas</li> <li>❖ valorización de las ideas</li> <li>❖ realización de las ideas.</li> </ul>

A continuación describo las etapas de autores como Landau, Fueguel y más recientemente Rodríguez Estrada, que han utilizado para describir el proceso creativo.

<sup>13</sup> FUEGUEL, Cora, MONTOLIU, Ma. Rosa, Innovemos el aula. Creatividad, grupo y dramatización, Pág. 36

<sup>14</sup> LANDAU, Erika, El vivir creativo, teoría y práctica de la creatividad, Pág. 75

Dentro del proceso creativo existe un factor determinante que permite el surgimiento de un acto creativo, hablo del interés del individuo por solucionar los problemas, despertando en él la curiosidad y el empeño por resolver aquello que le causa un reto, esta es la primera etapa y se llama **CUESTIONAMIENTO**, este cuestionamiento inicial o este interés que despertó el nuevo reto va a hacer que se busquen las formas de solucionar el problema, investigando, obteniendo información de diversas fuentes empapándose de conocimientos que hasta el momento no se seleccionan en forma detallada, esta fase de **ACOPIO DE DATOS O PREPARACION** está basada en la sensibilidad de la percepción e interpretación del entorno.

Después del interés por el problema y la recopilación información que permita llegar a la solución satisfactoria, viene entonces la etapa de la **INCUBACION**, esta etapa se caracteriza por la búsqueda de soluciones, pero aquí ya de forma más analítica, cuestionar, sintetizar y se ocupa la información que es fundamental. De repente esta búsqueda constante se vuelve una especie de **ILUMINACIÓN** o "Eureka", es decir el problema se vuelve más claro y coherente.

Finalmente se **COMPRUEBAN Y VERIFICAN** las hipótesis o las obras realizadas, se analizan detalles y se perfecciona la obra hasta adecuarse al entorno o al individuo. Esta obra es **COMUNICADA** por los beneficios que la obra traerá para el mundo, la comunidad o la vida personal del sujeto.

De manera general puedo decir que los profesores deben ser los pilares para desarrollar el proceso creativo y este solo se puede lograr si lo conocen, pues no pueden enseñar a sus alumnos siendo profesores rígidos, estrictos y que no permiten la participación y opinión de sus alumnos.

## 1.4.- PARTICULARIDADES DE LA CREATIVIDAD

Hoy en día es difícil pensar en una persona creativa, es por ello que la educación debe estar presente en la ardua labor de desarrollar las capacidades de cada alumno para que las pueda implementar en sus ámbitos, social, cultural, familiar etc..

Existe una infinidad de rasgos o factores que nos permiten saber si la persona es creativa, mismos que ayudarán a los profesores a fortalecer a aquellos alumnos que carecen o que simplemente no se encuentran en el ambiente en donde se desarrollan.

Muchos estudiosos del tema han investigado acerca de los indicadores que permiten saber que personas son creativas, como Guilford quien es el primero en dar a conocer las características de las personas creativas.

Conocer las características de la creatividad permite saber desde que punto se puede partir en el trabajo con los alumnos en las aulas, para poder adaptar los programas a cada necesidad del grupo sin descuidar ninguna de las partes importantes del proceso de aprendizaje que son los conocimientos y los alumnos.

Actualmente existe una lista muy amplia de los indicadores que permiten identificar a la creatividad, pero a continuación resumiré las enunciadas por Cora Fuegoel, Ma. Rosa Montoliu y las complementaré con las propuestas por Ricardo Marín Ibáñez.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> FUEGUEL, Cora, MONTOLIU, Ma. Rosa, Op. Cit., Pág. 23

## ❖ INNOVACION

Bruner la define como sorpresa eficiente; está relacionada con la fantasía, con lo único y lo irreplicable.<sup>16</sup> Se concibe como la capacidad del ser humano para fabricar algo nuevo para él, algo inhabitual que salga fuera de la corriente y de la moda.

Es el producto de algo que deriva de lo que no es conocido, que no se parece a ninguna otra cosa, que se opone a lo que se sabe con anterioridad y que añade algo de lo que carecen las otras respuestas.

Es una capacidad creativa de las personas para fabricar soluciones a sus problemas y a los obstáculos que se le presenten, y se mide a partir del resultado observable, tangible, y de acuerdo al contexto social en el que se desarrolla, pues corre el riesgo de que aunque para un grupo social sea innovador para otro no.

Se encuentra íntimamente relacionada con el concepto de evolución; un nuevo descubrimiento, creación, significado, es nuevo en el desarrollo evolutivo del ser humano que nos permite obtener diferentes realidades que nos conducen a un bien.

Es cierto que la innovación es una manera de enriquecer el conocimiento, muchas veces la falta de imaginación, de libertad y el apego a las costumbres con las que educan a los alumnos y con las que están comúnmente familiarizados, impiden que se desarrollen en este ámbito, de cierta forma se sienten amenazados por el mundo que los rodea están expuestos a las burlas, críticas que les impiden tener la capacidad de ser creativos.

---

<sup>16</sup> Ibidem, Pág. 23.

En el ámbito educativo debe estar presente en todo momento la innovación, como se ha mencionado con anterioridad, nuestro sistema educativo se encuentra alejado de desarrollar esta posibilidad dentro de sus aulas, pero es tiempo de que este obstáculo se quite del sistema y dejen a los alumnos demostrar el gran potencial que ellos tienen, permitiéndoles en los salones que se den a la tarea de buscar soluciones nuevas a sus problemas y no buscar la manera más fácil de salir. Es por ello que se puede fomentar de múltiples maneras, aunque la manera más importante de estimularla es dejar atrás las actitudes, los comportamientos y los hábitos rutinarios y tener ahora el espíritu emprendedor y de libertad, que permita explotar al máximo sus capacidades creativas.

Claro que para ello los profesores deben sentar las bases del conocimiento y brindarles un bagaje de posibilidades que les permitan concluir sus tareas de manera diferente, alentándolos a que cada día sus repuestas puedan ser mejores e inusuales.

### ❖ FLUIDEZ

Es la capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea. Es el proceso de generación de descubrimientos que no se interrumpen. Consiste entonces en recuperar la información de nuestra memoria, donde según Guilford dice que la fluidez se llevará a cabo cuando se tenga la aptitud de producir una gran cantidad de ideas y respuestas diferentes a las que hemos aprendido con anterioridad.

En las personas creativas las ideas llegan cada vez más cerca y al fondo del problema que analiza, hasta que encuentra la solución, no solo ofrecen respuestas múltiples e inusuales sino que corresponden a categorías diferentes y es capaz de seleccionar la respuesta más valiosa y la más acertada para cada problema.

La búsqueda de alternativas y la variedad de soluciones a un reto permite comparar, analizar puntos de vista diferentes, ver posibilidades, aporta mayor objetividad en la selección y elección. Su importancia se centra en la disponibilidad y amplitud de recursos para la solución de problemas.<sup>17</sup>

### ❖ DIVERGENCIA

Es una característica representativa de la creatividad que permite llevar a cabo los objetivos para los que existen muchas soluciones, en general es una mezcla de elementos diferentes, independientes y hasta opuestos que pueden dar como resultado una solución.

Es decir el individuo analiza de entre las múltiples soluciones ya sean opuestas o similares y las entrelaza formando una nueva y adecuada a cada problema, aquí ya entra un juicio de valor entre lo adecuado e inadecuado.

Proporciona la duda, el examen, la reflexión y el análisis desde diversos ángulos y diferentes ópticas, permitiéndonos la búsqueda de otros campos de acción, transformando así nuestro problema en nuevos retos.

### ❖ FLEXIBILIDAD

Es la capacidad del individuo para organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías. Permite la modificación, variación en comportamientos, actitudes, objetos, objetivos y métodos.

Los hombres creativos pueden hacer que sus ideas se adapten de un lugar a otro o de un problema a otro con mucha rapidez y muy frecuentemente, tienen al igual que en la divergencia la habilidad de partir de una sola

---

<sup>17</sup> MATUSSEK, Paul, *La creatividad desde una perspectiva psicodinàmica*, Pág. 22

fuerza de información siguiendo simultáneamente varios posibles planteamientos de la solución.

Guilford distingue 2 tipos de flexibilidad:

1.- ADAPTATIVA: que está formada por el conjunto de impresiones que nos llevan a la resolución del conflicto. Es decir todos los estímulos que se encuentran en nuestro alrededor en el momento en que se suscitan los hechos.

2.- ESPONTANEA: Es la que ocurre con mayor frecuencia y se encuentra relacionada específicamente con la inspiración y la ocurrencia instantánea de cada individuo ante un problema o situación determinada.

El individuo gracias a su flexibilidad ha producido transformaciones, las grandes invenciones en buena parte se han caracterizado por la ruptura de los métodos y orientaciones de los planteamientos iniciales, en busca de nuevos caminos que satisfagan sus necesidades.

La flexibilidad desempeña un papel muy importante en la toma de decisiones para la solución de un problema, ya que las respuestas se tornan más acertadas y forman parte de un análisis de las diferentes alternativas, de lo contrario podríamos caer en una solución errónea.

### ❖ SENSIBILIDAD

Es la capacidad creativa que los individuos tienen para percibir y expresar el mundo que los rodea, permitiéndoles identificarse con la situación o el problema planteado. Así mismo se dice que es cuando una persona es capaz de descubrir las deficiencias, dificultades o problemas que se encuentran alrededor de ellos y que deben ser superadas.

Las personas con esta característica prevén las posibles complicaciones, saben formular y argumentar de forma precisa. Tanto Guilford como Torrance consideran que las personas creativas manifiestan una peculiar facilidad para fijarse en cosas inusuales y para advertir dónde están los problemas.<sup>18</sup>

El utilizar los diferentes sentidos en función de un propósito que es el de percibir y expresar los acontecimientos de la vida, permitirá tener las herramientas necesarias para poder analizar y solucionar los problemas a los que se enfrentan.

Un obstáculo importante que pone una barrera en la percepción de los problemas que se encuentran en el mundo, son los avances tecnológicos que impiden tener contacto hasta con otras personas, acostumbrándose al contacto con unas máquinas que se encuentran presentes en cada momento de sus vidas, provocando así que la percepción del mundo se modifique a solo relaciones frías y tecnológicas.

### ❖ ELABORACION

Es una actitud que permite convertir las formulaciones hechas en soluciones prometedoras y acciones decisivas, es una exigencia interior por llevar el impulso creativo hasta su realización, este impulso implica una disciplina, una entrega, una capacidad de planeación, de desarrollo de las posibles estrategias a utilizar.

La elaboración está dada por el nivel y la riqueza de detalles, complejidad y desarrollo de las ideas que matizan la creación original. Para Torrance, es la capacidad de completar la representación sustancial con detalles significativos, típicos y reveladores.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Ibidem 29

<sup>19</sup> Ibidem, pág. 27.

Así mismo se concibe a la elaboración como una capacidad de profundizar en el tema dado y de un análisis con detenimiento de todas las partes que componen el problema, hasta reunir y consolidar una idea buscando que esta respuesta sea perfecta o la que mejor se adecue a la situación.

La elaboración transforma los propósitos en resultados ingeniosos y no cabe duda de ello ya que para demostrarlo solo falta voltear a nuestro alrededor donde nos encontramos inmersos en avances tecnológicos productos de mucho tiempo de elaboración y con esto puedo decir entonces que también la elaboración forma parte de la historia pues al ser plasmada y utilizada en los múltiples proyectos deja una huella en el mundo que es muy difícil olvidar, sobre todo en aquellas cosas que han servido como un bien común y que no solo han beneficiado a un sector de la población sino al mundo entero.

#### ❖ ANALIZAR Y SINTETIZAR

El saber analizar nos permite desintegrar un problema en las partes que lo componen y así ir descubriendo las relaciones que existen entre ese todo que conforma el problema.

Y para conformarlo contamos con la síntesis que se trata precisamente de juntar o enlazar todos los elementos para formar algo novedoso. Lo interesante es la capacidad para utilizar con el máximo de eficacia todos los elementos, y que a todo se le saque el máximo provecho.

## ❖ COMUNICACIÓN

Es una capacidad del ser humano que permite expresar, ya sea a partir del lenguaje corporal, por señales o por la misma habla, las propias ideas o pensamientos ante las demás personas.

Hemos visto en todos los lugares que a muchas personas les cuesta mucho trabajo expresarse en público, ya sea por la pena o porque se enfrentan a diversidad de opiniones que en algunos casos no coinciden con su propia forma de pensar y eso puede ocasionar un problema.

En el salón de clases se debe propiciar precisamente este tipo de escenarios en donde los alumnos se vuelvan personas participativas y capaces de enfrentarse a la diversidad de opiniones. Pero sobre todo tengan el valor de aceptar los comentarios y tomar lo que les es útil para mejorar sus conocimientos.

A manera de comentario puedo decir que la creatividad en educación, es una acción personal, resultado de una búsqueda constante de la solución y el abandono de lo establecido y repetitivo.

Aunque no existe una regla o test que permita calificar o saber cuando es una persona creativa o no, lo antes visto nos abre el panorama para reflexionar a cerca de lo que se está haciendo con los alumnos que indicadores tienen y cuáles son factibles desarrollar.

Por ello veremos en el siguiente capítulo cómo solucionar creativamente los problemas dentro del aula y poder utilizarlos en escenarios personales y sociales.

# 2

## CAPITULO

### **¿COMO SOLUCIONAR CREATIVAMENTE LOS PROBLEMAS?**

La utilidad que hoy se le reconoce al tema de creatividad es consecuencia de nuestro enfrentamiento cotidiano, ya sea en la sociedad, en la política, la economía, las ciencias, etc., con quehaceres y situaciones que sólo podrían resolverse mediante una consciente activación de la personalidad y precisamente de la creatividad.

En el ámbito de la educación esta temática se presenta con especial preocupación para los docentes, ya que a partir del hecho de que las situaciones que afrontamos nos fuerzan a dar respuestas nuevas, nos damos cuenta de que la necesidad de una educación creativa se impone, hoy se destaca la urgencia de una educación renovadora, enfocada hacia el logro de creaciones valiosas. De aquí la responsabilidad que tienen los docentes, de propiciar la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante estrategias didácticas enlazadas a las materias escolares, no sólo en las bellas artes, sino también en las ciencias. Una de las estrategias que se sugiere en este capítulo es precisamente la solución de problemas de forma creativa.

Los problemas a los que el alumno se enfrenta en la vida cotidiana surgen de un modo espontáneo, planteados por personas o por el medio físico, y el niño debe ir resolviéndolos para que su vida sea, en términos generales, mas agradable o, por qué no para poder ir logando sus propias metas. Es precisamente porque los problemas suelen estar relacionados con las metas que el niño se propone, implícita o explícitamente.<sup>20</sup>

## 2.1.- ¿QUE ES UN PROBLEMA?

A lo largo de nuestras vidas y en cada momento nos encontramos frente a la necesidad de resolver los obstáculos que nos impiden lograr nuestros objetivos y a esto le llamamos problemas. Los cuales surgen precisamente de una necesidad por lograr algo que en ese momento no ocurre como se desea. Así como lo enuncia Mauro Rodríguez Estrada "El problema nace en una relación entre lo que un individuo o un grupo tiene y lo que necesita o quiere".

Un problema puede ser definido de diversas formas, ya sea como un dilema o una situación indeseable sin solución, como un conflicto o una crisis, una anomalía debida a alguna causa.

Problema se deriva de la palabra etimológica griega "BALLEIN" que significa, lanzar, echar, poner. Antiguamente se consideraba que un problema era una especie de obstáculo físico que se encontraba en nuestro camino y que por lo tanto nos impedía llegar a nuestro objetivo.

Pero fácilmente se vio la analogía entre el camino físico y el camino psicológico. Y se hizo la metáfora: problema vino a ser algo que se interpone

---

<sup>20</sup> LACASA, Pilar, HERRANZ Ybarra, Pilar, Aprendiendo a aprender: resolver problemas entre iguales, Pág. 91

en el camino entre la realidad actual de una persona y lo que necesita o desea.<sup>21</sup>

Según Mauro Rodríguez Estrada existen diversos conceptos que se asemejan a la definición de problema de los cuales enunciaré algunos, es importante resaltar que todas estas palabras y sus significados se parecen en la oposición, es decir que una X, llámese idea, acción, fuerza etc..., es opuesta por otra X, esto nos provoca angustia y confusión, si esta oposición es persistente, el problema seguirá hasta que alguna de las 2 fuerzas gane provocando así que el problema desaparezca.

- ❖ DIFICULTAD: inconveniente, contrariedad que estorba conseguir algo
- ❖ OBSTACULO: inconveniente impedimento o estorbo
- ❖ CONFLICTO. cualquier situación de discrepancia o de difícil salida
- ❖ DUDA: es titubear entre dos cosas.
- ❖ EJERCICIO: se refiere a prácticas para aplicar un conocimiento recién aprendido

Así por lo anterior, se define a un problema como un obstáculo que se nos presenta en nuestras vidas en el cual influyen factores externos (el problema) y factores internos (las capacidades de solución correcta, donde intervienen actitudes, conocimientos previos, emociones, reacciones negativas, defensivas y la imaginación).

## 2.2.- RESOLUCION DE PROBLEMAS

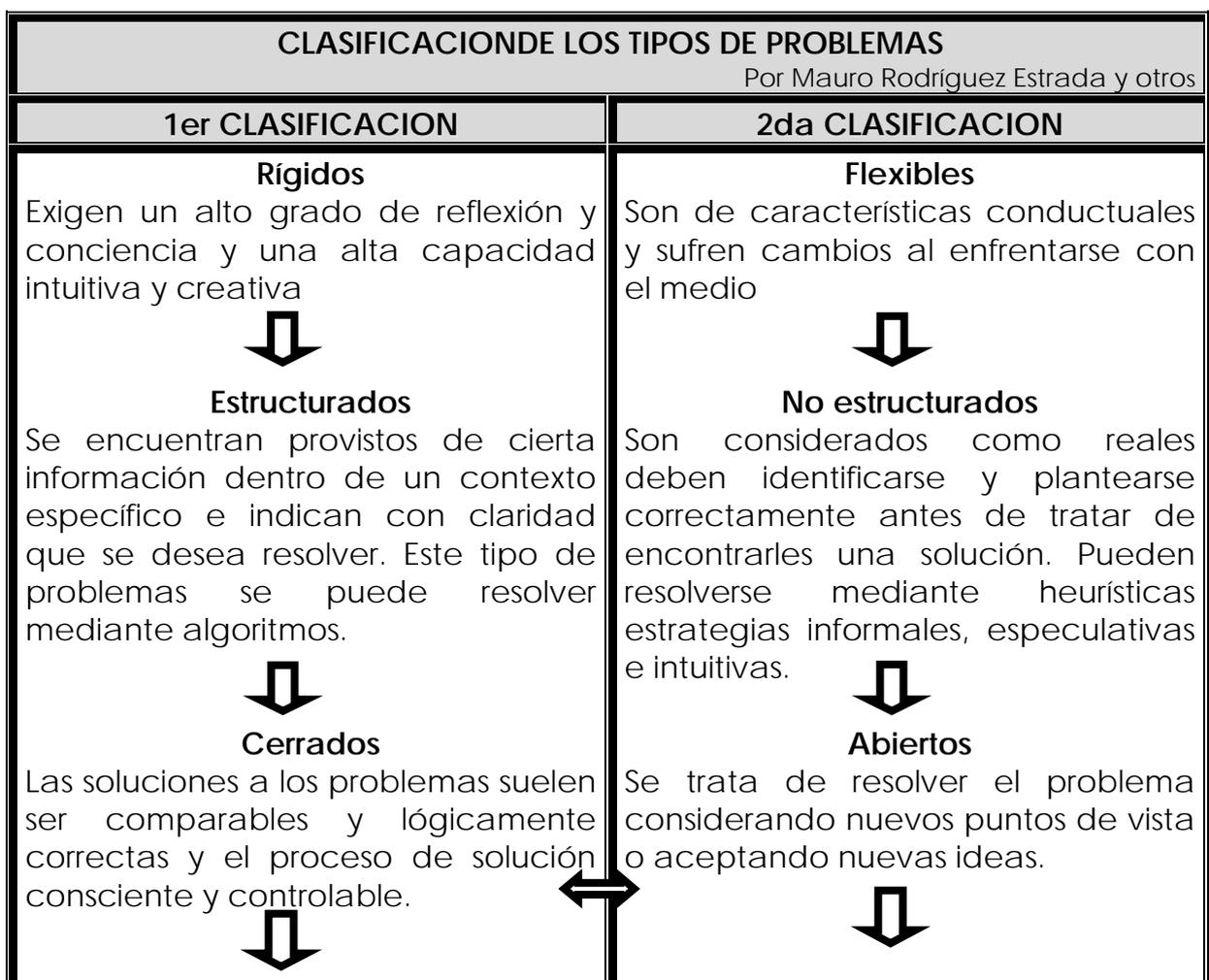
Hasta ahora hemos visto que un problema es una dificultad que nos impide llegar a un objetivo, pero ¿que pasa con la resolución del problema?, para poder llegar a la solución de nuestro conflicto debemos saber los factores

---

<sup>21</sup> RODRIGUEZ ESTRADA, Mauro, Creatividad para resolver problemas, principios y técnicas, Pág. 5.

importantes que intervienen en él, así como su clasificación, pues como todos sabemos que los problemas los encontramos en todos los ámbitos de nuestras vidas, en lo personal, lo social, lo profesional.

Existen problemas de distintas formas y dimensiones, además de variar también en cuanto a su grado de dificultad e importancia. Es por esto que es tan difícil encontrar una clasificación absoluta al respecto y de la cual se haya logrado un completo acuerdo. Sin embargo a continuación presento la clasificación hecha por el investigador Mauro Rodríguez Estrada.<sup>22</sup>



<sup>22</sup> Ibidem, pág. 22

<p><b>Ciencias Físico matemático</b> como física, química, geología, <b>y de la vida</b> como biología, botánica y zoología</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;"><b>No vivientes</b> Los que carecen de vida</p>	<p><b>Ciencias del comportamiento</b> como antropología, ciencias políticas, sociología <b>y Ciencias sociales</b> como economía, educación, administración.</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;"><b>Vivientes</b> Dotados de funciones biológicas como nacimiento muerte y reproducción</p>
<p style="text-align: center;"><b>POR SU NATURALEZA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Subjetivos → No son cosas tangibles</li> <li>❖ Relativos → Están en función o referencia de necesidades y expectativas de una persona, de ahí que ante una misma situación las personas puedan reaccionar de diferente manera.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>POR LAS CARACTERISTICAS DE LOS ELEMENTOS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Abstractos → Son los que manejan conceptos</li> <li style="text-align: center;">↕</li> <li>❖ Concretos → Son los que manejan objetos o sujetos</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>POR EL NUMERO DE PERSONAS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Individuales</li> <li>❖ Grupales</li> <li>❖ Organizacionales</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>POR LOS DATOS DEL PROBLEMA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Lineales → Cuando los datos están en función de otros.</li> <li>❖ Tabulares → Con problemas con uno o más variables y se pueden presentar en forma numérica, semántica o lógica.</li> </ul>

Aunado a esto se puede determinar que los problemas van a depender de las características de los propios individuos, de sus expectativas, del contexto, en el salón de clases es muy común encontrar a alumnos que tienen una habilidad para resolver problemas, que todo se les hace fácil y

por el contrario también encontramos a quienes se pueden ahogar en un vaso con agua.

Es por ello que el objetivo de la educación es dotar a los alumnos de destrezas y estrategias de resolución de problemas además de los hábitos y las actitudes para enfrentarse a la vida en todos sus aspectos y que la tomen como un problema al que hay que encontrarle respuestas. Permittedo formar alumnos autónomos e independientes que no se acostumbren a la constante utilización de preguntas y no solo a buscar respuestas que en muchos de los casos se encuentran establecidas previamente, es por ello que el alumno debe aprender a resolver problemas y adquirir el hábito de plantearlos y resolverlos como forma de aprender.

El asunto de la resolución de problemas es un tema muchísimo muy complicado por la cantidad de información y la diversidad de la misma que se emplea en estas cuestiones, por ello no pretendo marcar límites o crear recetas de cocina que nos digan qué pasos debemos seguir para la solución de los problemas.

Cada persona y cada alumno pueden diseñar su propio método de resolución de problemas, yo solo describiré algunas de las características que nos pueden servir o que podemos tomar en cuenta para llegar a la solución acertada y ya dependerá de cada uno el modificarlas, tomarlas o desecharlas.

Para utilizar la creatividad en la solución de problemas dentro de un salón de clases, los profesores deben alejar de su aula, la posición de autoridad, permitiendo que los niños y él creen un círculo de igualdad, es decir que el docente trate a sus alumnos como personas que aportan, tanto como él para solucionar los problemas que se presenten dentro de su grupo, así como también la familia, ya sea como padres, hermanos, tíos etc.. debe

estar consiente que los niños “piensan” pues muchas veces confunde, que como son niños no saben las cosas y al contrario, como adultos estamos predeterminados a pensar las cosas con malicia, con prejuicio y los niños actúan sin justamente eso, debe permitir a los alumnos solucionar los problemas de acuerdo a su propia concepción de la vida, a su experiencia y a sus necesidades, no exigiéndoles grados altos que son muy difíciles de alcanzar.

Otros puntos importantes que los maestros deben retomar, es fungir como guías, seleccionando los problemas, actividades y todas las cosas relacionadas con el aprendizaje escolar de manera que se encuentren aptas para cada edad y grado educativo, además de que les permitan tomar a partir de esa selección de actividades responsabilidades que tengan un valor significativo.

Hay que estar atentos al desarrollo de cada actividad realizada, detectando los obstáculos que frecuentemente se presenten, pues muchas de las veces, las actividades sugeridas no provocan en el niño el interés por solucionarlas y se convierten en ejercicios repetitivos.

El maestro deberá formular problemas en los que el alumno vea algún propósito en el que pueda concentrar su energía, pero planteados en el contexto de situaciones prácticas y concretas.<sup>23</sup> Una buena estrategia para que los alumnos se interesen por solucionar los problemas sería precisamente el dejar que intervengan y formulen sus propios problemas, como parte de su aprendizaje y de su quehacer constante dentro del salón de clases.

Todos los profesores y docentes deben estar en condición de reforzar las tareas que merecen que los niños las aprendan, de nada sirve enseñar a los

---

<sup>23</sup> HUDGINS, Bryce B., *Como enseñar a resolver problemas en el aula*, Pág. 13

alumnos cómo hacerlo sin que ellos lo puedan llevar a la práctica. El docente solo cumplirá con la acertada elección de sus problemas pues se considera que las soluciones correctas provienen con frecuencia del pensamiento cuidadosamente dirigido.

Muchos investigadores han hablado de la solución de problemas y han planteado diferentes fases que se encuentran en dicho proceso, de manera general y de acuerdo a lo expuesto por Pilar Lacasa, ejemplificaré en el siguiente cuadro las concepciones de las etapas de solución de problemas que establecen diferentes autores.<sup>24</sup>

<b>ETAPAS DE SOLUCION DE PROBLEMAS</b>	
Por Pilar Lacasa	
<b>AUTOR</b>	<b>ETAPAS SEGÚN SU CRITERIOS</b>
SIEGLER	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ - Planificación</li> <li>❖ Interferencia causal: relacionado a los esfuerzos del niño ante un problema.</li> <li>❖ Analogías</li> <li>❖ Uso de instrumentos</li> <li>❖ Deducción lógica</li> </ul>
OHLSON	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Elaboración</li> <li>❖ Re-codificación</li> <li>❖ Eliminar restricciones</li> </ul>
ALBFETCH	<p>FASE DE EXPANSION (DIVERGENCIA)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Encontrar el problema</li> <li>❖ Definir el problema</li> <li>❖ Establecer objetivos</li> <li>❖ Encontrar las opciones</li> </ul>

<sup>24</sup> LACASA, Pilar, HERRANZ Ybarra, Pilar, Aprendiendo a aprender: resolver problemas entre iguales, Pág. 114

	<p>FASE DE CIERE (CONVERGENCIA)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Evaluación de las opciones generales</li> <li>❖ Actuar</li> <li>❖ Evaluar los resultados</li> </ul>
STENBERG	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Definir el problema</li> <li>❖ Identificar caminos alternos</li> <li>❖ Diseñar estrategias</li> <li>❖ Visualizar el problema</li> </ul>
POLYA	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Comprensión</li> <li>❖ Concebir un plan</li> <li>❖ Ejecutar el plan</li> <li>❖ Logro de la meta deseada</li> </ul>
STEIN Y BRANSFORD	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Identificación del problema</li> <li>❖ Definición y presentación</li> <li>❖ Exploración de distintas estrategias</li> <li>❖ Actuación fundada en estrategias</li> <li>❖ Logros, observación y evaluación de los efectos de nuestras actividades</li> </ul>
POZO	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Adquisición de información</li> <li>❖ Interpretación de la misma</li> <li>❖ Análisis</li> <li>❖ Comprensión y organización</li> <li>❖ Comunicación de la información</li> </ul>
RODRÍGUEZ ESTRADA	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Identificar o definir el problema</li> <li>❖ Investigar el problema o subproblema</li> <li>❖ Concebir y ejecutar un plan</li> </ul>

Podría seguir enumerando a los investigadores y sus etapas propuestas, pero debido a que existen muchísimas concepciones, tomaré en el presente

trabajo las expuestas a continuación por Mauro Rodríguez Estrada en su libro *Creatividad para resolver problemas*.<sup>25</sup>

### **2.2.1.- IDENTIFICAR O DEFINIR EL PROBLEMA**

Es el paso mas importante dentro de este complejo proceso de solución de problemas ya que de este partirá la forma de solucionarlo, si nuestro problema se encuentra mal definido probablemente no lleguemos a la solución acertada y creemos problemas mucho mas graves. Los problemas pueden ser definidos o representados de muchos modos.

Por lo general los problemas deben ser resueltos en el menor tiempo posible, pero para ello debemos saber conscientemente cual es el problema, es decir debemos saber definir bien nuestro problema pues esto nos permitirá resolverlo con mayor facilidad, Para muchos autores es considerado como la parte crucial para poder llegar a la solución acertada del problema. Ya que si no definimos bien podemos provocar que el problema continúe y en el peor de los casos hasta generar otros que nos provoquen males mayores

Aunque también debemos estar conscientes que esta definición, se encuentra muy ligada al nivel de interpretación que el individuo involucrado pueda darle, pues muchas veces o en la mayoría de los problemas se involucran sentimientos, emociones, temores, exceso de confianza, es decir muchas veces, los alumnos se quedan callados en la clase porque no entienden lo que el profesor acaba de explicar y prefieren darle la vuelta al conflicto, "no le entendí pero después le pregunto a otra persona, ella me lo explicará" y no enfrentan esa situación por temor a que pueda pasar algo que los perjudique o que les quite esa imagen que tiene el grupo de él y prefiere callarse.

---

<sup>25</sup> RODRIGUEZ ESTRADA, Mauro, *Creatividad para resolver problemas, principios y técnicas*, Pág. 78

Pokras en su libro "Cómo resolver problemas y tomar decisiones sistemáticamente", hace una lista del proceso que se lleva a cabo en la definición de un problema y lo explicaré de manera general.<sup>26</sup>

El **reconocimiento** es el primer paso que se debe dar para la acertada definición, como alumnos y como profesores debemos saber cuáles son los factores que intervienen para que se dé, **y si existe en realidad o no un problema** ya sea a nivel grupal o a nivel personal, probablemente de cosas tan sencillas pensamos que existe algún conflicto, pero en la realidad vemos que solo es un simple detalle que no requiere el mayor esfuerzo. Posteriormente y ya identificado el problema debemos definir **¿Qué tipo?** de problema es, esto con la finalidad de que podamos encaminar nuestra posible solución de una mejor manera. La tercera etapa es la de **analizar**, debemos saber **¿por qué?, ¿cuál es?** la fuente fundamental que dio origen al problema, para que podamos ver nuestro bagaje de **opciones** para su solución.

### 2.2.2.-INVESTIGAR EL PROBLEMA O SUBPROBLEMA

En esta fase según Mauro Rodríguez Estrada es el momento en que se debe aprovechar toda la información que se obtuvo anteriormente, buscando si existe algún otro problema parecido, cómo se resolvió y si sería adecuada o no esa información.

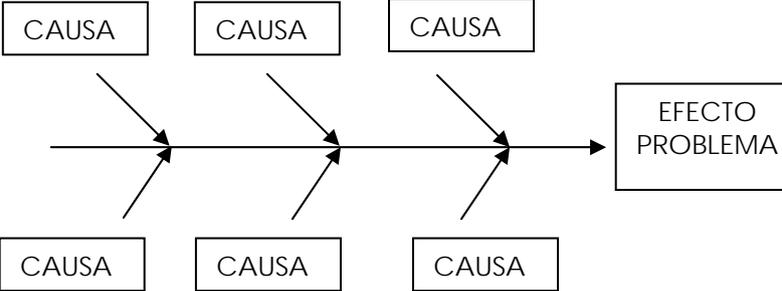
Así mismo se debe tener en cuenta la información relevante que permita llegar a los objetivos, y eso se logra a partir de un análisis detallado de todo aquello que se recabe para la solución del problema. Andrés Senlle propone

---

<sup>26</sup> POKRAS, Sandy, Como resolver problemas y tomar decisiones sistemáticamente, Pág. 13

algunos métodos que permiten analizar dicha información y a continuación los expondré a manera de cuadro:<sup>27</sup>

r

METODO	PROPOSITO
<p><b>ANALISIS CLASIFICACIONAL</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se busca clarificar los conceptos utilizados en la definición de situaciones problemáticas.</li> <li>❖ Es importante tener en cuenta que al clasificar un problema de una determinada forma, implícitamente se ignoran las otras alternativas.</li> </ul>
<p><b>DIAGRAMA CAUSA -EFECTO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Cuáles son las posibles causas del problema y qué efecto tienen en su vida, es decir como repercuten en ella. Se puede utilizar el diagrama de INSHIKAWA o mejor conocido como espina de pescado:</li> </ul> <div style="text-align: center;">  <pre> graph LR     C1[CAUSA] --&gt; L(( ))     C2[CAUSA] --&gt; L     C3[CAUSA] --&gt; L     L --- L2(( ))     L2 --- L3(( ))     L3 --- E[EFECTO PROBLEMA]     C4[CAUSA] --&gt; L     C5[CAUSA] --&gt; L     C6[CAUSA] --&gt; L           </pre> </div> <p style="text-align: center;">SE ESCRIBEN EN ORDEN DE IMPORTANCIA</p> <p>En este método se busca identificar tres tipos de causas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Posibles: Eventos o acciones que aunque remotas pueden contribuir a la situación problemática.</li> <li>❖ Plausibles: Aquellas que por evidencia empírica o científica, se asume que tienen una influencia importante en la situación problemática.</li> <li>❖ Accionables: Aquellas sobre las cuales tenemos capacidad de control o gobierno.</li> </ul>
<p><b>LAS SEIS INTERROGANTES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se describe el problema en pocas palabras usando un lenguaje sencillo, y contestando a cada una de estas interrogantes que a continuación se enlistan.</li> </ul>

<sup>27</sup> SENLLE, Andres, Tomar decisiones y resolver problemas, pág. 77.

	¿Cuál es el problema?	¿Cuál no es el problema?
	¿Cuándo sucede?	¿Cuándo no sucede?
	¿Cómo sucede?	¿Cómo no sucede?
	¿Dónde sucede?	¿Dónde no sucede?
	¿Por qué existe?	¿Por qué no existe?
	¿Quién es el problema?	¿Quién no es el problema?
<p><b>METODOLOGIA GESTALT</b></p>	<p>❖ El tratamiento del problema se hace mediante una acción grupal. Se deja una silla vacía que es la del problema. Distintas personas son invitadas por el docente a ocupar la silla vacía hablando del problema en primera persona " yo soy el problema, aparezco en cierto momento, logro que suceda, impido que se logre, hago que la gente se sienta mal,</p>	
<p><b>USO DE ANALOGIAS O SEMEJANZAS</b></p>	<p>❖ Se busca establecer analogías que permitan obtener una comprensión más directa del problema, así como similitudes con problemas conocidos.</p> <p>A veces, ante la situación que nos ocupa, nos podemos preguntar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿A qué nos recuerda?</li> <li>- ¿Es como aquella otra?</li> </ul> <p>Es muy bueno, a fin de encontrar un buena ocasión que nos proporcione confianza, buscar situaciones semejantes a la propuesta. Al hacerlo, probablemente, surgirán procedimientos de ataque de dichas situaciones semejantes, que nos proporcionarán estrategias válidas para la que nos ocupa.</p> <p>Esta búsqueda, será más fácil cuanta más experiencia tengamos en la resolución de problemas. Esta estrategia suele ir asociada a la PARTICULARIZACIÓN y GENERALIZACIÓN.</p>	

<p style="text-align: center;"><b>ANALISIS DE PERSPECTIVAS MULTIPLES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Con este método se busca obtener una mayor comprensión del problema (y de sus potenciales soluciones), mediante una aplicación sistemática de perspectivas personales, organizacionales y técnicas a las situaciones problemáticas.</li> <li>❖ P. PERSONAL: Se visualizan los problemas y soluciones en términos de percepciones, valores y necesidades individuales.</li> <li>❖ P. ORGANIZACIONAL: Se visualizan los problemas y soluciones en términos de las restricciones y/o imposiciones que plantea la organización.</li> <li>❖ P. TÉCNICA: Se visualizan los problemas y soluciones en términos técnicos, enfatizando el análisis de causa-efecto, el logro de objetivos, las incertidumbres existentes, etc..</li> <li>❖ Para aplicar esta metodología es importante conformar grupos con personas que tengan diferentes paradigmas conceptuales</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>ANALISIS FODA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ se trata de analizar cuatro puntos básicos fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas.</li> <li>❖ FORTALEZAS: en este apartado se escribirán todas aquellas características positivas con las cuales se cuenta para resolver el problema</li> <li>❖ OPORTUNIDADES: que oportunidades nos da este problema o situación para poder mejorar.</li> <li>❖ DEBILIDADES: cuales con los puntos débiles que nos hacen vulnerables y que constituyen un obstáculo para alcanzar el objetivo.</li> <li>❖ AMENZAS; la amenaza de perder algo, la presión de tiempo sentirse amenazado, es el temor a perder algo importante que puede ser duro de recuperar.</li> </ul>

Cabe aclarar que estos son solo algunos de los métodos de análisis de problemas pues existen muchísimos de ellos y de los cuales podemos tomar ejemplos y crear nuestro propio método, fusionando o quitando partes de los métodos que nos puedan servir para el problema en específico y de acuerdo a mi área de acción.

Una vez que se define, analiza y encuentra el verdadero problema, se han de crear las estrategias de acción, que ayuden a llegar a la solución del conflicto.

### **2.2.3.- CONCEBIR Y EJECUTAR EL PLAN DE ACCIÓN**

En esta etapa de búsqueda de solución del problema, debemos encontrar el mejor plan de acción, es decir, cómo voy a llegar a una posible solución que satisfaga mis necesidades, debo analizar cuidadosamente la manera de llegar al éxito, encontrando mis propios métodos o analizando aquellos que me puedan ser útiles.

Por su parte Pozo propone a las estrategias, como las actividades organizadas, que orientadas hacia una meta permiten seleccionar la información apropiada y tomar las decisiones mas adecuadas, por ello debemos escribir todas nuestras posibles alternativas a utilizar, el reto del educador es ayudar al niño a generar estrategias que le permitan resolver problemas de modo más eficaz posible.

El éxito de una estrategia dependerá tanto de la manera en que se amolde al problema y que contribuya a que el sujeto desarrolle de manera efectiva sus planes.

En el contexto del aula, lo específico de la solución de problemas es que requiere dominar técnicas y estrategias adecuadas. Por tanto, la enseñanza y el aprendizaje de la solución de problemas implican no solo un determinado enfoque de la educación sino también introducir como contenidos educativos destrezas y estrategias propias de cada área del currículo.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> POZO MUNICIO, Juan Ignacio y otros, La solución de problemas, Pág. 183

Una vez elegido el plan de acción, se debe ejecutar para llegar a la acertada solución del problema y entonces saber si de las opciones que se tenían, se elige la correcta y cuales serian los nuevos cambios a los que se pueden enfrentar.

Según Polya debemos plantearnos cual es la distancia entre la situación de la que partimos y la meta a la que pretendemos llegar y que métodos son los mas útiles para disminuir esta distancia

Es por ello que la parte final de la solución de un problema es el Análisis y la evaluación cuidadosa de los resultados que se obtuvieron, pues esto me abrirá el panorama de acción, ya que de esto dependerá que en futuras ocasiones pueda utilizar las soluciones que encontré y las aplique a problemas similares.

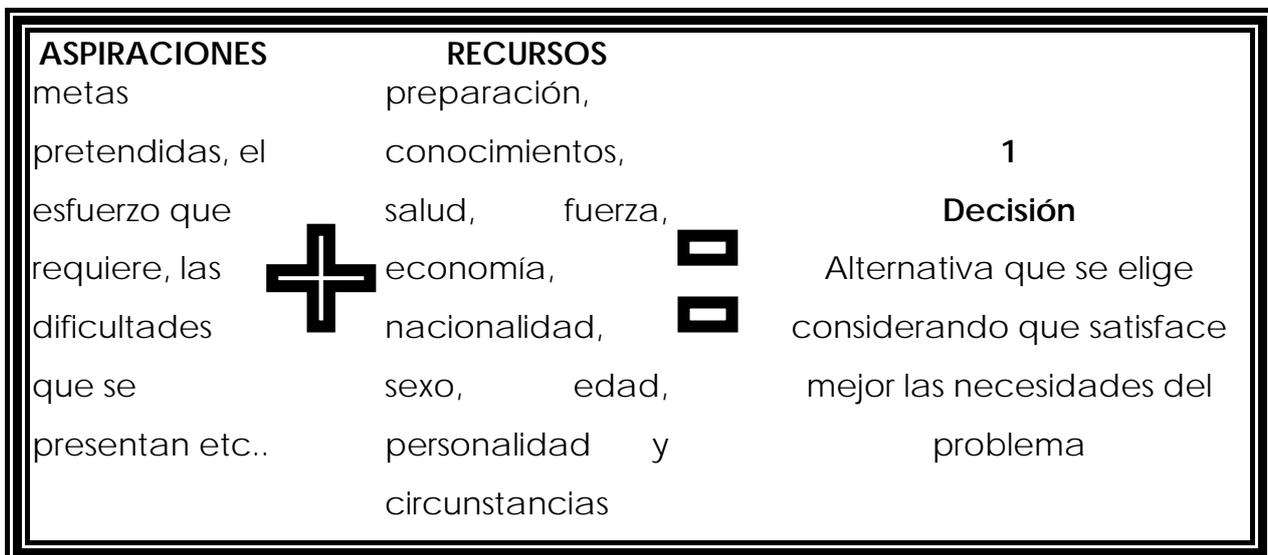
### **2.3.-TOMAR DECISIONES**

Como todos sabemos las decisiones forman una parte fundamental e imprescindible en nuestro quehacer cotidiano, desde los primeros años y a lo largo de nuestra vida nos encontramos en situaciones en las que debe tomarse una decisión y esto dependerá de nuestro nivel tanto psicológico, cultural y educativo. Muchos autores coinciden en que las decisiones forman un continuo en nuestra vida pues se toman diariamente y al ir las utilizando se convierten en una rutina o en conductas habituales, que mas tarde se cambian en reglas o normas.

Las decisiones se encuentran presentes al momento de enfrentarnos ante una situación que merece una elección de alternativas, donde una de ellas obtendrá mayor peso y en consecuencia es elegida.

Este es un proceso muy complejo, en el cual se relacionan múltiples factores, como son, mis intereses, los de los demás, sentimientos, presiones etc.. Si considero que esta definirá nuestro futuro en la vida, una decisión no se puede tomar a la ligera, debemos sopesar los pros y los contras que existen para que esta se pueda llevar a cabo. Es por ello que debemos analizar las diversas características de las decisiones como son **los efectos futuros**, que es el analizar como me afectará lo que yo decida, tanto en el presente como en el futuro, **reversibilidad** se refiere a la velocidad con que una decisión puede revertirse y la dificultad que implica hacer este cambio, el **impacto** que es la medida en que otras áreas o actividades se vean afectadas.

Decidir es escoger lo más adecuado, de acuerdo con un criterio general, en el que se jerarquizan ciertos valores como: la moral, lo patriótico, lo económico, lo práctico, lo útil, lo placentero, lo saludable, lo estético. Para ello Jaime Grados propone una fórmula básica que debemos tomar en cuenta en la deliberación previa a toda decisión.<sup>29</sup>



La gran incógnita en la elección y la decisión radica en descubrir cuál es el camino mas corto, mas sencillo y menos costoso para lograr lo que nos

<sup>29</sup> GRADOS ESPINOSA, Jaime A., Toma de decisiones, Dinámicas de aprendizaje, autoconocimiento y comprensión, Pág. 13

proponemos. Para descubrir ese camino es necesario tener información, examinarla, analizar, calibrar fuerzas y efectos, lo que se hace mediante un proceso pensante efectuado por la parte adulta de la personalidad.<sup>30</sup>

Aunque no debemos dejar de lado que toda decisión debe estar basada en la información que como participante de un problema debemos obtener, apoyándonos de nuestros conocimientos previos, experiencias, análisis y del propio juicio de valor, así como también debemos estar concientes de que una decisión implica una elección de alguna de las tantas que hemos encontrado y que en muchos de los casos es favorable pero que en algunos podemos salir perjudicados y debemos estar preparados para ello.

Es por ello que para que en el salón de clases existan problemas que obliguen a los alumnos a tomar decisiones, planear estrategias y resolver problemas, se debe crear en el currículo situaciones que permitan obtener varias respuestas para un mismo fin, que esta situaciones se encuentren de manera imprevisible en el desarrollo educativo, para que los alumnos no se acostumbren a realizar el mismo ejercicio y la misma solución un sin numero de veces. En la solución de problemas y en el aprendizaje en general, existirían unas técnicas que deberían usarse de modo flexible o estratégico, adaptado a las demandas de las tareas, ejercicios y los contenidos escolares propios de cada materia.

Y ese es otro objetivo de la educación primaria y por supuesto del docente, pues debe ayudar a los alumnos a diferenciar entre los diversos tipos de problemas que existen, teniendo en cuenta sus características y el contenido de cada área.

---

<sup>30</sup> SENLLE, Andres, Tomar decisiones y resolver problemas, pág. 31

En último extremo, si uno de los objetivos de la inclusión de la solución de problemas en el currículo es ayudar a los alumnos a resolver no solo problemas escolares sino también cotidianos, es preciso que los alumnos adquieran, un buen bagaje de técnicas y estrategias, hábitos para utilizarlas en situaciones abiertas, lejos o momentáneamente ajenos a la mirada del profesor. Y para que ese uso sea eficaz deberán aprender no solo cuándo deben usar una estrategia, sino también a discriminar cuando no deben utilizarla.<sup>31</sup>

El currículo hacia la solución de problemas implica buscar y diseñar situaciones lo suficientemente abiertas como para inducir en los alumnos una búsqueda y apropiación de estrategias adecuadas para encontrar respuestas a preguntas no solo escolares, sino también de su realidad cotidiana.<sup>32</sup>

Por ello veremos en el siguiente capítulo los factores que intervienen en el aula para el desarrollo de la creatividad, para de alguna u otra manera modificar el pensamiento, la acción educativa y estar conscientes de formar alumnos que tengan la capacidad de poder enfrentarse a la vida y solucionar los obstáculos que se le presenten en una vida futura.

---

<sup>31</sup> Ibidem, pág. 212

<sup>32</sup> POZO MUNICIO, Juan Ignacio y otros, Op. Cit. Pág. 14

# 3

## CAPITULO

### **FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL AULA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD**

Desarrollar las potencialidades creativas, es un reto que aparece en todo ser humano, ya que estas se conforman y se desarrollan desde las edades tempranas de la vida, en relación con las influencias y las interacciones que el propio ser humano establece con su entorno, los principales factores que influyen en este desarrollo los encontramos en la familia, la sociedad y la escuela. Siendo esta última la principal fuente de aprendizajes y de adquisición no solo de conocimientos sino de hábitos y costumbres.

Es por eso que es importante centrarnos en las capacidades creativas de las personas que enseñan, los maestros, algunos de los cuales no tienen conciencia de su propia creatividad y de que existen en el aprendizaje dificultades que tienen su base en una carencia o falta de desarrollo de las habilidades creativas, e incluso pueden llegar a desconocerlas.

Pero ¿Cuáles son los factores que intervienen directamente en el aula para que existan profesores creativos? He aquí una interrogante muy importante, pues se decía que la creatividad es una particularidad netamente humana, el hombre nace con esa capacidad, pero es necesario desarrollarla,

por ello es muy importante revisar los factores que intervienen en la escuela que les permitan a los profesores tener ambientes educativos que favorezcan la creatividad.

### **3.1.- CARACTERISTICAS DEL DOCENTE CREATIVO**

Como maestros, deben comprender que educar en la creatividad implica partir de la idea que ésta no se enseña de manera directa y teórica sino que se propicia. Pero para ello hay que comenzar convirtiendo el salón de clases en un lugar de reflexión, de búsqueda, de libertad y motivación, para que los alumnos puedan favorecerse de todas estas cualidades y así puedan desarrollarse armónicamente.

Así mismo darse cuenta de lo que sucede en la clase y ser sensible a ello, entendiendo las necesidades de sus alumnos y conociendo las cosas que los motivan a aprender, para de alguna u otra forma implementarlas en su proceso de aprendizaje.

La actitud creativa frente a la educación significa descubrimiento, liberación y fomento de los potenciales del hombre que enseña y del que aprende. El maestro es quien anima y estimula, y no debe considerar al alumno como alguien que aprende sino como alguien que piensa.<sup>33</sup>

A continuación mencionaré algunos aspectos clave que según Flores Velasco son importantes para la formación de un docente creativo:

- ❖ Debe tener una alta motivación intrínseca hacia la actividad que realiza, es decir como maestro debe estar completamente seguro de la labor que realiza, plenamente convencido de que eso es lo que quiere hacer, pues esto marcará las pautas para

---

<sup>33</sup> LANDAU, Erika, El vivir creativo, teoría y práctica de la creatividad, Pág. 114.

que pueda aprovechar sus potencialidades y desarrollarlas para alcanzar los objetivos deseados.

- ❖ Poseer flexibilidad e independencia de pensamiento, permitirá detectar los problemas a solucionar de la actividad educativa, así como crear las estrategias necesarias para modificarla y reconstruirla.
- ❖ Poseer autoconciencia y autovaloración, debe estar convencido el docente de las cualidades que posee para desarrollar en si mismo y en sus alumnos las capacidades creativas.

Así se pueden enunciar las características personales que favorecen el desempeño creativo.

- ❖ Alta autoestima
- ❖ Independencia, paciencia, autonomía y motivación
- ❖ Capacidad de tomar sus propias decisiones
- ❖ Tenacidad
- ❖ Ambición
- ❖ Flexibilidad y tolerancia a la ambigüedad
- ❖ Inclínación a lo novedoso y misterioso
- ❖ Habilidad para preguntar
- ❖ Alta capacidad de intuición y espontaneidad
- ❖ Capacidad de percepción y autoconocimiento personal

Ofrecer gran diversidad de medios de expresión a los niños y favorecer todas las formas de representación creativa es una labor del docente, y hacer que los propios alumnos tomen conciencia de sus posibilidades, así mismo como

desarrollar sus capacidades y apoyar aquellas que hagan la diferencia entre sus otros compañeros.

Debe fomentar en el niño la motivación necesaria para esforzarse por su propio aprendizaje, así como la búsqueda de nuevas formas de adquirir conocimiento, un niño que no tiene alguna motivación por hacer las cosas, se encuentra muy presionado por la realización de las mismas porque le fijan metas que son muy difíciles de alcanzar en esa etapa de su vida, muy probablemente no tenga un aprendizaje creativo.

La mayor parte de los profesores presentan su material docente en forma de hechos, reclamando para sus preguntas, respuestas perfectamente claras y precisas.<sup>34</sup> Pero qué pasa cuando el propio niño es quien elabora esos cuestionamientos, Una pregunta surge siempre del interés del niño por conocer las cosas permitiéndole así mismo la asimilación y la reflexión pero sobre todo la integración de sus conocimientos y por lo tanto hace partícipe al niño de su propio aprendizaje, por medio de preguntas los niños aprenden mas fácilmente, se comprometen más y de modo mas hondo.

Los maestros creativos enseñan a los alumnos a ver un problema siempre desde perspectivas diferentes formando sus asociaciones y vivenciando sus experiencias, provocando que su pensamiento pueda ser más maleable y sus respuestas más creativas. Es decir, ayuda a ser más sensible al alumno, ya que al vivenciar un problema el individuo absorbe los estímulos externos que resultan una fuente de riqueza e inspiración interior, marcando así la permanencia de esa experiencia y la utilización de la misma en futuras ocasiones que le permitan junto con los conocimientos que antes tenía modificar su percepción del problema y darle una solución creativa.

---

<sup>34</sup> Ibidem, Pág. 116

Piaget encuentra una manera de aprender en el juego diciendo que "Los niños aprenden la realidad en la medida en que juegan con ella. El niño aprende a andar, a hablar, a saber comunicarse en la medida en que prueba las cosas jugando". Así como lo enuncia en sus estadios, el juego infantil recorre los diversos niveles educativos, que de acuerdo con su evolución nos dará grados más altos de aprendizaje así:

0-12 meses	repetición
12-18 meses	experimentación
2-7 años	juego simbólico
8-11 años	los símbolos se hacen más objetivos y lógicos, se rigen por reglas, un código de honor y una disciplina colectiva

Mediante el juego fomentamos la fluidez, la flexibilidad y la elaboración de las ideas, hace posible examinar la fantasía y la intuición y eventualmente integrarlas en los procesos mentales. En el juego los niños aprenden a cambiar, a renovarse y a pensar de manera divergente.<sup>35</sup>

El aprendizaje debe estar enfocado en el presente de cada niño, aunque la educación está basada en hacer entender a los alumnos el pasado. Cabe aclarar que con esto intento decir que debemos utilizar las cosas del pasado, modificarlas, haciéndolas nuestras y transformándolas o analizándolas desde la perspectiva presente.

Como profesores deben observar sus virtudes y defectos tanto en las técnicas como en los instrumentos que se usen en las sesiones pedagógicas. Claro está que el estilo pedagógico va a depender de cada docente, de su

---

<sup>35</sup> Ibidem, Pág. 121

formación, de sus influencias, de las capacidades, de la personalidad en el momento de elaboración de programas y planes de estudio.

De manera general y rescatando lo antes dicho se puede decir que el maestro es un elemento clave en el desarrollo del proceso educativo dentro del aula, pero para que esto se pueda llevar a cabo debemos estar conscientes de que la formación del docente que se encuentra frente a grupo debe ser lo suficientemente sólida para poder utilizar técnicas y estrategias encaminadas a una mejora educativa, que pueda aprovechar los recursos que tiene para fomentar en los alumnos la imaginación, autoconfianza, persistencia, iniciativa, independencia, es decir, todas aquellas cualidades que caracterizan a una persona creativa.

La creatividad permite tener una actitud flexible y transformadora que propone romper las murallas o barreras para edificar la nueva escuela del futuro, cuyo principal objetivo es ser integrada, solidaria, respetuosa, reflexiva, divergente, desarrolladora, abierta y consistente con las necesidades de todos los alumnos.

### **3.1.1.- CLASIFICACION DE LA CREATIVIDAD DE ACUERDO A LAS CARACTERISTICAS PERSONALES.**

Debido a la gran polémica que se suscita en torno a la creatividad Saturnino de la Torre ha hecho una categorización de los tipos de creatividad pero estas referidas a ciertas características.<sup>36</sup>

Todos en una u otra medida somos creativos, pero tendemos a enfocar esta habilidad de acuerdo a nuestras inclinaciones e intereses.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> DE LA TORRE, Saturnino, Creatividad, y Formación, Identificación Diseño y Evaluación, Pág. 80

<sup>37</sup> ESPINDOLA CASTRO, José Luis, Creatividad , estrategias y técnicas, Pág. 15

- ❖ CREATIVIDAD PLASTICA; La que tiene por caracteres propios la claridad y la precisión de las formas, aquellas cuyos materiales son imágenes que se aproximan a la perfección; imprime formas a la realidad y en las cuales predominan las asociaciones de relaciones objetivas determinadas. Esta se desarrolla con mayor grado en las artes visuales.
- ❖ CREATIVIDAD FILOSOFICA: se realiza por medio de la construcción de imágenes que son para él, el conocimiento o interpretación del mundo, es un modo de pensar conceptual, que transforma en símbolos abstractos las imágenes concretas, se vale de la analogía y comparación, acompaña a la ciencia en grado máximo incondicional y permanente.
- ❖ CREATIVIDAD CIENTIFICA: se aboca a la investigación e implica la búsqueda de la verdad y de los principios.
- ❖ CREATIVIDAD PRACTICA-INVENTIVA. Se ocupa del quehacer\_ordinario, posee habilidades que actúan sobre las cosas o los procesos para hacer más útil o productiva una herramienta o una maquinaria y o mas sutil y productivo un método
- ❖ CREATIVIDAD SOCIAL. Se caracteriza por su materia prima humana, es capaz de generar nuevas relaciones humanas, fundar grupos o asociaciones originales, así como organizar actividades sociales o políticas.

## LOS NIVELES DE CREATIVIDAD

La creatividad es una característica personal que poseen los individuos en grados diferentes y de acuerdo a su grado de manifestación Taylor la jerarquiza en los siguientes niveles.<sup>38</sup>

- ❖ **NIVEL EXPRESIVO;** Es la forma más fundamental de la creatividad, su característica es la espontaneidad y la libertad la cual es un requisito indispensable para el desarrollo de la creatividad infantil, en este nivel lo más importante es la manifestación de la persona, tenga o no conocimientos que le permitan desarrollar su creatividad.
- ❖ **NIVEL PRODUCTIVO:** Es aquel en el que, como consecuencia de la satisfacción obtenida en el plano expresivo, se incorporan ciertas prácticas (informaciones, técnica, etc..) para así poder expresarse mejor y lograr una mejor comunicación. Es decir que implica los valores y aptitudes en forma desarrollada y controlada que nos permite reflejar el nivel de dominio y comprensión del entorno en un instrumento u objeto sin que este sea necesariamente un producto original.
- ❖ **NIVEL DE RELACIONES ORIGINALES:** Es operativo, pues en el se trabaja ya con algunos componentes. Dichos componentes se transforman en relaciones nuevas, hasta ahora inusuales. En otras palabras comienzan a formarse nuevas relaciones de las experiencias ya adquiridas para transformarlas creando así productos originales.
- ❖ **NIVEL RENOVADOR:** Los productos de este plano creativo ya no se miden por la realidad ni por el mundo experimental del individuo, sino por la posibilidad que representan de ensanchar las fronteras del

---

<sup>38</sup> LAMBERT, Michelle, Como ser más creativo, Pág. 29.

conocimiento en un área determinada. Se vuelven creaciones inéditas en un plano mucho más elaborado y estudiado.

- ❖ NIVEL SUPREMO: en él florece la generación de nuevos paradigmas y modelos que orientarán en el futuro la investigación filosófica y científica.

La tendencia actual enfatiza a las obras creativas cuyo valor es subjetivo, distinguiendo tres niveles:

A.- CREACIÓN MODESTA; cuando tiene valor solo para el individuo, y a la vez para su pequeño círculo de familiares y amigos.

B.- CREACIÓN TRASCENDENTE AL MEDIO: cuando es valorizada también en ambientes profesionales próximos al individuo o al grupo creativo.

C.- CREACIÓN TRASCENDENTE A LA HUMANIDAD: cuando permanece válida a través de los países y de las épocas históricas, rebasa el espacio y el tiempo del creador.

### **3.2.- ESTIMULOS Y BLOQUEOS DE LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO EDUCATIVO**

Hoy en día el poseer capacidades creativas, es un acto que merece ser reforzado y aprovechado al máximo para beneficio del alumno y en consecuencia de su entorno familiar, social y cultural, aunque existen también diversos factores que no permiten que se lleve a cabo este fenómeno creativo.

### 3.2.1.- FACTORES QUE OBSTACULIZAN LA CREATIVIDAD EN EDUCACION

Estos factores impiden que encontremos la solución de algún problema que se nos presente de manera acertada. Como profesores deben enseñar a sus alumnos a estar atentos a los bloqueos que impiden obtener una creatividad en la vida diaria, con el objetivo de tomar conciencia de ellos, superarlos, reprimirlos y evitar que irrumpen en nuestro mundo.

Claro que no es una tarea fácil ya que la educación en México no se encuentra en las mejores condiciones para propiciarlo, pues desgraciadamente encontramos más puntos en contra que a favor de la creatividad. Pero esto no es un problema reciente, es un problema que se ha dado desde los inicios de nuestra educación y que seguimos cultivando, es momento entonces de conocer cuales son esos factores que entorpecen nuestra educación para la creatividad.

Hay muchos obstáculos a la creatividad, entendiendo por tales aquellos factores que nos impiden intentar cambios, tener ideas o hacer innovaciones, que encontramos en lo personal, emocional y los ocasionados por el entorno y que por consiguiente ponen un alto al desarrollo en todos sus ámbitos.

Así podemos ver que los **bloqueos personales**, como su nombre lo dice son específicamente del sujeto, en donde su personalidad ha sido moldeada por el entorno en el que se desarrolla ya sea familiar, cultural y social, nos damos cuenta de ellos ya que se manifiestan en las personas que tienen poca posibilidad de pensar y de obrar.

Las personas con bloqueos de tipo personal presentan múltiples actitudes psicológicas que nos dan cuenta de su naturaleza, como son:

- a) Inseguridad; sienten un exagerado temor a las críticas, al ridículo a cometer errores en público, pero sobre todo a la autoridad. Como en el caso de los alumnos, quienes constantemente se sienten temerosos de las reacciones de sus profesores, por el carácter rígido y que como autoridad manifiesta.
- b) Resistencia al cambio, tienen un exagerado respeto a las normas rígidas e invariables y temor a sentirse diferente y a admitir que los demás lo sean. Presenta una rigidez tanto intelectual como al comportamiento, obedece sin seleccionar las normas que se encuentran vigentes pero específicamente a las normas morales las cuales aplican al pie de la letra, prohibiéndose toda reacción espontánea de sus emociones.
- c) Los moldes estereotipados con los que cuenta, son el resultado de las imposiciones del medio en el que se desarrolla, sus soluciones a respuestas se encuentran en relación a los resultados ya obtenidos y se resiste a tener una nueva idea. Es decir cuando encuentra una solución al problema tiene que mantener este esquema sin proceder a la búsqueda de otras vías de solución. Ya que considera que lo que opine la mayoría es lo correcto. Como en el caso de la solución de problemas matemáticos en donde la posibilidad de encontrar respuestas dependerá del grado de razonamiento y entendimiento que tenga el alumno con el conflicto, pues en muchos casos existen diversas formas de llegar a la solución.
- d) No se da cuenta de los problemas, y si los encuentra no tiene una solución clara para ellos, le cuesta mucho trabajo aislar un problema de los problemas con los que se encuentra relacionado.

- e) Evade los problemas que le exigen inseguridad y cambio y opta por los problemas que se han dado con criterios establecidos. Su percepción está reprimida no se encuentra abierta a las posibles eventualidades.
- f) Se limita a los modos de razonamiento admitidos, desconfiando de su intuición, esto provoca que se elimine lo desconocido y la creatividad. Al no haber confianza en si mismo no toma iniciativas por el temor a no llegar al final del problema por no poder superar los obstáculos que se le presentan.

Como se puede ver este tipo de bloqueos son ocasionados en su mayoría por el tipo de ambiente en el que nos desarrollamos, desde pequeños estamos acostumbrados a imitar las acciones de los adultos y a aprender cosas que solo merecen una respuesta.

Muchos estudiosos del tema consideran que el principal inhibidor de la creatividad a manera personal es el conformismo, este mismo dictado por la sociedad que no permite que podamos expresarnos y que nos pone trabas para poder superarnos. El aceptar constantemente lo que se nos indica sin cuestionarnos si es bueno o malo o si me va a servir o no en un futuro, es lo que nos hace caer en el papel de "esponja" absorbemos todo cuanto nos digan y lo ejecutamos tal y cual nos lo enseñaron.

Por eso como educadores deben crear individuos con personalidad propia capaz de diferir de sus opiniones, de encontrar múltiples soluciones a los problemas quitándonos los estereotipos a los que nos han acostumbrado e inculcando a los alumnos a pensar, a crear, a modificar su ambiente para así poder modificar su persona.

Otro tipo de bloqueos son los **emocionales** que están determinados en gran medida por las tensiones de la vida con las que nos topamos día con día. Todos experimentamos temores, miedo, ansiedad, alegría, terror, inquietud que pueden afrontarse o aceptarse por aquel que posee seguridad emocional, llamada también aceptación de si mismo. Pero estas emociones pueden ser agobiantes para las personas que no han aprendido a vivir con ellas ante las cuales les huyen o las reprimen.<sup>39</sup>

Los bloqueos emocionales son temores irracionales y ansiedades que nos impulsan a que rehusemos tomar las actitudes acordes con nuestras ideas y convicciones.

En los salones de clase se convive con por lo menos 25 personas que se encuentran en igualdad de condiciones, tanto físicas, mentales y sociales, los niños son crueles con sus semejantes, sobre todo con los que no coinciden en la forma de pensar, se burlan de su aspecto, de sus palabras y hasta de su propio nombre.

Este medio crea un ambiente de tensión en el grupo sobre todo con los niños que son mal vistos por la mayoría, tienen el temor a equivocarse enfrente del grupo, a hacer el ridículo, y es en donde comienzan a crear defensas, resistiéndose a decir las cosas por temor a ser rechazados por la mayoría, aunque en ciertas ocasiones solo es su propio pensamiento.

Aunado a esto, la rigidez de la educación nos enseña a coincidir con lo que ya esta establecido y dejar de lado el pensar que las personas tienen opiniones, prejuicios y preferencias diferentes a las propias. Provocando un choque continuo entre las emociones y el mundo en que nos rodea.

---

<sup>39</sup> LANDAU, Erika, El vivir creativo, teoría y práctica de la creatividad, Pág. 91

Debemos estar conscientes que así como nosotros experimentamos los sentimientos y emociones, las personas que están a nuestro alrededor también los experimentan, pero cada una a su propia forma por tal motivo debemos aprender a superarlas. Por ello podemos tomar como bloqueadores las siguientes emociones y sentimientos.

- ❖ Temor, miedo, debilidad, apuro, depresión, angustia.
- ❖ Aburrimiento, indiferencia, duda permanente.
- ❖ Pánico, tristeza, aprensión.
- ❖ Aversión, desdén, oposición.
- ❖ Vergüenza, humillación, desconfianza,
- ❖ Inseguridad, sentimiento de dependencia.

Puede ser interminable la lista de emociones y sentimientos que pueden truncar nuestro proceso creativo. Cuantos de nosotros no nos hemos sentido presionados por la realización de una tarea, por el tiempo, por la cantidad, en fin por múltiples cosas, y qué pasa al final, nuestra mente se atrofia y se preocupa por concluir esa tarea, provocando así que nuestra posibilidad de haberlo hecho de manera diferente y creativa se desvanezca.

Otro factor que inhibe el aprendizaje, es el sentir miedo a preguntar en el salón de clases, por pensar que la única persona en ese lugar que no entendió lo que se expuso, prefiriendo así quedarse con la duda, a que todo mundo piense que "es un tonto".

En fin podríamos seguir con ejemplos de las emociones que se encuentran presentes en el aprendizaje y que irrumpen y truncan el proceso creativo.

Los docentes deben estar en la completa disposición de enseñar a los alumnos a expresar lo que sienten, sus dudas, sus sentimientos y darles las bases necesarias para que ellos puedan crear su propio aprendizaje, que no

se reduzcan a solo reproducir su imagen y su forma de pensar, sino que sean capaces de afrontarlos y a desafiar las realidades que se le presenten.

Por otro lado podemos ver y lo he dejado plasmado a lo largo del capítulo que la sociedad traza reglas de conducta, de pensamiento y de acción. Los **bloqueos del entorno**, se implantan primero en el hogar en los años previos a la escuela. Se agregan otros a medida que transcurre la vida escolar. En ellos se exige que el individuo actúe de una determinada manera simplemente porque es la costumbre. Su causa son todas las fuerzas de la sociedad que han modelado nuestras vidas.

A la mayoría de las personas no nos gusta ser diferentes a las demás personas que se encuentran a nuestro alrededor, por eso adoptamos ideas y comportamientos de otras personas para poder ser aceptadas dentro de un círculo social. Competimos constantemente por obtener lo mejor, ya sea el mejor puesto, las mejores calificaciones, el mejor auto, etc...

Como pudimos ver existen dificultades en nosotros mismos de tipo psicológicas o emocionales, fisiológicas, muchas de las cuales provienen de los sistemas educativos, que a menudo en lugar de fomentar la creatividad, la inhiben. Los niños entran con toda esa creatividad innata y espontánea, pero a medida que avanzan en su "aprendizaje", la van perdiendo. En los primeros años de escuela se fomenta la memorización, se enseñan verdades absolutas y no se enseña a pensar, a resolver problemas o aprovechar oportunidades.

Pero no es sólo la educación, sino una serie de factores socio-culturales, los que generalmente no son positivos a la creatividad. En la vida personal, como en la laboral, la presión social, desde la familia hasta la empresa suele centrarse en la rápida obtención de resultados, en el desuso de la

imaginación, el abandono de sueños, las tradiciones, el apego a la lógica, los convencionalismos, la falta de curiosidad, el miedo de equivocarse, etc. Estos bloqueos pueden ser destruidos por el propio ser humano, pero por desgracia tampoco nos han enseñado como hacerlo y es por ello que muchas personas optamos por la manera mas fácil de sobrellevarlos, evadiéndolos o incluso escapando de ellos.

Pero para poder ser más creativos y tener una vida de éxitos debemos estar conscientes de los obstáculos a los que nos enfrentamos, sabemos que los obstáculos propios son más fáciles de poder modificar pues esto implica un cambio interno que está basado en la propia intención de hacerlo, en cambio los obstáculos que se presentan a nuestro alrededor, debemos saber como actuar para que estos no irrumpen en nuestro desarrollo y eso es lo que debemos aprender en las instituciones educativas, en la familia etc...

### **3.2.2.- ACTITUDES Y ACTIVIDADES QUE FAVORECEN LA CREATIVIDAD.**

Para lograr que una sociedad sea realmente creativa es necesario que en todos los ámbitos en los que se desarrolla el ser humano cumpla con ciertos requisitos que se vuelven indispensables para las capacidades creativas en general.

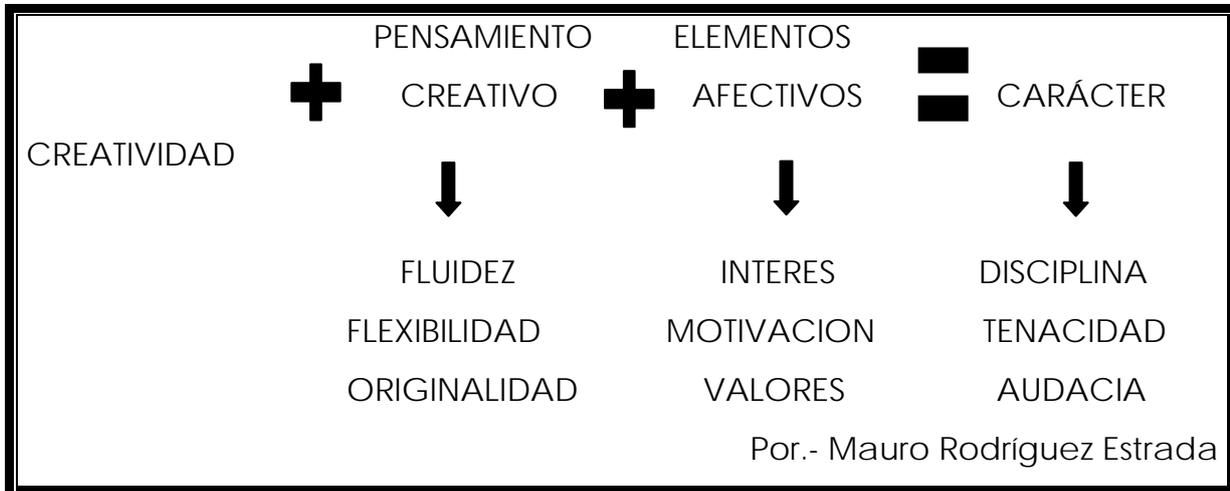
El ambiente es un factor importante en el cuidado de nuestras capacidades creativas ya que en el procesamos nuestras estrategias de solución y búsqueda de problemas y desarrollamos nuestra vida cotidiana.

Tal como lo enuncia David Ausubel "La creatividad no es igual que un pensamiento creativo, la creatividad de una persona comprende motivaciones, intereses y varios rasgos de carácter".<sup>40</sup> Y así mismo lo

---

<sup>40</sup> FLORES VELAZCO, Marco Hernán, Técnicas para el desarrollo de las capacidades creativas. Pág. 67

comprende Mauro Rodríguez Estrada quien lo esquematiza de la siguiente manera.



Actualmente y de acuerdo a numerosos estudios que se han realizado acerca de la creatividad se ha encontrado que existe una fuerte correlación entre la personalidad y el comportamiento de los padres y la creatividad que resulta en sus hijos.

**El entorno familiar** es el más importante en todos los aspectos de la vida futura del alumno, ya que no solo sienta las bases del comportamiento, los valores, los hábitos, sino también se encuentra inmersa en el ámbito creativo de cada ser humano que conforma esa familia.

Si los padres presentan un alto nivel de respeto por sus hijos y los consideran desde que nace como personas pensantes, con capacidad para opinar y tomar sus propias decisiones llegado su momento, esto los motiva a tener la capacidad para pensar y elegir lo que más les satisfaga a sus necesidades.

Así mismo el conformar un ambiente tolerante y de libertad, donde los hijos puedan actuar sin que estén constantemente vigilados y controlados por los padres y que estos aprendan a escuchar las necesidades y sentimientos que

sus hijos tienen, es decir que los padres se vuelvan empáticos con ellos y que animen a sus hijos a expresar y llevar a cabo sus ideas.

Otra característica del entorno familiar donde se encuentra inmersa la creatividad es que los padres son asertivos con los hijos, saben ejercer sus derechos individuales y saben enseñarles cuales son los suyos, les permiten la participación y el liderazgo en las actividades que requieren una cooperación familiar, además de que respetan y apoyan las actividades que sus hijos desean desarrollar como es el caso de la elección de una carrera.

Como vemos un ambiente en donde se promueva la libertad de expresión, de participación y el apoyo mutuo, nos permitirá obtener hijos y personas que se desenvuelvan creativamente en su vida personal. ¿Pero qué pasa en el entorno escolar?

**El entorno escolar** debe ser visto como una extensión del entorno familiar sobre todo en las primeras fases de vida de la persona donde la figura del profesor es considerada casi al mismo nivel de autoridad.

Los profesores deben procurar mantener un ambiente de respeto, libertad y tolerancia hacia los educandos, proporcionándoles oportunidades para ser escuchados y evitar la crítica innecesaria cuando se trate de la expresión y experimentación de las habilidades creativas.

Un ambiente humano que fomente las buenas relaciones, no solo del estudiante con el profesor, sino también las relaciones abiertas, de los estudiantes entre sí. En tal situación Flores Velasco Marco Hernán considera los siguientes aspectos.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> Ibidem. Pág. 68.

- ❖ Crear ambientes de libertad que le permitan al alumno asomar los intereses y propicie la expresión y la participación de todos. Es decir que el alumno pueda expresarse libremente sin temor a las represalias, abusos de poder o al ridículo al que comúnmente se enfrentan dentro de un salón de clases. Esto le permitirá obtener una retroalimentación para la adquisición de sus conocimientos.
- ❖ La aceptación mutua, de manera que todos se relacionen entre si como personas, y que se atrevan a ser ellos mismos. Capaces de escuchar y de ser empáticos con los demás compañeros y a su vez con el profesor. El grupo que es considerado creativo es una conformación de un equipo de trabajo que se ocupan a la par tanto por profesores como por alumnos y por lo tanto participan constantemente en las decisiones de cada proyecto.
- ❖ La búsqueda de situaciones nuevas que les exija a los alumnos un cierto grado de compromiso para la solución de los problemas.

Es necesario que los profesores ayuden a los estudiantes para que aprendan sus propios procedimientos o formas para desarrollar su intención, atención y dedicación al aprendizaje. Debe promover las condiciones necesarias para que en el salón de clases haya un estímulo de su creatividad, aunque hay que reconocer que para cada etapa de la vida escolar existen sus propias condiciones de creatividad, por ello es necesario dividir este entorno en tres fases o periodos por los que puede pasar la persona a través de su vida: periodo escolar básico (escuela primaria y secundaria), escolar intermedio (bachillerato y universidad) y escolar avanzado (comprende los entornos de aulas después de que termina una carrera universitaria).<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> GARCIA SALAZAR, Jose Luis, Creatividad La ingeniería del pensamiento, Pág. 102.

- a) PERIODO ESCOLAR BASICO.- Las actividades de aprendizaje se deben dar a través del juego, se estimulan el uso de los 5 sentidos, se debe generar un ambiente de confianza donde se elimine el temor al ridículo.

Así como la estimulación de la espontaneidad creativa a través de la realización de actividades tales como pintar, jugar, discutir, improvisar, modelar, escribir, filmar, investigar.

La ejercitación de la creatividad social, a través de la cual se revelan nuevas relaciones, se cambian normas existentes de manera razonable. Se puede operar mediante actividades que estimulan formas originales de expresión, de comunicación e información, incluyendo el lenguaje, la interpretación de roles, la danza, la imagen, el cine y la fotografía.

El profesor tiene que suministrar estímulos y sugerencias para llevar a cabo tareas conjuntas, pero después, debe dejar a los niños en libertad de decidir si van a seguir las sugerencias dadas y el procedimiento para desarrollarlas.

- b) PERIODO ESCOLAR INTERMEDIO.- este periodo comprende el pensamiento inquisitivo, la habilidad para preguntar. Práctica el pensamiento sistémico consiste en saber relacionar causas y efectos tanto en espacio como en tiempo y entender la interrelación de todos los posibles sistemas que puedan estar interviniendo en cada efecto analizado.

Se debe capacitar a los alumnos en las aptitudes creativas tales como fluidez, flexibilidad y originalidad. Así como en la potenciación de estrategias intelectuales creativas para la solución de problemas.

En este periodo se estimula un poco más la curiosidad intelectual ya que se considera que se encuentran un poco más maduros para poder decidir las acciones que podrán afectar su vida futura.

- c) PERIODO ESCOLAR AVANZADO.- Este periodo es de completa libertad y autonomía, ya que el desarrollo de cada individuo va a depender exclusivamente de él y va a ser la consecuencia de los otros dos periodos antes mencionados, ya que de ellos tomará las cosas que considera esencialmente importantes para su aprendizaje y las pondrá en práctica de manera creativa, pues tendrá que adaptar esos conocimientos a su nueva vida y al nivel de desarrollo al que se está enfrentando.

Es aquí donde se considera que es uno de los periodos más difíciles, ya que si no se desenvuelve en los dos periodos anteriores de manera exitosa probablemente aquí le cuesta más trabajo desarrollar la creatividad y es donde se enfrentan a los llamados "callejones sin salida" pues no saben como solucionar los problemas y optan por las formas más fáciles.

Por ello es necesario otorgar los medios, herramientas, espacios y mecanismos que permitan un enriquecimiento ambiental para el desarrollo de la creatividad y la innovación. Así mismo es necesario tener una visión compartida, iniciativa y formas de comunicación que permitan ayudar a las personas a desarrollarse; es obvio que no se trata de un cambio menor, sino que es un cambio en mayúsculas que

exige una iniciativa que busque científica y tecnológicamente el desarrollo del potencial humano como meta última del desarrollo de un país.

De acuerdo a lo revisado con anterioridad puedo decir que el aprendizaje consiste en una acción recíproca entre el aprendiz y su entorno, ese entorno puede ejercer una influencia limitativa o promotora sobre el proceso creativo, cuya meta es el desarrollo de la personalidad de quien aprende.

### **3.3.- RECURSOS DEL MEDIO ESCOLAR PARA LA CREATIVIDAD.**

El medio escolar es por excelencia la institución transmisora de conocimiento, y su importancia responde a que de ella se desprenden las influencias que tenemos en nuestras capacidades, actitudes, personalidad y es por esta razón que en la escuela debemos encontrar los recursos necesarios ya sean materiales, currículo y ayudas personales, para poder desarrollar todas nuestras capacidades al máximo y así aprovecharlas en nuestro proceso de aprendizaje.

Cuando se plantea alcanzar una meta o conseguir unos objetivos, se debe contar al mismo tiempo con los medios o recursos que faciliten su consecución.

F, Darrow y R.V.Allen proponen en su estudio: el tiempo, el espacio, los materiales, la planificación. La adecuada organización de estos elementos permitirá una mayor disposición creativa.<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> DE LA TORRE, Saturnino, Educación en la Creatividad, Pág. 66

### ❖ EL TIEMPO:

Actualmente, el tiempo escolar está en función de materias o asignaturas que se encuentran destinadas a cada nivel escolar. Sin embargo el tiempo puede redistribuirse también según los intereses de tipo individual y colectivo. Es decir se pueden fijar dentro del salón de clases tiempos libres en donde los alumnos aprovechen ese espacio para realizar la actividad que ellos prefieran y esto, les servirá a los profesores, ya que en ese momento pueden descubrir las aptitudes específicas de cada alumno y así poder utilizarlas en otra área de su educación, para aprovecharlas y reforzarlas.

Deben saber aprovechar los tiempos que se brindan en las escuelas pues considero que así como se asignan tiempos fuera en donde los alumnos pueden realizar las actividades que quieran, deben a su vez asignar tiempos en donde el individuo ponga en práctica los conocimientos adquiridos de manera teórica, es decir no solo en la escuela se tratan conceptos teóricos y aprender al pie de la letra, se pueden crear momentos en que los alumnos aprovechen sus potencialidades ejercitándolo en sus propios trabajos y en sus propios conocimientos; de qué sirve que el alumno memorice si no lo comprende o no lo entiende, así como lo mencionaba líneas arriba, Piaget dice que el juego es un buen promotor del aprendizaje, y que se pueden traslapar como experiencias de aprendizaje que se proporcionan a los alumnos.

Una muy buena fuente de información pueden ser los museos, el teatro, el cine, actividades que se pueden aprovechar fuera del horario de clases y que permiten fortalecer los conocimientos y ayuden a que el alumno comprenda y experimente el por qué de las cosas. Que analice y dé su punto de vista, cabe aclarar que con esto no digo que debemos basarnos en este tipo de eventos nuestra educación, sino que nos podemos apoyar

de ellos, no tiene caso que el alumno asista al museo y se pase 5 horas copiando lo que dicen las fichas si no comprende ni admira la información que ahí se encuentra, se trata de asistir, admirar y conocer lo que nuestra historia nos ha dejado para que la podamos contar y entender.

### ❖ EL ESPACIO

El espacio asignado para un aula de clase, es otro recurso que, convenientemente organizado, puede utilizarse con provecho. El lugar confortable invita, sin duda alguna, a un esfuerzo y concentración en la labor creativa.

Aquí se sugiere que los espacios de aprendizaje se encuentren acondicionados y decorados de tal forma que inciten a la creatividad de los alumnos. Los salones pueden ser decorados con los mismos trabajos que se realizan dentro del aula, así como poner dibujos, letras, frases, oraciones etc.. que sean alusivos al tema que se está tratando.

En cuanto al mobiliario que se encuentra dentro del aula es recomendable que pueda ser movable ya que esto nos permitirá crear clases en donde sea agradable sentarse en el piso, hacer mesas redondas, discusiones etc.. esto con la finalidad de que el grupo completo participe en los temas que se están tratando.

### ❖ CREATIVIDAD EN EL USO DE LOS MATERIALES

Los materiales son otro recurso importante dentro del medio educativo, ya que de ellos los alumnos adquirirán experiencias que pueden ser retomadas en otro momento de su etapa escolar. Esta misma acumulación de

experiencias es lo que dará origen a crear ideas mismas que se manifestarán a través de distintas formas de expresión.

De la Torre considera algunos principios que han de guiarnos en la organización y utilización de los recursos materiales y son.<sup>44</sup>

- a) Cuando el resultado nos sorprende con algo que no esperábamos, es vivido mas intensamente, dejando su huella y su marca para ser identificado cuando la conciencia recurra a él.
- b) Cuando el alumno ve algo que no ha tenido contacto con él y que es nuevo para su aprendizaje, le tomará mas interés verlo y adquirirá mayor experiencia, que por lo que ya conoce o vio.
- c) La manipulación de dicho material por el propio sujeto, hace que este se sienta como actor de lo que ocurre y esto como se ha mencionado le creará una riqueza de ideas y experiencias que podrá utilizar en futuros aprendizajes.
- d) Despertar el interés por el contenido. Debemos elegir adecuadamente los materiales que cumplan su objetivo como transmisores de conocimiento, no excedernos en los adornos ya que corremos el riesgo de que el alumno interiorice el material y no el contenido.
- e) El material escolar como recurso didáctico debiera cumplir dos finalidades: AYUDAR A LA COMPRENSIÓN Y EXCITAR LA IMAGINACIÓN.

---

<sup>44</sup> Ibidem, Pág. 71.

f) El docente dispone de dos tipos de materiales.

\*elementos concretos (reales)

\* la representaciones de elementos concretos: como

<b>Gráficos</b>	Acetatos, gráficas, láminas, carteles, planos, diagramas etc...
<b>Fotográficos</b>	Fotografías y diapositivas
<b>Audio visuales</b>	Videos, cintas, películas
<b>Auditivos</b>	Cassettes, discos grabados, cd.
<b>Tridimensionales</b>	Maquetas o modelos a escala
<b>Otros</b>	Máquinas, herramientas, equipos de trabajo.

A continuación se describen algunos elementos auxiliares en nuestro proceso de enseñanza, que nos permitirán impartir una clase mejor y motivante y que al mismo tiempo harán partícipes a los propios alumnos.

Estos elementos fueron tomados de la materia llamada Taller de Comunicación impartida en el CCH Azcapotzalco, de las diversas exposiciones hechas por la pedagoga auxiliar Consuelo Hernández.

## AUXILIARES DE LA ENSEÑANZA

Tomado de la materia Taller de Comunicación.

AUXILIAR	VENTAJAS	LIMITANTES
<p style="text-align: center;"><b>PIZARRON</b></p> <p>Es un elemento tradicional de ayuda de la enseñanza. El docente puede escribir dibujos, preguntas, síntesis, gráficas y todas aquellas líneas o figuras que quiera representar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Es de bajo costo, pues no requiere una gran inversión ni para su adquisición, ni de sus materiales complementarios como es el gis (tiza) o plumones y el borrador.</li> <li>➤ Es de fácil uso.</li> <li>➤ Está disponible en la mayoría de los salones.</li> <li>➤ No requiere electricidad.</li> <li>➤ Es adecuado para su uso tanto por el docente como los alumnos.</li> <li>➤ Es excelente para las sesiones de lluvia de ideas, para la solución de problemas, para hacer listas y para otras actividades participativas.</li> </ul>	<p>Tiene un limitado poder visual.</p> <p>Es muy importante tener en cuenta que:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El tamaño y ubicación que sea proporcionado a las dimensiones del aula.</li> <li>▪ El borde inferior debe quedar a la altura de los ojos de los alumnos.</li> <li>▪ No debe presentar brillos que reflejen y obstruyan la visibilidad.</li> <li>▪ La correcta adherencia del gis, unida a la facilidad de borrar sin dejar huella.</li> <li>▪ Verificar que haya buena visibilidad de todos los alumnos dentro del salón de clases.</li> <li>▪ Conservar limpio: frases anotadas o conceptos que no se relacionen con el tema tratado presentarán una imagen de desorden y falta de preparación.</li> <li>▪ Escribir frases claras y breves.</li> <li>▪ El tipo de letra: legible, atractivo, y con</li> </ul>

		<p>variaciones en el tamaño para evitar la monotonía.</p>
<p><b>LÁMINAS Y CARTELES</b></p> <p>Representa de forma objetiva conceptos o procesos no muy sencillos para los alumnos.</p> <p>Elaborar láminas y carteles es una tarea fácil, en donde se pueden involucrar tanto los profesores como los alumnos, en ella se plasmarán de forma sencilla y sintetizada las partes importantes del tema a tratar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Suele ser muy útil para exposiciones de los alumnos</li> <li>➤ Resalta las partes importantes de un tema</li> <li>➤ Es de muy bajo costo</li> <li>➤ En ellas se pueden exponer dibujos, cuadros sinópticos, comparativos, fotografías, hacer mapas etc..</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se debe cuidar el uso de colores que a simple vista no se puedan observar.</li> <li>▪ En ocasiones se escribe demasiada información que es muy difícil de leer e incluso se vuelve aburrida.</li> <li>▪ Se utilizan demasiados adornos que hacen que el alumno no tome en cuenta la información plasmada.</li> <li>▪ La información que se plasma se encuentra con letra ilegible difícil de leer por las dimensiones que tiene cada lámina.</li> </ul> <p>Por lo tanto debemos de tomar en cuenta que</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lograr un equilibrio entre el texto, imagen o rótulos y los espacios en blanco, considerando el grado hacia el cual está dirigida la lámina.</li> <li>▪ Exponer cada lámina en el momento conveniente, mantenerla presente durante el tiempo necesario.</li> <li>▪ Tener cuidado de que no distraiga cuando se están tratando otros temas.</li> <li>▪ Señalar con un puntero los aspectos importantes</li> </ul>

		<p>conforme sean comentados</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Es mas significativo cuando son elaborados por los propios alumnos</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>ROTAFOLIO</b></p> <p>Es un instrumento usado para la presentación de ideas en forma de exposiciones secuenciales.</p> <p>Los rotafolios se van hojeando mientras se hace la presentación de un tema, pueden tener palabras, frases, dibujos, diagramas o cualquier ilustración para la enseñanza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Son económicos y fáciles de obtener.</li> <li>➤ Las hojas son de fácil elaboración</li> <li>➤ Debido a que se pueden mover se pueden ubicar en lugares estratégicos para que los niños los puedan observar con facilidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Son muy difíciles de transportar</li> </ul> <p>Debemos tomar en cuenta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ En cada hoja de rotafolio debe estar contenida una sola idea</li> <li>▪ Las ideas deben ir en orden, según su importancia y relación</li> <li>▪ Los colores a utilizar en cada lámina no deben exceder de tres, salvo excepciones, Evite el uso del rojo y negro.</li> <li>▪ Cada folio debe ir con su título</li> <li>▪ Las letras deben ser en imprenta y aproximadamente de 4 a 6 cm. Legibles, claras y con sus espacios de separación entre palabras</li> <li>▪ La escritura nunca debe verse amontonada ni deben cortarse palabras de una línea a otra</li> </ul>
<p><b>TEXTOS Y LIBROS</b></p> <p>Constituye el principal medio de transmisión de conocimientos, enseñanzas y</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Permiten el acercamiento con información de primera fuente.</li> <li>➤ Ejercitan la reflexión y la comprensión.</li> <li>➤ Son buenos correctores de ortografía.</li> </ul>	<p>Debemos tomar en cuenta</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La elección debe ser muy cuidadosa, de acuerdo al nivel educativo.</li> </ul>

<p>experiencias tanto reales como imaginadas.</p>		
<p><b>PROYECTOR DE TRANSPARENCIAS Y DIAPOSITIVAS</b></p> <p>El retroproyector está diseñado para que el maestro pueda dar su explicación sin tener que dar la espalda a sus oyentes. Puede ver el contenido de su acetato sobre el mismo retroproyector y hacer señalamientos ahí mismos sin tener que voltear hacia atrás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Es fácil de usar</li> <li>➤ Puede utilizarse con las luces del aula encendidas</li> <li>➤ Las transparencias pueden prepararse con antelación, lo cual ahorra tiempo</li> <li>➤ Son relativamente económicas y fáciles de producir</li> <li>➤ Pueden ser hechas por el docente.</li> <li>➤ Son buenas para mostrar los pasos de un procedimiento de un tema</li> <li>➤ Pueden mostrarse en una sala relativamente iluminada y en espacios muy reducidos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ No puede proyectar el texto o imágenes directamente a partir de una página impresa</li> <li>▪ Se debe tener cuidado de no bloquear la pantalla impidiendo que los alumnos la vean</li> <li>▪ Las diapositivas no pueden actualizarse con tanta facilidad ni a un costo tan bajo como las transparencias</li> </ul> <p>Debemos tomar en cuenta</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Limite la información a una idea central y 5 a 6 líneas en caracteres grandes</li> <li>▪ Utilice letras grandes y de molde.</li> <li>▪ Haga los gráficos y dibujos lo suficientemente grandes para que puedan verse con facilidad</li> <li>▪ Numere las transparencias</li> </ul>
<p><b>CAÑÓN O VIDEO BIN</b></p> <p>Es un equipo de fácil manejo que sirve para la proyección de presentaciones y</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se pueden realizar presentaciones con animaciones, colores, sonidos, música y hasta grabación de voz..</li> <li>➤ se pueden modificar las presentaciones de acuerdo las necesidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Es de muy alto costo la obtención de un cañón.</li> <li>▪ Se necesita forzosamente el manejo de la computadora</li> </ul>

documentos contenidos en una computadora.	➤ Pueden presentar imágenes a color.	
<p align="center"><b>CINTAS DE SONIDO Y VIDEO</b></p> <p>El manejo de estos auxiliares debe ser de cuidado, pues en exceso generan pereza y pasividad.</p> <p>La intención de las cintas de sonido y video es presentar evidencias o resultados de investigaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Captar eventos o hechos que no pueden ser percibidos a simple vista</li> <li>➤ Permite mostrar detenidamente los pasos individuales de un procedimiento o de una técnica pasando video en cámara lenta</li> <li>➤ Los videos pueden ser preparados por el docente o los alumnos.</li> <li>➤ Los videos elaborados comercialmente pueden comprarse o solicitarse en préstamo.</li> <li>➤ Debemos usar el video para inspirar una experiencia interactiva rica en lenguaje. Cuando estemos planeando nuestras clases con video, recordemos que ver y oír las cosas tiene mayor impacto.</li> <li>➤ Al parar el video todos quedamos en el mismo punto. Este paso controlado es muy útil, ya que podemos pararlo en puntos claves para fomentar discusiones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Con frecuencia, los videos preparados a nivel comercial son obsoletos o anticuados</li> <li>▪ Los videos pueden haber sido editados y por lo tanto omitir o cambiar la secuencia u organización de los pasos claves de la capacitación en el procedimiento</li> <li>▪ Estos auxiliares deben ser cuidadosamente elegidos para no caer en cosas insignificantes y sin sentido</li> </ul>

La pedagogía moderna exige que los protagonistas del proceso de aprendizaje sean los alumnos. Debemos fomentar que sean ellos quienes utilicen el material didáctico y que con el tiempo se habitúen a no ser elementos pasivos de su propia educación.

### ❖ CREATIVIDAD EN LOS CONTENIDOS

La creatividad no solo es posible en la práctica pedagógica, sino también en la elaboración de los contenidos.

Aprender consiste en construir los conocimientos que ya existen a nuestro alrededor, y es precisamente esta construcción la que nos facilitará que nuestros alumnos desarrollen su mente, su pensamiento y las diferentes capacidades que cada uno posee.

Esas capacidades que el medio escolar pretende desarrollar, se concentran en los objetivos que se señalan en los planes de estudio dirigidos para cada una de las etapas escolares. Dichos objetivos nos ayudan a seleccionar y a determinar criterios de caracterización y organización de los contenidos escolares en el currículo.

Los contenidos son componentes esenciales del plan de estudios que representan la temática de la enseñanza y el aprendizaje. Son según autores como Coll, los conceptos, explicaciones, razonamientos, habilidades, lenguajes, valores, creencias, sentimientos, actitudes, intereses y pautas de conducta que conforman al plan de estudios.<sup>45</sup>

Constituyen la concreción de las intenciones educativas que nos indican aquellos aspectos del desarrollo de los alumnos que la educación escolar trata de promover, y responden a las necesidades e intereses de los estudiantes.

---

<sup>45</sup> GLAZMAN NOWALSKI, Raquel, *Evaluación y exclusión en la enseñanza Universitaria*, Pág. 154

Para la elaboración de los contenidos según Flores Velasco debemos tomar en cuenta



La educación escolar tiene por función enseñar todas las dimensiones del conocimiento, para que el alumnado tenga la oportunidad de desarrollar un conocimiento profundo y significativo de ellos, el profesorado debe planificar intencionalmente la enseñanza de cada una de las diferentes dimensiones del saber seleccionadas en el currículo.<sup>46</sup>

### 3.4.- DIAGNOSTICO Y EVALUACION DE LA CREATIVIDAD

Desde hace muchos años se ha tenido un problema significativo, en relación a este tema, ya que desgraciadamente carecemos de instrumentos de medición (test) versátiles y precisos para medir o evaluar la creatividad.

Las mediciones de la novedad como valor nos reflejan escalas de valores muy difíciles de cuantificar, pues aunque se quiera realizar una evaluación objetiva, casi siempre se acompaña de la evaluación de forma subjetiva pues no deja de depender de lo que los otros opinan sobre el valor de la obra o de la persona, ya que recordemos que la creatividad se encuentra basada y es relativa a lo que las demás personas hacen. En ocasiones se requiere el juicio de los compañeros, de maestros, en fin de personas que se encuentran alrededor de los individuos que son considerados como creativos.

El diagnóstico de la creatividad presenta dos vertientes fundamentales. Por una parte trata de identificar a las personas que son creadoras distinguiéndolas de aquellas que no aportan nada nuevo. O bien una vez identificadas se pretende determinar sus rasgos y comportamientos típicos.<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> COLL, Cesar, y otros, El Constructivismo en el Aula ,Pág. 8<sup>4</sup>

<sup>47</sup> MARIN IBAÑEZ, Ricardo, La creatividad, Pág. 13

En el aula es muy conveniente diagnosticar y evaluar a los alumnos que son creativos, ya que esto permitirá fomentar esas capacidades adecuadamente. Pero para ello se debe tomar en cuenta, que para la evaluación es necesario establecer previamente normas o patrones que indiquen qué cosas son correctas y cuales no o mejor dicho a qué consideramos como creativo y qué carece de ello.

Existen diversos factores que se analizan para tomar algo como verdaderamente creativo, pero de acuerdo a la relación de muchos autores se han tomado tres como base principal y estos son como lo había mencionado en un apartado anterior:

La **fluidez** es la capacidad de mostrar un mayor número de respuestas en un tiempo determinado, respecto de un grupo de personas, las diferentes categorías a las que corresponden las respuestas nos darán la **flexibilidad**. La **innovación** estará presente a través de las respuestas raras pero acertadas.

Muchas de las pruebas o tests que se aplicaban anteriormente para validar la creatividad de una persona, encasillaban a la misma en dar respuestas absolutas. Ahora bien a continuación veremos a grandes rasgos las características de las pruebas de creatividad que nos ofrecen condiciones de formular respuestas variadas y múltiples.

Según Marín Ibáñez las pruebas de creatividad han tenido dos dimensiones fundamentales: unas son de carácter espacial y otras verbales.<sup>48</sup> Elegí este autor y su clasificación debido a que considero que son pruebas que fácilmente se pueden elaborar y aplicar además de que nos permiten de cierta manera la interacción y el juego con el alumno.

---

<sup>48</sup> Ibidem, Pág. 31

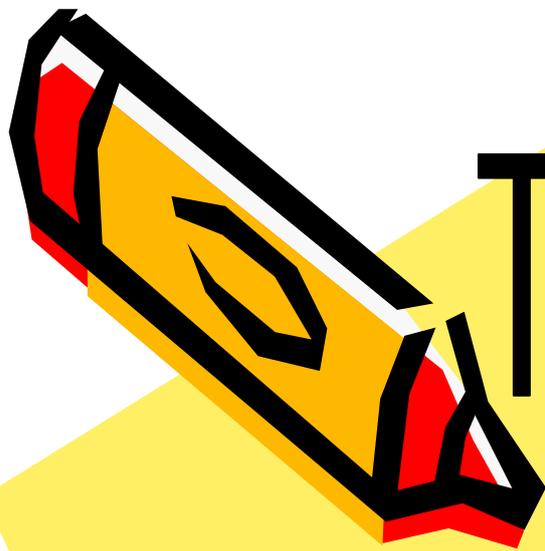
TIPOS Y PRUEBAS DE CREATIVIDAD		CARACTERISTICAS
Tomado de Marin Ibáñez y otros		
<b>ESPACIALES</b>	PERCEPTIVAS	Consiste en presentar una serie de figuras incluidas entre otras más complejas. Aquí se califica la flexibilidad de los niños al encontrar la mayor cantidad de figuras.
	GRAFICAS	Este tipo de pruebas se suelen reducir a pruebas de dibujo, por su facilidad de realización y riqueza de posibilidades. Los estímulos suelen ser figuras sencillas, por ejemplo, círculos, cuadrados, triángulos o formas elementales abiertas, compuestas de algunas líneas rectas o curvas. Estas figuras, deben ser parte de otra más compleja, que la imaginación del sujeto debe anticipar. Entre más repuestas remotas dé el alumno será considerado como creativo.
<b>VERBALES</b> Se califican así porque tienen la palabra como vehículo fundamental.	ESCRIBIR PALABRAS QUE RESPONDAN A UNA CONDICION DETERMINADA	Los alumnos deben escribir palabras que terminen o inicien con determinada letra, sílaba etc... Se le deben mostrar a los niños palabras completas las veces que se consideren necesarias y los niños deben formar frases o párrafos con sentido y de manera variada.
	ANALOGIAS	Los niños deben partir de una palabra que tenga numerosos sinónimos y puede ser que se apliquen a diversos campos e ir mencionando la cantidad que se les ocurra
	PREGUNTAS	Encontrar la salida desconocida para los demás, implica la capacidad de inventar soluciones. Un indicador claro de esta capacidad de ver una dificultad donde los otros nada descubren, es la capacidad de preguntar.

	USOS INUSUALES	Se le muestran al sujeto objetos inusuales en orden progresivo, él debe dar el mayor numero de respuestas posibles en cuanto a su uso en diferentes escenarios.
	SINTETIZAR	De manera sencilla y rápida se sugiere que el alumno ponga títulos variados a pequeñas historietas donde capten la parte esencial de cada una de ellas
	TRAZAR UN PLAN	El alumno debe trazar un plan de acción en el que se anticipen cuantas dificultades pueden presentarse en un acto determinado, esto con el objetivo de que pueda tomar las medidas oportunas para la solución.
	BUSQUEDA DE CAUSAS.	A partir de un hecho se le pide al alumno los antecedentes y causas.
	BUSQUEDA DE CONSECUENCIAS	Lo importante es anticipar el futuro, prever las consecuencias de nuestros actos, sopesar los pros y los contras que seguirán de nuestras acciones.

Toda evaluación y diagnóstico sirve para la reorientación y mejora de la actividad docente y el proceso de aprendizaje de los alumnos, por lo que se debe considerar si el alumno ha evolucionado en función de las metas establecidas, ya que esto debe sacar a la luz los fallos y errores para aprender de ellos y superarlos, debe dar a los alumnos la visión de lo que hasta ahora han aprendido y lo que les queda por aprender, debe ayudarles a formarse una idea de su proceso de aprendizaje y tomar conciencia de sus logros y dificultades; y debe, por último y de lo que hemos venido hablando, darle la motivación necesaria para continuar construyendo su propio aprendizaje.

Es por todo lo antes mencionado que debemos tomar en cuenta que la creatividad no es algo que se pueda a simple vista evaluar, ya que

requiere de juicios de valor de las personas que rodean al sujeto, y en cierta medida esta forma de cuantificación es relativa ya que para algunas personas lo que ya fue calificado como creativo o la persona que fue calificada como creativa en otro ámbito social o medio de desarrollo puede ser considerada como carente de creatividad.



TALLER

DE

CREATIVIDAD

PARA EL

DOCENTE

DE

EDUCACION PRIMARIA



# INTRODUCCION

## AL

# TALLER DE CREATIVIDAD

El ser humano nace dotado de un porcentaje muy alto de capacidades creativas y gracias a ellas ha logrado crear la civilización que hoy en día tenemos. Ha logrado en lo largo de la historia dominar el medio ambiente en el que vive desarrollando las capacidades creativas que le permiten satisfacer sus propias necesidades y solucionar sus problemas.

En el mundo actual, la creatividad es un bien social, que permite valorar la riqueza de un país, es la base de la sociedad futura y por lo tanto para lograrlo debe estar inmersa en nuestro SISTEMA EDUCATIVO. Para poder desarrollar personas dotadas de iniciativa, con gran cantidad de recursos y preparadas a enfrentarse a problemas de cualquier tipo. Es por ello que la creatividad debe estar presente en la formación del docente.

Educar en la creatividad es educar para el cambio, que desarrolle la autoconfianza y la fortaleza para la toma de decisiones, y prepare al educando para hacer frente a los obstáculos y dificultades que se le van presentando en la vida. Muy habitualmente dejamos de lado la enseñanza de la creatividad, la escuela estimula la aceptación de la solución de los problemas como algo ya existente, ya establecido y que esperamos lo acepten como tal.

El conocimiento se ha revolucionado muy rápidamente e incluso hoy en día cuesta trabajo entenderlo, las instituciones educativas no han podido transformar sus sistemas de enseñanza para adaptarse a los nuevos conocimientos y esto pone en riesgo el desarrollo educativo de la sociedad.

Es decir que en la medida en que el ser humano intente apartarse de la forma tan rígida y rutinaria de pensar a la que nos han acostumbrado, y construya para él la necesidad de desarrollar su creatividad, para lograr una evolución de la sociedad independiente y creativa, logrará así enfrentar y resolver satisfactoriamente y de una manera ingeniosa los problemas que cotidianamente se le presentan. Obteniendo como resultado una mejora en la calidad de vida.

Considero que el desarrollo de las capacidades creativas, es una parte importante en el ámbito educativo, debe ser el principal promotor de la innovación, el cambio en la educación y el progreso tecnológico, debemos estar preparados para saber canalizar adecuadamente la información que se nos brinda.

La pedagogía como estudiosa de la educación tiene como objetivo, buscar y analizar el tipo de ser humano que deseamos para el presente y el futuro, un ser humano creativo, inteligente y capaz de sobrevivir en la vida.

Los docentes comprometidos con la educación son la principal herramienta para el desarrollo de las capacidades creativas, porque de ellos obtendremos los conocimientos necesarios para el desarrollo del ser humano, necesitamos personas con la capacidad necesaria para despertar en los alumnos la creatividad humana como un recurso importante para la superación individual y social.

Es por ello que el presente taller esta dirigido para profesores de educación primaria, que les permita desarrollar en primera instancia sus capacidades creativas y que posteriormente las puedan implementar y desarrollar en cada una de sus clases con el objetivo de crear seres humanos independientes, autónomos y responsables, ya que no es posible transmitir estos objetivos en sus salones si ellos no los tienen como habilidades personales.

# OBJETIVOS DEL TALLER DE CREATIVIDAD

## ➡ OBJETIVO GENERAL:

Al término del Taller el participante desarrollará las habilidades necesarias para potenciar las capacidades creativas en la solución de problemas.

## ➡ OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- 1.-Fomentar el desarrollo de las capacidades creativas de los docentes.
- 2.-Desarrollar las capacidades de solución de problemas de forma creativa.
- 3.-Identificar el problema, generar soluciones y tomar decisiones, desde distintos puntos de vista.
- 4.- Incorporar las herramientas necesarias en el aula, para que los participantes las utilicen en los diversos escenarios tanto educativos, personales y sociales.

## METODOLOGÍA

La metodología que propongo es participativa centrada en el docente, incluyendo técnicas vivenciales donde se espera que el profesor logre comprender los conceptos y las técnicas a partir de su propia experiencia y desarrollar hábitos creativos e innovadores a partir de la práctica.

Utilizando diversas técnicas que involucran al participante, como son juego de roles, resolución de problemas entre otros. Las técnicas del pensamiento y de las capacidades creativas, pueden ser usadas como herramienta importante dentro de su salón de clases en la exposición y transmisión del conocimiento. Donde se espera que el participante (docente) logre comprender los conceptos a partir de su experiencia vivencial y así le sea más fácil desarrollar los hábitos creativos e innovadores en sus estudiantes

El taller se llevará a cabo una vez por semana, durante 7 sesiones, con una duración de dos horas cada una.

A continuación presento las cartas descriptivas que especifican las actividades que se llevarán a cabo a lo largo del taller, incluyendo dentro de ellas **ANEXOS** a los cuales el instructor deberá remitirse para el mayor apoyo de cada actividad. Al final de los anexos se encuentra la bibliografía para consultar en cada sesión.

Así mismo presento el "**MANUAL DE ACTIVIDADES DEL PARTICIPANTE**" el cual contiene las actividades que deberá realizar el participante de manera individual, presentadas en un orden progresivo que corresponden a cada una de las sesiones.

# CONTENIDOS DEL TALLER

## SESION 1 **INTRODUCCION A LA CREATIVIDAD**

- Presentación del taller.
- Presentación de cada uno de los participantes.
- Expresión de forma plástica del término de creatividad.
- Definir el término de creatividad.
- ¿Que es la creatividad? concepto, historia e importancia.
- Actividad para reforzar lo aprendido.
- Evaluación.

## SESION 2 **FLUIDEZ**

- A que llamamos fluidez.
- Actividades para reforzar lo aprendido.
- Evaluación.

## SESION 3 **FLEXIBILIDAD**

- Diversos puntos de vista.
- Flexibilidad como indicador de creatividad.
- Actividad para reforzar lo aprendido.
- Evaluación.

## SESION 4 **ELABORACION**

- La inseguridad en el D. F..
- ¿Por qué la elaboración como parte de la creatividad?.
- Evaluación.

## SESION 5 **SENSIBILIDAD**

- Mis emociones.
- Como percibo.
- ¿Y para qué me sirve?.
- Evaluación.

## SESION 6 **SOLUCION DE PROBLEMAS**

- La solución de problemas.
- Actividad para reforzar lo aprendido.
- Evaluación.

## SESION 7 **CIERRE Y EVALUACION DEL TALLER**

- Pongo en práctica mis conocimientos.
- Actividad de cierre.
- Cuestionario de evaluación.
- Evaluación final.

CARTA DESCRIPTIVA

**TALLER DE CREATIVIDAD**

SESION 1 INTRODUCCION A LA CREATIVIDAD.

OBJETIVO: El participante conocerá el significado de creatividad, así como experimentar su creatividad.

TIEMPO	CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	TECNICA	MATERIAL
15 min.	Presentación del taller	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Presentación del instructor ante los participantes</li> <li>➔ Se les dará a conocer el taller, objetivos, temas y duración.</li> <li>➔ En forma grupal se establecerán las reglas que van a regir el taller.</li> <li>➔ Se repartirá a cada participante su manual.</li> </ul>	Expositiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Pizarrón</li> <li>➔ Gises</li> <li>➔ Borrador</li> <li>➔ Manual del participante</li> </ul>
20 min.	Presentación de cada uno de los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Actividad de presentación e integración grupal. " Yo soy" ver anexo 1-a.</li> </ul>	Participativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Un rollo de papel higiénico</li> </ul>
20 min.	Expresión de forma plástica del término de creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ El participante realizará la actividad "símbolo de creatividad" ver anexo 1-b y actividad 1 del manual de actividades del participante</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Manual de actividades del participante actividad 1</li> </ul>

15 min.	Definir el término de creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ El participante definirá con sus propias palabras el termino de creatividad a través de la técnica grupal "Sello mi mano y dejo huella" ver anexo 1-c y actividad 2 del manual de actividades del participante.</li> </ul>	Participativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Manual de actividades del participante actividad 2</li> </ul>
20 min.	¿Qué es la creatividad,? concepto, historia, características e importancia	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Se analizará, la historia, el concepto, los componentes del proceso creativo y las particularidades de la creatividad, a partir de la exposición del instructor y con ayuda de las 2 actividades anteriores.</li> <li>➔ Se llegará a una definición grupal que se ocupará a lo largo del taller</li> </ul>	Expositiva participativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Computadora</li> <li>➔ Cañón</li> <li>➔ Presentación en power point. Previamente elaborada.</li> </ul>
20 min.	Actividad para reforzar lo aprendido	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Resolver actividad 3. del manual de actividades del participante.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Manual de actividades del participante actividad 3</li> </ul>
10 min	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Resolverán la actividad número 4 del manual de actividades del participante.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Manual de actividades del participante actividad 4-</li> </ul>

## SESION 2 FLUIDEZ

**OBJETIVO:** Que el participante conozca, analice y utilice la lluvia de ideas para alcanzar la solución creativa de un problema.

TIEMPO	CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	TECNICA	MATERIAL
30 min.	A que llamamos fluidez	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Se les dará una explicación sobre la fluidez como indicador de creatividad.</li> <li>➔ Resolverán la actividad número 5 del manual de actividades del participante.</li> </ul>	Expositiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Pizarrón</li> <li>➔ Gises</li> <li>➔ Manual de actividades del participante actividad 5</li> </ul>
60 min.		<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Los participantes darán solución al tema las adolescentes embarazadas en educación secundaria a partir del método 4-5-3, ver anexo 2-a y actividad 6 del manual de actividades del participante.</li> <li>➔ El instructor y los participantes elegirán la mejor solución dada por lo equipos.</li> </ul>		Participativa
20 min.	Actividad para reforzar lo aprendido	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Del manual de actividades del participante realizar las actividades 7,8, 9.</li> </ul>		
10 min.	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Resolverán la actividad número 10 del manual de actividades del participante.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Manual de ejercicios del participante actividad 10</li> </ul>

### SESION 3 FLEXIBILIDAD

**OBJETIVO:** Que el participante aprenda a relacionar dos conceptos, objetos o situaciones desde diversos puntos de vista.

TIEMPO	CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	TECNICA	MATERIAL
80 min.	Diversos puntos de vista	➔ Realizarán la actividad ¿Cómo lo contarían? Ver anexo 3-a. y la actividad num. 11 manual de actividades del participante	Participativa	➔ Manual de actividades del participante, actividad 11
20 min.	Flexibilidad como indicador de creatividad	➔ El instructor dará a conocer el significado y la importancia que tiene la flexibilidad dentro del tema de la creatividad.	Expositiva	➔ Retroproyector de acetatos ➔ Acetatos previamente preparados
10 min.	Actividad para reforzar lo aprendido	➔ Realizarán la actividad 12 del manual de actividades del participante		➔ Manual del participante actividades 12
10 min.	Evaluación	➔ Resolverán la actividad número 13 del manual de actividades del participante		➔ Manual de actividades del participante actividades 13

## SESION 4 ELABORACIÓN

**OBJETIVO:** Que el participante aprenda a profundizar en el análisis de problemas desarrollando cuidadosa y minuciosamente las ideas, para obtener una visión mas amplia sobre el tema, teniendo en cuenta el concepto de elaboración.

TIEMPO	CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	TECNICA	MATERIAL
80 min.	La inseguridad en el D. F.	<ul style="list-style-type: none"> <li>El participante analizará el problema de la inseguridad en el D.F., a partir de la técnica de "Los seis sombreros para pensar" de Edward De Bono. Ver anexo 4-a.</li> </ul>	Participativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sombreros de Cartulina color blanca, rojo, amarillo, negro, azul, verde</li> </ul>
15 min.	¿Por qué la elaboración como parte de la creatividad?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se dará una breve explicación de que es la elaboración</li> </ul>	Expositiva participativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rotafolios</li> <li>Plumones</li> <li>Papel bond</li> </ul>
15 min.		<ul style="list-style-type: none"> <li>Los participantes realizarán actividad 14 en el manual de actividades del participante</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Manual de actividades del participante, actividad 14</li> </ul>
10 min.	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolverán la actividad número 15 del manual de actividades del participante</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Manual de actividades del participante, actividad 15</li> </ul>

## SESION 5 SENSIBILIDAD

**OBJETIVO:** Que el participante aprenda a identificar su percepción y expresión de lo que lo rodea, para la mejor solución de los problemas.

TIEMPO	CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	TECNICA	MATERIAL
80 min.	Mis emociones	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ El participante realizará la dinámica de la "Feria de mis emociones". Ver anexo 5-a.</li> </ul>	Participativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Ver anexo 5-A</li> </ul>
15 min.	Como percibo	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ El participante aprenderá la técnica de VISUALIZACIÓN. Ver anexo 5-b.</li> </ul>	Participativa, imaginativa	
15 min.	¿Y para que me sirve?	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Los participantes por equipo, harán una breve reflexión acerca de la utilidad que tiene la EXPRESION Y LA PERCEPCION, en un futuro, ante una conferencia, la presentación de un proyecto o una competencia, un examen etc... y las expondrán por equipos en rota folios.</li> </ul>	Participativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Rota folios</li> <li>➔ Plumones de colores</li> <li>➔ Masking tape</li> </ul>
10 min.	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Resolverán la actividad número 16 del manual de actividades del participante.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Manual de actividades del participante, actividad 15</li> </ul>

## SESION 6 SOLUCION DE PROBLEMAS

**OBJETIVO:** Que el participante aprenda y conozca la solución de problemas, a través de lo expuesto por el instructor y la experiencia vivida al solucionar un problema.

TIEMPO	CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	TECNICA	MATERIAL
20 min.	La solución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> <li>El instructor expondrá la definición, los tipos y las etapas que se pueden utilizar para llegar a la solución creativa de problemas.</li> </ul>	Expositiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación en Power Point,</li> <li>Computadora</li> <li>Cañón.</li> </ul>
60 min.		<ul style="list-style-type: none"> <li>Los participantes realizarán la actividad "Mi problema". Ver anexo 6-a y actividad 17 del manual de actividades del participante.</li> </ul>	Participativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manual de actividades del participante actividad 17</li> </ul>
30 min.	Actividad para reforzar lo aprendido	<ul style="list-style-type: none"> <li>El participante resolverá la actividad del manual del participante número 18. ver anexo 6-b.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Manual de actividades del participante actividad 18.</li> </ul>
10 min.	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolverán la actividad número 19 del manual de actividades del participante.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Manual de actividades del participante actividad 18.</li> </ul>

## SESION 7 CIERRE Y EVALUACION DEL TALLER

OBJETIVO: Que el participante ponga en práctica lo que aprendió, así como evalúe diversos rasgos del taller.

TIEMPO	CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	TECNICA	MATERIAL
80 min.	Pongo en práctica mis conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Se hará un breve repaso acerca de lo visto a lo largo del taller.</li> <li>➔ El participante resolverá la actividad 20 del manual de actividades del participante.</li> </ul>	<p>Expositiva</p> <p>Participativa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Manual de actividades del participante actividad 20</li> </ul>
30 min.	Actividad de cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ El participante realizará la actividad del cierre del taller llamada "El pozo" Ver anexo 7-a</li> </ul>	Participativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Anexo 7-a</li> </ul>
15 min.	Cuestionario de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Los participantes contestarán brevemente un cuestionario que se encuentra en su manual de actividades del participante número 21</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Manual de actividades del participante actividad 21</li> </ul>
	Evaluación final	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Se realizará con la actividad 21.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Manual de actividades del participante actividad 21</li> </ul>

# ANEXOS DEL TALLER DE CREATIVIDAD





**ANEXO  
1-a**

**TEMA:** PRESENTACION DE CADA PARTICIPANTE

**TECNICA DE PRESENTACIÓN:** "YO SOY"<sup>49</sup>

**OBJETIVO:** Que los participantes se conozcan entre sí para formar un grupo de armonía cordialidad y respeto, presentándose de manera personal ante el grupo.

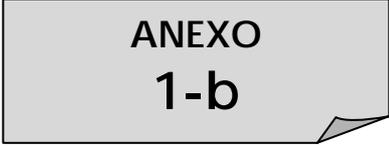
**MATERIAL:** 1 rollo de papel higiénico.

**DESARROLLO:**

- ➡ Pide a cada participante que tome del rollo de papel la cantidad que ellos deseen.
  
- ➡ Después de que todos los participantes tengan papel higiénico, explica que por cada cuadrado de papel que hayan tomado, deberán decir una característica que los identifique como: NOMBRE, EDAD, ESTADO CIVIL, OCUPACIÓN etc.. y todas aquellas características que el instructor requiera.

---

<sup>49</sup> FUSTIER, Michel, Pedagogía de la creatividad. Ejercicios prácticos de creatividad. Pág 70.



**ANEXO  
1-b**

**TEMA:** CREATIVIDAD

**TECNICA:** SIMBOLO DE CREATIVIDAD<sup>50</sup>

**OBJETIVO:** que el participante exprese en forma plástica el término de creatividad.

**MATERIAL:** Manual de actividades del participante, actividad 1.

**DESARROLLO:**

- ➡ Pide a los participantes que de manera individual, imaginen un símbolo que represente la creatividad y que lo dibujen en la actividad número 1 del manual de ejercicios del participante.
- ➡ Después de que todos hayan terminado, pide que cada uno exponga el símbolo que dibujaron.
- ➡ Ahora pide a los participantes que de manera individual respondan a las siguientes preguntas contenidas en la actividad número 1 del manual de ejercicios del participante.

¿Por qué escogiste ese símbolo?

¿Que te dice ese símbolo?

¿Qué tiene en común con los demás símbolos de tus compañeros?

¿Qué tiene de distinto?

¿Qué símbolo de acuerdo a lo visto con tus compañeros representa mejor la creatividad?. Dibújalo aquí.

---

<sup>50</sup> WAISBURD, Gilda, Creatividad y Transformación Teoría y Técnicas, Pág. 139



**ANEXO  
1-C**

**TEMA:** DEFINIR EL TERMINO DE CREATIVIDAD

**TECNICA:** "SELLO MI MANO Y DEJO MI HUELLA"<sup>51</sup>

**OBJETIVO:** Que el participante de a conocer lo que piensa sobre el término de creatividad.

**MATERIAL:** Manual de actividades del participante, actividad 2.

**DESARROLLO:**

- ➡ Cada participante realizará la actividad número 2 contenida en su manual de actividades del participante, de la siguiente manera, delinearé su mano en el espacio en blanco y escribiré dentro de cada dedo, 5 cosas que considere creatividad y fuera de los dedos 4 cosas que considera sin creatividad.
  
- ➡ Después de realizada dicha actividad, el participante leerá ante el grupo sus propuestas y se irán anotando en el pizarrón, hasta formar una sola definición de originalidad

---

<sup>51</sup> Ibidem, Pàg. 137.

ANEXO  
2-a

**TEMA:** FLUIDEZ

**TECNICA:** "METODO 4-5-3"<sup>52</sup>

**OBJETIVO:** Que los participantes en equipos produzcan el mayor número de ideas para solución creativa del problema.

**MATERIAL:** Manual de actividades del participante, actividad 6.

**PROBLEMA:** Los embarazos en mujeres adolescentes a nivel secundaria.

**DESARROLLO:**

- ➡ Se les pedirá a los participantes que realicen la actividad número 6 del manual de actividades del participante, en ella se solicita que escriban todas las posible soluciones (mínimo 3) para el problema de los embarazos en mujeres adolescentes a nivel secundaria. Se les debe invitar a que expresen las ideas que se les vengán primero a la cabeza.
- ➡ Posteriormente se les pedirá a los participantes que formen equipos de 5 personas, para que en conjunto analicen todas las respuestas que se obtuvieron, descartando las que les parezcan comunes y repetitivas.
- ➡ Deberán elegir por equipos la solución que consideren la mejor y que involucré la opinión de todos los participantes.
- ➡ Llegado a un acuerdo los participantes elegirán a un representante que expondrá frente a grupo la solución a la que llegaron y tratará de convencer argumentando a sus demás equipos el porque es la mejor solución encontrada.

---

<sup>52</sup> GRADOS ESPINOSA, Jaime A., *Toma de decisiones, Dinámicas de aprendizaje, autoconocimiento y comprensión*, Pág. 27



**ANEXO  
3-a**

**TEMA:** DIVERSOS PUNTOS DE VISTA

**TECNICA:** " COMO LO CONTARÍA " <sup>53</sup>

**OBJETIVO:** Desarrollar la capacidad de mirar desde diferentes perspectivas la misma historia y colocarse en el papel de diversos personajes, propiciando un pensamiento más flexible.

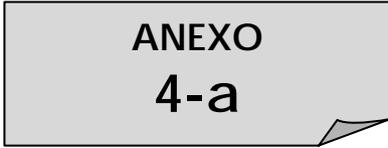
**MATERIAL:** Manual de actividades del participante, actividad 11.

**DESARROLLO:**

- ➡ Solicite a los participantes que lean el cuento UN POCO DE SOL contenido en su manual de actividades del participante actividad 11.
- ➡ Después de la primera lectura, pida que cada participante escriba nuevamente la historia de acuerdo con el personaje que señala cada uno de los tres cuadros.
- ➡ Al finalizar las redacciones, solicite a algunos participantes cuenten sus historias inventadas, actuando y hablando como cada uno de los elementos mencionados en el cuento.
- ➡ Después de haber realizado la actividad anterior y contestado las preguntas de la actividad 11, haga una reflexión sobre la importancia de observar desde diferentes posiciones una misma historia.

---

<sup>53</sup> DUARTE BRICEÑO, Efrain, Modelo para la Estimulación del pensamiento creativo, Pág. 49



**ANEXO  
4-a**

**TEMA:** ELABORACION

**TECNICA:** "LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR"<sup>54</sup>

**OBJETIVO:** Que el participante desarrolle la capacidad de analizar de manera profunda los diferentes aspectos de un problema desde distintos puntos de vista, para llegar a la acertada solución.

**MATERIAL:** Sombreros de Cartulina color blanco, rojo, amarillo, negro, azul, verde

**PROBLEMA:** La inseguridad en el D. F:

**DESARROLLO:**

- ➡ Se formarán equipos de 6 personas cada uno.
- ➡ A cada participante del equipo se le pedirá que elija el color de sombrero con el que desea trabajar.
- ➡ Después de haber elaborado su sombrero, se les explicará que cada color tiene un significado que deberán asumir y defender ante el problema de la inseguridad.
- ➡ Los seis estilos de pensamiento representados por cada sombrero son:

---

<sup>54</sup> WAISBURD, Gilda, Op. Cit., Pág. 218

1. **Sombrero Blanco:** implica neutralidad y conducta objetiva. El pensador con sombrero blanco pone sobre la mesa enunciados neutrales, que no deben utilizarse para apoyar un determinado punto de vista. Aquí no se admiten ni la opinión propia, ni los presentimientos, ni los juicios basados en la experiencia o las intuiciones.
2. **Sombrero Rojo:** sugiere emociones, sentimientos y aspectos no racionales. No necesita justificación, se expresa sin razones o fundamentos. El propósito del pensamiento de este sombrero es hacer visible el trasfondo emocional para que se pueda observar su influencia. Desde esta perspectiva se toman decisiones y se adoptan planes. Es útil imaginar como con un trasfondo emocional distinto serían diferentes las cosas.
3. **Sombrero Negro:** abarca los aspectos negativos, lo sombrío, lo pesimista. Implica el juicio crítico, el porqué no funcionará.
4. **Sombrero Amarillo:** es optimista e involucra los aspectos positivos. Se concentra en el beneficio e implica un pensamiento constructivo. Tanto para el sombrero negro como para el sombrero amarillo, los juicios deberán ser lógicos y racionales, porque de otra manera se estaría en terreno del sombrero rojo.
5. **Sombrero Verde:** indica creatividad y nuevas ideas. Busca alternativas. Va más allá de lo conocido, lo obvio y lo satisfactorio. Genera provocación para salir de las pautas habituales de pensamiento.

6. **Sombrero Azul:** se relaciona con el control y la organización del proceso del pensamiento. Está por arriba de los otros sombreros ya que ejerce el control. Enfoca el pensamiento. Permite la visión global. Nos indica cuándo cambiar de sombrero. Si se está desarrollando un proceso formal grupal, este sombrero controla el protocolo. Además de organizar los otros sombreros, organiza otros aspectos del pensamiento: evaluación de prioridades o enumeración de restricciones. Es el director de orquesta.

- ➡ Cada participante debe asumir la postura que se le indicó conforme al color que eligió, pero nunca deben de hablar por su función.
- ➡ Todos los participantes hablarán del tema de la inseguridad en el D.F. defendiendo la postura del color que escogió. El orden de aparición corresponde al que tiene cada sombrero de la lista arriba mencionada. Después de la primera ronda, el orden puede variar según lo pida la discusión.
- ➡ El instructor decidirá cuando es conveniente parar las discusiones y solicitar a los participantes que expongan a que conclusión llegaron.

El matiz distintivo de esta técnica se basa en diferenciar los aspectos emocionales, optimistas, lógicos, pesimistas, etc., modificando el estilo tradicional de pensamiento que aborda las situaciones sin diferenciar los puntos de vista.

**ANEXO**  
**5-a**

**TEMA:** SENSIBILIDAD<sup>55</sup>

**TECNICA:** "LA FERIA DE MIS EMOCIONES"

**OBJETIVO:** Que el participante aprenda a expresar, corporal y verbalmente sus emociones.

**DESARROLLO:**

EMOCION	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<b>MIEDO</b> <b>(color café)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 6 personas que deseen participar</li> <li>➤ -2 cajas negras</li> <li>➤ -2 candados con sus respectivas llaves</li> <li>➤ -6 llaves del mismo tamaño</li> <li>➤ 2 cadenas</li> <li>➤ -2 sillas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ En esta técnica participarán 6 personas.</li> <li>➤ 2 de ellas se sentarán en la silla atadas de manos y pies.</li> <li>➤ Otras 2 se quedarán paradas detrás de ellas sujetando la caja negra por encima de la cabeza de sus compañeros.</li> <li>➤ Mientras que las otras 2 personas restantes, intentarán abrir los candados en tan solo 60 segundos.</li> <li>➤ Se les pedirá a las personas que se encuentran sujetando la caja, que si no logran abrir los candados, dejarán caer el contenido de la caja negra sobre sus compañeros.</li> <li>➤ El truco es que los participantes encadenados sientan miedo por no poder abrir los candados ya que las llaves no se encuentran en el juego de llaves que se les da a los participantes.</li> </ul>

<sup>55</sup> Exposición de Inteligencia Emocional - "Feria del aprendizaje" en el CCH Azcapotzalco.

<p><b>ENOJO</b> (color negro)</p>	<p>➤ globos del número 9</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Repartir a cada participante un globo.</li> <li>➤ pedirles que recuerden ese momento en el que se sintieron muy enojados,</li> <li>➤ Pedirles que al momento de empezar a inflar su globo van a ir soltando poco a poco ese enojo, es recomendable que lo inflen lo más grande posible.</li> <li>➤ Después de un momento reflexionarán sobre lo que acaban de hacer diciendo que "se ha liberado de esos rencores y esas marcas que dejo ese enojo que traía dentro" y cuando se sienta preparado tronará el globo como el desee.</li> </ul>
<p><b>TRISTEZA</b> (color gris)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 2 espejos de gran tamaño</li> <li>➤ 1mt. tela negra de ala de mosca.</li> <li>➤ Hojas de rotafolio.</li> <li>➤ Plumones de colores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El instructor debe dibujar o pegar en uno de los espejos gran cantidad de objetos que impiden la visibilidad y lo tapaná con la tela de ala de mosca, este espejo representará la tristeza que tenemos en nuestra vida.</li> <li>➤ Cada participante pasará primero por este espejo.</li> <li>➤ Posteriormente en hojas de rotafolio pegadas en la pared, escribirá como se sintió al verse reflejado en ese espejo, ¿que es lo que vio en el?</li> <li>➤ Ahora pasará por el otro espejo, el cual esta limpio.</li> <li>➤ En otra hoja de rotafolio escribirá en que espejo le gustó verse más y porqué.</li> <li>➤ Cuando todos los participantes hayan pasado por los 2 espejos, se hará una breve reflexión sobre como es que nos queremos ver en nuestra vida cotidiana y sobre la influencia que tiene nuestros sentimientos en la toma de decisiones.</li> </ul>
<p><b>DOLOR</b> (color morado)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ carteles con palabras de cosas que se han perdido a lo largo de la vida</li> <li>➤ 1 costal por cada participante</li> <li>➤ 1 caja negra</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se reparte a cada participante un costal llamado "el costal de la vida",</li> <li>➤ En la pared se pegan bolsitas con los carteles de las cosas perdidas y se les pide que elijan los carteles que consideren que han perdido a lo largo de su vida. También se pegan papeles en blanco donde los participantes podrán escribir las cosas que no encontraron en los letreros ya elaborados.</li> <li>➤ Después de haber elegido sus pérdidas se les invita que de manera individual reflexionen sobre ello y reconozcan sus sentimientos, aceptándolos como propios y dejándolos ir.</li> <li>➤ Después de su reflexión se les pide que depositen sus costales en la caja negra y les digan adiós.</li> <li>➤ Ya reunido el grupo se les pide que comenten sobre lo que sintieron antes y después del ejercicio.</li> </ul>

<p><b>ALEGRIA (arcoiris de colores)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ 1 figura de payaso</li> <li>➔ globos de colores</li> <li>➔ 1 dardo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Se pide a los participantes que intenten tronar con un dardo el globo colocado en el centro de la nariz de un payaso pegado en la pared.</li> <li>➔ si no llegan a tronar el globo se les pide que lo intenten hasta que lo logren. Esto con el objetivo de decirles que así es nuestra vida que en ocasiones se nos presentan problemas pero que debemos buscar las posibles soluciones y cuando lo logramos nos sentimos felices y alegres por solucionar nuestro problema.</li> </ul>
<p><b>ACTIVIDAD "ME SUMERJO EN MI MAR DE EMOCIONES"</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Sal pintada de diferentes colores.</li> <li>➔ 1 recipiente donde puedan meter sus manos los participantes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Se pide a los participantes que observen el contenido del recipiente, que identifiquen cada color con sus emociones.</li> <li>➔ Ahora se les dice que con los ojos cerrados toquen la sal pintada de colores contenida en el recipiente, que sientan lo que hay ahí, que lo disfruten y que recuerden cada una de sus emociones, que las identifiquen con la sal pintada de cada color, que respiren profundo y cuando se sientan preparados que tomen un puño entre sus manos, que plasmen en ellos cada una de sus emociones que las acepten como tuyas, las reconozcan y poco a poco dejen que la sal caiga de su mano y le digan adiós a sus emociones.</li> <li>➔ Posteriormente se les pide que respiren profundo y que abran sus ojos.</li> </ul>

Al finalizar la actividad los participantes que lo deseen podrán expresar como se sintieron realizando estas actividades frente a grupo y que es lo que les deja.



**ANEXO  
5-b**

**TEMA:** SENSIBILIDAD

**TECNICA:** "VISUALIZACION"<sup>56</sup>

**OBJETIVO:** Que el participante perciba por medio de la imaginación y la utilización de los sentidos las cosas que se encuentran en su alrededor.

**MATERIAL:** utilización de los cinco sentidos.

**DESARROLLO:**

- ➡ Diga a los participantes que se pongan cómodos, que por un momento se olviden de todos sus problemas y que en su mente con los ojos cerrados representen la imagen de una naranja.
- ➡ Se les pedirá que dejen que fluyan sus emociones y sensaciones.
- ➡ Se les dice que a continuación van a percibir la naranja a través de los cinco sentidos:

**Vista.** Piense en la apariencia externa de la naranja. Vea su color, su forma, su tamaño, deténgase a mirar su piel. Fíjese en detalles. También fíjese en el aspecto de la naranja por dentro, cómo es el interior de la cáscara y cómo es la naranja en sí.

---

<sup>56</sup> WAISBURD, Gilda, Op. Cit., Pág. 233.

**Oído.** Piense en el ruido al quitar la cáscara de la naranja y luego en el de la separación de los gajos. También deténgase en el leve ruido que se produce al morder los gajos.

**Olfato.** Traiga a su memoria el aroma sutil que desprende la fruta antes de ser pelada, y después el olor más intenso cuando es partida. Trate de captar el aroma de un jugo.

**Gusto.** Paladee su sabor, antes y después de ser mordida. También recuerde el sabor del jugo y el de un caramelo. ¿Percibe diferencias entre los sabores?

**Tacto.** Palpe la cáscara y note la diferencia entre el interior y el exterior. También toque cada uno de los gajos, la delicada fina capa de la piel. Sienta el contacto de los gajos con sus labios.

➡ Después se les pide a los participantes que aun con los ojos cerrados, recuerden cada uno de los momentos que acaban de vivir, que lo disfruten, que se relajen y que abran los ojos.

➡ Se les preguntará como se sintieron y como esta experiencia vivida la vinculan con la creatividad.



**ANEXO  
6-a**

**TEMA:** SOLUCION DE PROBLEMAS

**TECNICA:** "MI PROBLEMA"<sup>57</sup>

**OBJETIVO:** Que el alumno aprenda a solucionar problemas de manera creativa.

**MATERIAL:** Manual de actividades del participante, actividad 17.

**DESARROLLO:**

- ➡ Pide a los participantes que resuelvan el cuestionario contenido en el manual de actividades, actividad 17. este cuestionario muestra la forma de llegar a la solución creativa de un problema.
  
- ➡ El objetivo de esta actividad es que cada participante encuentre un problema y a partir de este le de una solución creativa siguiendo los pasos que a continuación de listan.
  1. Tormenta de ideas, debe buscar los pensamientos y las situaciones que consideran forman parte de su vida y le ocasionan algún problema.
  
  2. Encontrar los hechos, implicaciones, relaciones, detalles.
  
  3. Encontrar el problema, retos, puntos de vista, perspectivas.

---

<sup>57</sup> Ibidem, Pág. 248

4. Encontrar las ideas generando nuevas alternativas y nuevos acercamientos.
  5. Encontrar las soluciones
  6. Encontrar estrategias desarrollando mi plan de acción.
- ➡ Cuando todos los participantes hayan terminado de solucionar el problema al que se enfrentaron. Pide que voluntariamente cuenten como vivieron esta experiencia, ¿Qué les dejó de productivo?, ¿Les ayudó a solucionar sus conflictos o no? Y ¿Por qué?
- ➡ Al finalizar las participaciones de los integrantes del grupo, el instructor puede hacer una breve invitación para que se atrevan a enfrentar los problemas que se les presenten, buscando posibles soluciones y rompiendo la barrera que no les permite transformarse y ser creativos.

**ANEXO  
6-b**

**TEMA:** SOLUCION DE PROBLEMAS

**TECNICA:** "SOLUCION CREATIVA DE UN PROBLEMA"<sup>58</sup>

**OBJETIVO:** Que el alumno solucione problemas de manera creativa.

**MATERIAL:** Manual de actividades del participante, actividad 18

**DESARROLLO:**

- ➡ Pide a los participantes que formen equipos de 5 personas cada uno y que lean el problema de manera individual.
- ➡ Se pedirá a los participantes que encuentren la solución que la muchacha ideó para poder continuar en compañía de su padre y cancelar la deuda.
- ➡ Después de 10 minutos, pide a los equipos la solución a la que llegaron y solicita que expliquen el procedimiento usado para llegar a la conclusión.
- ➡ Si ninguno de los equipos llegó a una solución satisfactoria, debes explicarles la siguiente:
- ➡ La muchacha del cuento metió la mano en la bolsa y retiró una piedra. Sin embargo, antes de mirarla, descuidada, la dejó caer en el camino, perdiéndola entre las otras. Por tanto, la única piedra que quedó en la bolsa es la negra y se daría por entendido que la piedra que tiró fue la blanca para verse favorecida.

---

<sup>58</sup> GRADOS ESPINOSA, Jaime A., Op Cit, Pág. 65.



**ANEXO  
7-a**

**TEMA:** CIERRE Y EVALUACION DEL TALLER

**TECNICA:** "EL POZO"<sup>59</sup>

**OBJETIVO:** Que el alumno aprenda a solucionar problemas de manera creativa.

**DESARROLLO:**

- ▶ Se le pide al grupo que se sienten en el piso formando un círculo y se les dice que se imaginen que en el centro hay un pozo, este pozo es mágico y tienes que aprovecharlo. Tira todo lo que te impide ser un maestro con creatividad y saca del pozo todo lo que necesitas para ser un maestro creativo. que ya no te sirve y no te gusta de ti, saca del pozo lo que necesitas.
  
- ▶ El instructor debe motivar a los participantes a que expresen todo lo que sienten con la consigna de que deben mover los brazos simulando que tiran y que recogen algo del pozo.
  
- ▶ Si el participante que se encuentra en ese momento en el pozo, dice una frase en la que estén de acuerdo los demás participantes, puede repetirse por el grupo en voz alta.

Se pueden utilizar las siguientes frases como ejemplo:

- ▶ Tiro y dejo mis miedos
- ▶ Tiro y dejo mis bloqueos

---

<sup>59</sup> WAISBURD, Gilda, Creatividad y Transformación Teoría y Técnicas, Pág. 242.

- ▶ Ahora recojo y me llevo del pozo más seguridad, armonía, creatividad, libertad etc... todo lo que cada participante desee expresar.
  
- ▶ Cuando ya todos los participantes hayan pasado se dará un fuerte aplauso y se despedirá el taller, se aconseja que el instructor de las gracias por la participación de cada uno de sus integrantes.

**ANEXO  
BILBIOGRAFIA PARA  
CADA SESION**

➡ **SESION 1 INTRODUCCION A LA CREATIVIDAD.**

- 📖 BEETLESTONE, Florence, Niños creativos, enseñanza imaginativa, Ed. La muralla S. A., Madrid, 2000, 177 Pág.
- 📖 DOROTHY, Leonard, WALTER, Swap, Cuando se enciende la chispa. Como iniciar la creatividad de grupo. Ed. Oxford University Press, México, 2001, 221 Pág.
- 📖 EROLES G., Antonio, Creatividad efectiva, Ed. Panorama Editorial, México, 1994, 240 Pág.
- 📖 ESPINDOLA CASTRO, José Luís, Creatividad, estrategias y técnicas, Ed. Alhambra Mexicana, México, D. F., 1996, 156 Pág.
- 📖 FLORES VELAZCO, Marco Fernán, Técnicas para el desarrollo de las capacidades creativas., Ed. Alfaomega, México, 2004, 179 Pág.
- 📖 GARAIGARDOBIL LANDAZABAL, Maitè , Psicología para el desarrollo de la cooperatividad y de la creatividad, Biblioteca de Psicología, España, 1995, 209 Pág.
- 📖 GARCIA SALAZAR, José Luís, Creatividad "La ingeniería del pensamiento", Ed. Trillas, México, 2002, 210 Pág.
- 📖 HARRINGTON, James H., Herramientas para la creatividad. Como estimular la creatividad en las personas y en las empresas, Ed. Mac Graw Hill, Colombia, 1999, 187 Pág.
- 📖 MARIN IBAÑEZ, Ricardo, La creatividad, Ed. Ceac, España, 1984, 162 Pág.

**➔ SESION 2 FLUIDEZ, SESION 3 FLEXIBILIDAD, SESION 4 ELABORACIÓN.**

- 📖 DAVIS, Gary A. et. al., Estrategias para la creatividad, Ed. Paidós, 261 Pág.
- 📖 DE LA TORRE, Saturnino, Creatividad y Formación, Identificación, diseño y evaluación, Ed. Trillas, México, 1997, 217 Pág.
- 📖 LANDAU, Erika, El vivir creativo, teoría y práctica de la creatividad, Ed. Herder, Barcelona, 1987, 226 Pág.
- 📖 LAMBERT, Michelle, Como ser más creativo, Ed. Mensajero, España, 1995, 165 Pág.
- 📖 MATUSSEK, Paul, La creatividad desde una perspectiva psicodinámica, Ed. Herder, Barcelona, 1977, 180 Pág.
- 📖 MOCCIO, Fidel, Creatividad teorías metodológicas, Ed. Aucan, Argentina, 1997, 123 Pág.
- 📖 \*\*\*\*\* , Hacia la creatividad, Ed. Lugar Editorial,, Buenos Aires, 1994, 124 pág.
- 📖 RODRIGUEZ ESTRADA, Mauro, Psicología de la creatividad. Manual de seminarios vivenciales, Ed. Pax Mex., México, D. F., 1995, 189 Pág.
- 📖 WAISBURD, Gilda, Creatividad y Transformación Teoría y Técnicas, Ed. Trillas, México, D. F., 1996, 310 Pág.

**➔ SESION 5 SENSIBILIDAD**

- 📖 BLOCH, Susana. " Al alba de las emociones" Edit. Grijalbo, Santiago de Chile, 2002, pp.23-68.
- 📖 GOLEMAN, Daniel. "La Inteligencia Emocional".Edit. Punto de lectura, México, 2002. pp.13.- 172.
- 📖 SAZ, Marín, Ana Isabel. ¿Quiere Alguien Explicarme qué es la Inteligencia Emocional? Edit. Libro Hobby, España 2002, pp.17-46,89-144.

📖 SHAPIRO E. Lawrence, La inteligencia emocional de los niños  
Javier Vergara Editor Pág.:305

## ➡ SESION 6 SOLUCION DE PROBLEMAS

📖 BRANSFORD, John D., STEIN Barry S., Solución ideal de problemas  
Guía para mejor pensar, aprender y crear, Ed. Labor, S. A.,  
Barcelona, 1986, 174 Pág.

📖 DRUMMOND, Helga, Decisiones Efectivas. Guía Practica, Ed.  
Fondo Editorial Legis, 1991, Colombia, 1992, 175 Pág.

📖 LACASA, Pilar, HERRANZ Ybarra, Pilar, Aprendiendo a aprender:  
resolver problemas entre iguales, Ed. Centro de investigación y  
documentación educativa (MEC), Madrid, 1995, 425 Pág.

📖 POZO MUNICIO, Juan Ignacio y otros, La solución de problemas,  
Ed Aula XXI Santillana, México, 1999, 230 Pág.

📖 RECIO SANCHEZ, Hilario, Creatividad en la solución de  
problemas, Ed. Trillas, México, 1999, 79 Pág.

📖 \*\*\*\*\* , Creatividad para resolver  
problemas, principios y técnicas, Ed. Pax Méx., México, 2005, 180  
Pág.

📖 WHIMBEY, Anthur, LOCHHEAD, Jack, Comprender y resolver  
problemas, Ed. Aprendizaje visor, España, 1993, 355 Pág.

M

DE

ACTIVIDADES

A

N

U

A

L

DEL PARTICIPANTE



DEL



**ACTIVIDAD 1****SIMBOLO DE CREATIVIDAD**

➡ Imagina un símbolo que represente la creatividad y dibújalo aquí.

➡ Después de haber explicado tu símbolo de manera individual responde a las siguientes preguntas.

¿Por qué escogiste ese símbolo?

---

---

---

---

¿Que te dice ese símbolo?

---

---

---

---

¿Qué tiene en común con los demás símbolos de tus compañeros?

---

---

---

---

¿Qué tiene de distinto?

---

---

---

---

¿Qué símbolo de acuerdo a lo visto con tus compañeros representa mejor la creatividad?. Dibújalo aquí.

**ACTIVIDAD 2****SELLO MI MANO Y DEJO MI HUELLA**

- ➡ Dibuja tu mano en el espacio de abajo y dentro de cada dedo escribe 5 cosas que consideres se pueden calificar como creativas y fuera de ella 5 cosas que estimes con falta de creatividad. Cuando el instructor lo indique todo el grupo comentará sus ideas.

- ➡ Por último y tomando en cuenta todos los comentarios escribe tu definición de creatividad.

---

---

---

---

---

ACTIVIDAD 3
-------------

## ACTIVIDAD PARA REFORZAR LO APRENDIDO

### MI ANUNCIO

➡ A continuación te presento 3 figuras en cada una de ellas deberás escribir dos títulos uno cómico y el otro como un anuncio de televisión.

	Título:
	Anuncio de televisión:
Título:	
Anuncio de televisión:	
	Título:
	Anuncio de televisión:

➡ Forma equipos de 5 personas y discute con tus compañeros. cual de los títulos y los anuncios es el más creativo y exponlo a tus compañeros.

**ACTIVIDAD 4****EVALUACION  
INTRODUCCION A LA CREATIVIDAD**

Te pido que respondas a cada uno de los siguientes tópicos.

<b>QUE FUE LO QUE APRENDI</b>	<b>QUE ME DEJO EMOCIONAL Y SOCIALMENTE</b>	<b>QUE APORTES CREATIVOS OBTUVE DE ESTA SESION</b>

**ACTIVIDAD 5****LA LETRA "E"**

1.-Escribe todas las palabras que recuerdes cuya segunda letra sea la "E" tienes aproximadamente 3 minutos para hacerlo.


2.- Forma equipos de 5 personas y compara con tus demás compañeros de equipo y elimina las que se encuentran repetidas.

3.- Cuenta la cantidad de palabras que te quedaron.

4.- Después de haber contado tus palabras, reflexiona brevemente con tus compañeros los siguientes cuestionamientos.

- ➡ ¿Como le hicieron los integrantes que obtuvieron mayor número de palabras?
- ➡ A los que tuvieron pocas palabras ¿Qué les impidió pensar en ellas?

**ACTIVIDAD 6****METODO 4-5-3**

A partir del tema "Los embarazos en mujeres adolescentes a nivel secundaria." Deberás proponer como mínimo 3 posibles soluciones a este problema. Ya que tengas tus soluciones deberás comentarlas en equipo de 5 personas y redactar una solución de manera grupal.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

SOLUCION EN EQUIPO

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## ACTIVIDAD 9

## ACTIVIDADES PARA REFORZAR LO APRENDIDO

➡ Enumere muchas cosas que tengan, cada una, las dos propiedades.

LARGO Y BLANCO	COMESTIBLE Y BLANCO	REDONDO Y BLANCO

- ➡ Forma equipos de 5 personas cada uno y comenta los resultados que obtuviste.
- ➡ Después de haber realizado las actividades reflexiona la siguiente pregunta. ¿Qué importancia tiene la fluidez para resolver problemas?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**ACTIVIDAD 10****EVALUACION  
FLUIDEZ**

Te pido que respondas a cada uno de los siguientes tópicos.

QUE FUE LO QUE APRENDI	QUE ME DEJO EMOCIONAL Y SOCIALMENTE	QUE APORTES CREATIVOS OBTUVE DE ESTA SESION

ACTIVIDAD 11
--------------

## ¿CÓMO LO CONTARIA?

- ➡ A continuación te presento un cuento que deberás leer y redactar desde 3 diferentes puntos de vista.

### Un poco de Sol

El papá de Elsa tenía una casa enorme en lo alto de una colina. Cada día el sol se asomaba a las ventanas orientadas al sur. Entonces todo parecía brillante y hermoso.

La abuela vivía en el cuarto piso de la casa y el sol no tocaba nunca sus ventanas.

Un día Elsa le dijo a su padre ¿Por qué el sol no entra nunca en la habitación de la abuela? Creo que a ella le gustaría. El no puede asomarse a las ventanas del norte, repuso su padre. Entonces demos vuelta a la casa, papá.

Es demasiado grande para eso, contestó su padre.

¿Nunca entrará el sol en la habitación de la abuela?, preguntó Elsa. Claro que no hija, a menos que tú le lleves un poco.

Entonces Elsa se puso a pensar y pensar cómo podría llevar un poco de sol a la habitación de su abuela.

(extracto de un cuento adaptado por Etta A. Blaisdell y Mary F.

Ahora redacta el cuento desde los siguientes personajes.

- ➡ ¿Como lo contaría la abuela?

---



---



---



---



---



---



---

➡ ¿Cómo lo contaría el papá?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

➡ ¿Cómo lo contaría Elsa?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

➡ Después de que hayas terminado tus cuentos, haz un análisis sobre los siguientes cuestionamientos.

1. ¿Qué personaje te gustó más y por qué?

---

---

---

---

2. ¿Cómo le hicieron para escribir lo que pensaba cada personaje?

---

---

---

---

3. ¿Quién más podría contar la historia?

---

---

---

---

➡ Ahora coméntalo con tu grupo.

**ACTIVIDAD 12****ACTIVIDADES PARA REFORZAR LO APRENDIDO**

1.-Escribe, para que te puede servir el número "3" en diferentes situaciones de la vida.

# 3

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

2.- ¿Por qué se te ocurrió lo que escribiste?

---

---

---

---

---

3.- ¿Como lo utilizarías para construir un edificio? Y ¿por qué?

---

---

---

---

---

**ACTIVIDAD 13****EVALUACION  
FLEXIBILIDAD.**

Te pido que respondas a cada uno de los siguientes tópicos.

QUE FUE LO QUE APRENDI	QUE ME DEJO EMOCIONAL Y SOCIALMENTE	QUE APORTES CREATIVOS OBTUVE DE ESTA SESION



**ACTIVIDAD 15****EVALUACION  
ELABORACIÓN**

Te pido que respondas a cada uno de los siguientes tópicos.

QUE FUE LO QUE APRENDI	QUE ME DEJO EMOCIONAL Y SOCIALMENTE	QUE APORTES CREATIVOS OBTUVE DE ESTA SESION

**ACTIVIDAD 16****EVALUACION  
SENSIBILIDAD**

Te pido que respondas a cada uno de los siguientes tópicos.

<b>QUE FUE LO QUE APRENDI</b>	<b>QUE ME DEJO EMOCIONAL Y SOCIALMENTE</b>	<b>QUE APORTES CREATIVOS OBTUVE DE ESTA SESION</b>

**ACTIVIDAD 17****MI PROBLEMA**

A continuación te presento una serie de cuestionamientos que deberás contestar, no omitas ninguna pregunta.

1. Haz una lista de las cosas que te molestan y te gustaría cambiar. No importa cuáles sean, escríbelas.

---

---

---

---

---

---

---

2. vuelve a leer tu lista y escoge una de las cosas que anotaste, la que más te molesta y quieres arriesgarte a resolver
3. Escríbela con letras mayúsculas:

---

4. Para ayudarte a encontrar los hechos, piensa:

¿Cómo te afecta esto?

¿Qué te pasa a ti y a los otros con esto?

¿Cuándo se inició?

¿Cuánto tiempo lleva?

¿Quiénes más están involucrados?

¿Porqué sucedió

5. Ahora cierra los ojos y reflexiona sobre estas preguntas.

6. Abre los ojos y escribe todo lo que descubriste: los hechos, sentimientos, opiniones, percepciones, reacciones...

---

---

---

---

---

---

---

7. Vuelve a leer lo que escribiste; si quieres, agrega algo más:

---

---

---

8. Ahora selecciona 10 elementos que son realmente el centro del asunto:

a.-	g.-
b.-	h.-
c.-	i.-
d.-	j.-
f.-	k.-

9. Formula los elementos esenciales que encontraste como problema.

---

---

---

---

---

10. Vuelve a leer lo que escribiste y escoge un problema que hayas identificado claramente, al que puedas controlar y que esté formulado así: ¿De qué manera puedo yo.....? Escríbelo.

---

---

---

11. A partir del problema que seleccionaste, Permite que fluya cualquier cantidad de ideas para resolverlo y escríbelas: Recuerda que está prohibido criticar y emitir juicios de valor.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

12. Agranda tu problema: ¿Qué harías si el tuyo fuera el problema más grande del mundo?

---

---

---

---

---

---

13. Minimiza tu problema: ¿Qué harías si tu problema fuera pequeñito y casi no lo vieras?

---

---

---

---

---

---

---

14. ¿Qué harías si fueras un ser con poderes mágicos?

---

---

---

---

15. ¿De qué manera puedes solucionar este problema?

---

---

---

---

16. Cierra los ojos y vuela al lugar más bello del mundo, al que sea tu preferido, y desde ahí piensa en otras posibles ideas. Escríbelas.

---

---

---

---

---

---

---

17. Vuelve a leer tu tormenta de ideas y escoge cinco que sean las posibles y más factibles.

a.-

b.-

c.-

d.-

e.-

18. Para encontrar las posibles soluciones, realiza el siguiente cuadro.

Posibles soluciones	Cuáles son las fuerzas internas y externas	Cuáles son las debilidades internas y externas	Califica la viabilidad y factibilidad del 1 al cinco según consideres
1			
2			
3			
4			
5			
	Analiza y selecciona la solución		

19. Escribe tu solución.

---



---



---



---

20. Visualiza esa solución. Imagínate: ¿Qué cambios te traería?, ¿tendría repercusiones con otras personas?, ¿en qué?, ¿Cómo?

21. Escribe como sería tu vida con esta solución, pero en tiempo presente, como si el problema ya estuviera resuelto.

---

---

---

---

22. ¿Cómo te sientes?

---

---

---

---

23. ¿Qué necesitas para solucionar este problema?

---

---

---

---

24. ¿Cómo voy a hacerlo?

---

---

---

---

25. ¿Quién puede apoyarme en todos los sentidos?

---

---

---

---

26. Recursos: ¿Quién?, ¿Dónde?, ¿Cómo?

---

---

---

---

27. ¿Dónde se realizará?

---

---

---

---

28. ¿Cuándo? (tiempos)

---

---

---

---

29. ¿Qué problema se puede presentar?

---

---

---

---

30. Y por último ¿Cómo me ayudó este ejercicio a solucionar mi problema?

---

---

---

---

**ACTIVIDAD 18****ACTIVIDADES PARA REFORZAR LO APRENDIDO  
SOLUCION CREATIVA DE UN PROBLEMA**

- ➡ Lee el siguiente problema y coméntalo con tus compañeros de equipo.

Años atrás, un mercader londinense quedó debiendo una gran cantidad de dinero a una persona que le hizo un préstamo. Esta persona se enamoró de la joven y linda hija del mercader. Le propuso, entonces, un acuerdo. Dijo que cancelaría la deuda del mercader si se casaba con la hija. Tanto el mercader como su hija quedaron desprovistos. La persona que le había prestado el dinero, le propuso entonces dejar la solución del caso a la providencia. Para eso, sugirió colocar una piedra blanca y otra negra dentro de una bolsa de dinero vacía; la muchacha debería retirar una de las dos piedras. Si retiraba la piedra blanca, permanecería con el padre y la deuda se perdonaría.

Si retiraba la piedra negra, no se le perdonaría la deuda, pero si se rehusaba a retirar la piedra, el padre sería encarcelado y ella moriría de hambre. El mercader tuvo que aceptar forzado. Ellos estaban en un camino lleno de piedras, en el jardín del mercader.

El acreedor se agachó para levantar dos piedras y al hacerlo escondió dos piedras negras y las colocó en la bolsa del dinero. Pero fue visto por la muchacha. Le pidió entonces a la muchacha que retirara la piedra que indicaría no solo su suerte sino también la de su padre.

- ➡ Ahora busquen la mejor solución que la muchacha ideó para poder continuar en compañía de su padre y cancelar la deuda, escribela.

---

---

---

---

---

- ➡ ¿Por qué la eligieron así?

---

---

---

---

---

- ➡ ¿Pudieron solucionar rápidamente el problema o les costó trabajo ¿Por qué?

---

---

---

---

---

**ACTIVIDAD 19****EVALUACION  
SOLUCION DE PROBLEMAS.**

Te pido que respondas a cada uno de los siguientes tópicos.

QUE FUE LO QUE APRENDI	QUE ME DEJO EMOCIONAL Y SOCIALMENTE	QUE APORTES CREATIVOS OBTUVE DE ESTA SESION





**ACTIVIDAD 21****EVALUACION DEL TALLER**

Debido a que finalizó nuestro taller, te pido que contestes de manera personal los siguientes cuestionamientos, con el objetivo de crear una retroalimentación para futuros desarrollos del taller, y así poder mejorarlo.

➡ ¿Qué me llevo?

---

---

---

---

➡ ¿Qué dejo?

---

---

---

---

➡ ¿Qué me hubiera gustado llevar y no encontré?

---

---

---

---

➡ ¿Qué habilidades desarrollaste?

---

---

---

---

➡ ¿Qué actitudes cambiaron?

---



---



---



---

➡ Sugerencias

---



---



---



---

Así mismo te pido que puedas calificar según consideres los siguientes aspectos. De acuerdo a todas tus evaluaciones realizadas en las diferentes sesiones.

CALIFICACION	0 A 5	6	7-8	9	10	PROMEDIO
Habilidades que desarrollaste						
Actitudes que cambiaron						
Participación en las técnicas						
Aprendizaje						
Integración de lo aprendido a tus conocimientos						
Creatividad (aportación de elementos)						
<b>PROMEDIO FINAL</b>						

!!!MUCHAS GRACIAS!!!

# CONCLUSIONES

Finalizando ya con todo lo expuesto en capítulos anteriores y después de esta ardua labor de investigación, análisis y reflexión, puedo llegar a una conclusión en general del tema visto, como primer punto puedo rescatar que la creatividad ha existido desde siempre, que como seres humanos nacemos dotados de un alto porcentaje de creatividad que debemos desarrollar, crear y cultivar a lo largo de toda nuestra vida, sin embargo, por mucho tiempo, la creatividad fue un tema no abordado y por lo tanto muy poco estudiado, dejado al olvido y opacado por la rigidez del pensamiento, pero actualmente nos damos cuenta de la importancia de esta sencilla palabra, pero muy compleja en su interpretación.

Ya que la creatividad es un concepto que alude a múltiples habilidades humanas vinculadas con su propia naturaleza, con las experiencias adquiridas en la vida, tanto social, emocional, personal, educativa, en fin en un sin número de procesos que se encuentra inmersa e implícita en todos los campos de la vida que nos podamos imaginar.

La creatividad es un proceso en el cual influyen multiplicidad de factores que nos permiten desarrollarla, y hablo precisamente de esa atmósfera de libertad creativa, plena de valores, independiente, permisible, alejada de lo que conocemos como nuestro sistema educativo y que nos permite poner en evidencia todos y cada uno de nuestros rasgos creativos, generando ideas nuevas, enfrentándonos a la solución de problemas de manera menos complicada, obteniendo un gran valor tanto personal como social.

¿Como es posible salvar el entorno en el que vivimos y convertirlo en un entorno creativo y fructífero?. Esto solo lo podemos lograr transformando

nuestra forma de vida, de actuar, de pensar pero sobre todo de compórtanos en la sociedad, impulsando nuestros propios descubrimientos, fomentando espacios que nos permitan desarrollar nuestro pensamiento, como museos, parques y lugares de esparcimiento cultural.

Considero que para que se de el cambio social, se debe comenzar en las escuelas, cambiando los paradigmas a los que nos hemos acostumbrado, introduciendo materias que nos enseñen a pensar, y a ser creativos de manera deliberada.

Así mismo fomentando los recursos financieros para las prácticas relacionadas con la investigación, y promocionando premios que estimulen este tipo de actos, para que de alguna manera el creador siga construyendo sus conocimientos de manera original.

Ahora bien retomando a la creatividad como un bien social insisto en la necesidad de incluirla como parte de nuestro currículo, que nos permita tener tanto profesores como alumnos capaces de desenvolverse adecuadamente en una sociedad, porque ella así lo demanda, actualmente la sociedad se encuentra avanzando a pasos agigantados que en muchas ocasiones rebasa nuestra inteligencia y nuestras habilidades, y los docentes, tienen la responsabilidad de preparar alumnos capaces de enfrentarse a este tipo de situaciones. Es por ello, que la creatividad deberá estar presente en la formación del profesorado, por lo que la educación creativa será la base de la sociedad futura. Con ello conseguiremos personas dotadas de iniciativa, con gran cantidad de recursos y preparadas para enfrentarse a problemas de cualquier tipo.

Es necesario entonces que cada profesor esté preparado y pueda reconocer el papel que juega en el proceso de enseñanza y no solo hablo

del papel transmisor de conocimientos, sino de ese papel transformador que le brinde a los alumnos las herramientas necesarias para que se pueda enfrentar a la solución de problemas. Podemos guiarlos hacia el desarrollo de sus habilidades intelectuales, del pensamiento y que sean capaces de tener ideas acertadas y de forma creativa en cualquier esfera de su vida.

Mi propuesta del taller se basó en la necesidad de que los propios profesores se den cuenta por su propia vivencia, de la importancia de la creatividad, pues considero que si el docente es sensible podrá sensibilizar a otros, sólo si él mismo posee imaginación y espontaneidad se podrá conectar con las cualidades del alumno, sólo si el mismo es capaz de reflexionar y ser creativo, podrá incluir y enseñar en su salón de clases actos creativos.

Puedo decir entonces que la práctica de la creatividad, permite estimular al docente a ser productivo y crítico en su propia práctica educativa, además de que desarrolle la empatía, el carisma, la tolerancia, a ser comprensivo con sus propios alumnos y estar abierto a las innovaciones y a la experimentación de nuevos métodos de enseñanza- aprendizaje.

Y por todo lo antes dicho puedo estar segura de que los pedagogos tenemos una ardua labor educativa y es hora de que nos comencemos a abarcar campos de los cuales nos han desplazado por otras disciplinas, debemos tomar nuestro objetivo en nuestras manos, y es precisamente esa búsqueda de educación, en el amplio sentido de la palabra, buscar, formar y crear hombres con inteligencia, sensibilidad, habilidades, capaces de enfrentarse a la vida con las herramientas en la mano y defender nuestro país, todos los niños forman el presente y el futuro de nuestro país. Ya basta de tener altos índices de delincuencia, de analfabetismo, debemos implementar las bases necesarias para formar un sistema educativo que nos defienda ante la invasión de otros países, queriéndonos imponer su cultura y sus costumbres.

Se ha dicho y sobre todo hemos visto que México tiene la capacidad de formar hombres con los conocimientos necesarios para colocar a nuestro país en esa lista de primer mundo, pero desgraciadamente nuestro gobierno no está en la disposición de apoyar precisamente eso y dejamos que se den a la fuga nuestros cerebros. Muchas veces me he preguntado si nuestro nivel educativo está valorado en la importancia que tiene para el gobierno crear personas capaces de cuestionar las gestiones, tratados y demás decisiones que en muchas ocasiones ponen en riesgo el futuro de nuestro país, y esa es una respuesta que quedará en el aire, pues constantemente se nos informa que el gobierno está realizando tal o cual cosa para beneficio de la población y nos damos cuenta que, sí en beneficio de nosotros mismos pero solo de algunas cosas, qué caso tiene tener aulas de primer nivel con la famosa enciclopedia, si los conocimientos se encuentran estancados en siglos pasados.

# BIBLIOGRAFIA

- 📖 BEAUDOT, Alain, La creatividad Narcea, Ed. Madrid, España, 1980, 253 Pág.
- 📖 BEETLESTONE, Florence, Niños creativos, enseñanza imaginativa, Ed. La muralla S. A., Madrid, 2000, 177 Pág.
- 📖 BETANCOURT MOREJON, Julián, Teorías y prácticas sobre la creatividad y calidad, Ed. Academia, La Habana, 1992, 244 Pág.
- 📖 BIANCHI, Ariel E., Del aprendizaje a la creatividad. Aprender, resolver, decidir, crear, Ed. Buenos Aires, 1990, 279 Pág.
- 📖 BRANSFORD, John D., STEIN Barry S., Solución ideal de problemas Guía para mejor pensar, aprender y crear, Ed. Labor, S. A., Barcelona, 1986, 174 Pág.
- 📖 DAVIS, Gary A. et. al., Estrategias para la creatividad, Ed. Paidos, 261 Pág.
- 📖 DE LA TORRE, Saturnino, Creatividad y Formación, Identificación, diseño y evaluación, Ed. Trillas, México, 1997, 217 Pág.
- 📖 \*\*\*\*\* , Educación en la Creatividad, Ed. Narcea, S. A. de ediciones Madrid, España, 1987, 319 pág.
- 📖 DOROTHY, Leonard, WALTER, Swap, Cuando se enciende la chispa. Como iniciar la creatividad de grupo. Ed. Oxford University Press, México, 2001, 221 Pág.
- 📖 DUARTE BRICEÑO, Efrain, Modelo para la Estimulación del pensamiento creativo, Ed, Mc. Graw Hill, México, 2000, 62 Pág.
- 📖 DRUMMOND, Helga, Decisiones Efectivas. Guía Práctica, Ed. Fondo Editorial Legis, 1991, Colombia, 1992, 175 Pág.
- 📖 EROLES G., Antonio, Creatividad efectiva, Ed. Panorama Editorial, México, 1994, 240 Pág.
- 📖 ESPINDOLA CASTRO, José Luis, Creatividad, estrategias y técnicas, Ed. Alhambra Mexicana, México, D. F., 1996, 156 Pág.
- 📖 FUEGUEL, Cora, MONTOLIU, Ma. Rosa, Innovemos el aula. Creatividad, grupo y dramatización, Ed. Octalidro, Barcelona, 2000, 167 Pág.

- 📖 FUSTIER, Michel, Pedagogía de la creatividad. Ejercicios prácticos de creatividad, Ed. Index, Madrid, 1993, 263 Pág.
- 📖 FLORES VELAZCO, Marco Fernán, Técnicas para el desarrollo de las capacidades creativas., Ed. Alfaomega, México, 2004, 179 Pág.
- 📖 GARAIGARDOBIL LANDAZABAL, Maitè , Psicología para el desarrollo de la cooperatividad y de la creatividad, Biblioteca de Psicología, España, 1995, 209 Pág.
- 📖 GARCIA SALAZAR, José Luís, Creatividad "La ingeniería del pensamiento", Ed. Trillas, México, 2002, 210 Pág.
- 📖 GARDNER, Howard, Arte, Mente y Cerebro Una aproximación cognitiva a la creatividad, Ed. Paidos, México, 1987, 379 Pág.
- 📖 GRADOS ESPINOSA, Jaime A., Toma de decisiones, Dinámicas de aprendizaje, autoconocimiento y comprensión, Ed. Trillas, México, D. F., 2006, 160 Pág.
- 📖 HARRINGTON, James H., Herramientas para la creatividad. Como estimular la creatividad en las personas y en las empresas, Ed. Mac Graw Hill, Colombia, 1999, 187 Pág.
- 📖 HUDGINS, Bryce B., Como enseñar a resolver problemas en el aula, Ed. Paidos, Argentina, 1966, 99 Pág.
- 📖 KEPNER , Charles H., TREGOE, Benjamín B. El nuevo directivo racional. Analisis de problemas y toma de decisiones , Ed. Mc Graw Hill, México, 1983, 233 Pág.
- 📖 LACASA, Pilar, HERRANZ Ybarra, Pilar, Aprendiendo a aprender: resolver problemas entre iguales, Ed. Centro de investigación y documentación educativa (MEC), Madrid, 1995, 425 Pág.
- 📖 LANDAU, Erika, El vivir creativo, teoría y práctica de la creatividad, Ed. Herder, Barcelona, 1987, 226 Pág.
- 📖 LAMBERT, Michelle, Como ser más creativo, Ed. Mensajero, España, 1995, 165 Pág.
- 📖 LAURENCE, Kubie, El proceso creativo y su distorsión neurótica, Ed. Pax Mex, México, 1966, 207 Pág.

- 📖 LOPEZ, Blanca Silvia, Creatividad y pensamiento crítico, Ed. Trillas, México, 1998, 150 Pág.
- 📖 MARIN IBAÑEZ, Ricardo, La creatividad, Ed. Ceac, España, 1984, 162 Pág.
- 📖 MATUSSEK, Paul, La creatividad desde una perspectiva psicodinámica, Ed. Herder, Barcelona, 1977, 180 Pág.
- 📖 MOCCIO, Fidel, Creatividad teorías metodológicas, Ed. Aucan, Argentina, 1997, 123 Pág.
- 📖 \*\*\*\*\* , Hacia la creatividad, Ed. Lugar Editorial,, Buenos Aires, 1994, 124 pág.
- 📖 PEREZ LINDO, Augusto, Creatividad, Actitudes y educación, Ed. Biblos, Buenos Aires, 1994, 157 Pág.
- 📖 POZO MUNICIO, Juan Ignacio y otros, La solución de problemas, Ed Aula XXI Santillana, México, 1999, 230 Pág.
- 📖 RECIO SANCHEZ, Hilario, Creatividad en la solución de problemas, Ed. Trillas, México, 1999, 79 Pág.
- 📖 RODRIGUEZ ESTRADA, Mauro, Psicología de la creatividad. Manual de seminarios vivenciales, Ed. Pax Mex., México, D. F., 1995, 189 Pág.
- 📖 \*\*\*\*\* , Manual de creatividad. Los procesos psíquicos y del desarrollo, 2da edición, Ed. Trillas., México, 1995, 143 Pág.
- 📖 \*\*\*\*\* , Mil ejercicios de creatividad clasificados, Ed. Mc Graw Hill, México, D. F., 1996, 200 Pág.
- 📖 \*\*\*\*\* , Creatividad para resolver problemas, principios y técnicas, Ed. Pax Méx., México, 2005, 180 Pág.
- 📖 ROGERS, Carl, FREIBERG , H. Jerome; Libertad y Creatividad en la Educación. 3ra. edición, Ed. Paidós, México, 1996, 442 Pág.
- 📖 ROUQUETTE, Michel Louis, La creatividad, Ed. Huemul, S. A., Buenos Aires, 1977, 139 Pág.
- 📖 SEFCHOVICH, Galia, WAISBURD, Gilda, Hacia una pedagogía de la creatividad y expresión plástica., 2da edición, Ed. Trillas, México, D. F., 1987, 131 Pág.

- 📖 SENLLE, Andrés, Tomar decisiones y resolver problemas, Ed. Gestión, Barcelona, 2000, 127 Pág.
- 📖 STERNBERG, Robert J., et.al., La creatividad en una cultura conformista" Un desafío a las masas", Ed. Paidós, México, 1997, 333 Pág.
- 📖 TORRANCE, E. Paul, Orientación del talento creativo, Ed. Ediciones Troquel, Argentina, 1969, 310 Pág.
- 📖 VIGOTSKY, L. S., La imaginación y el arte en la infancia, ensayo Psicológico. Ed. Fontana, México, 1996. 120 Pág.
- 📖 WAISBURD, Gilda, Creatividad y Transformación Teoría y Técnicas, Ed. Trillas, México, D. F., 1996, 310 Pág.
- 📖 WATZLAWICK, Paul, Cambio. Formación y solución de problemas humanos, Ed. Herder, Barcelona, 1992, 189 Pág.
- 📖 WHIMBEY, Anthur, LOCHHEAD, Jack, Comprender y resolver problemas, Ed. Aprendizaje visor, España, 1993, 355 Pág.