



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
POSGRADO EN ARTES VISUALES

**TALLER DE
CREATIVIDAD APLICADA**
PROPUESTA TEÓRICO METODOLÓGICA
PRÁCTICA PARA DESARROLLAR
LA CREATIVIDAD
EN LA LICENCIATURA DE DISEÑO Y
COMUNICACIÓN VISUAL

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRA EN ARTES VISUALES
PRESENTA

MARÍA DEL CARMEN MARTÍNEZ CAMPOS

DIRECTOR DE TESIS
MTRO. EN A. V. MAURICIO DE JESÚS JUÁREZ SERVÍN
ASESOR

DR. EN FILOSOFÍA Y PEDAGOGÍA
HUMBERTO GONZÁLEZ GALVÁN

MÉXICO D.F., OCTUBRE 2011

UN/M
POSGRADO
Artes Visuales 



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
POSGRADO EN ARTES VISUALES

“TALLER DE CREATIVIDAD APLICADA”
“PROPUESTA TEÓRICO METODOLÓGICA PRÁCTICA
PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LA LICENCIATURA
DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL”

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRA EN ARTES VISUALES

PRESENTA
MARÍA DEL CARMEN MARTÍNEZ CAMPOS

DIRECTOR DE TESIS
MTRO. EN A. V. MAURICIO DE JESÚS JUÁREZ SERVÍN

ASESOR
DR. EN FILOSOFÍA Y PEDAGOGÍA HUMBERTO GONZÁLEZ GALVÁN

MÉXICO D.F., OCTUBRE 2011



a
mi hijita

Abril
Lic. en Diseño Industrial

compañera del resto de mi vida

y

a mis gemelos

Israel y Gibrán
Diseñadores e Ilustradores

Porque, desde donde siempre, han sido,
son y serán, el motor que me mantenga en marcha

Agradezco a DIOS habérmelos concedido

In memoriam

a

nuestra querida hermana

Lic. C P. Josefina Martínez Campos

ique se aferró a la vida hasta que DIOS lo dispuso!

a los Maestros

Melquiades Herrera Becerril

Cristóbal Alfredo Álvarez Émery

Francisco J. Romero Bolio

José Guadalupe Roberto Uribe Ribera

¡Amigos entrañables!

Agradecimientos Al mencionar a las personas a las que necesito agradecer, porque es una necesidad en mí agradecer, espero no cometer la falta, ajena a mi voluntad por supuesto, de omitir a alguna de ellas y que ello provoque un mal entendido, de ser así manifiesto mil disculpas por anticipado. En una primera instancia agradezco a Dios por haberme concedido vida hasta el día de hoy, a mis papás por darme la vida, ¡Que en paz descansen, que Dios los tenga en su Santa Gloria!, a mis hijos Abril, Israel y Gibrán, por todo su cariño, paciencia y ayuda, a mis hermanas, hermanos y sobrinas (os); a la Universidad Nacional Autónoma de México, por todo lo que “*me ha formateado*”, y “*reformateado* mi deambular” por ella, ésto implícita, de manera fundamental, tanto a la Facultad de Arquitectura, a la Escuela Nacional de Artes Plásticas y a la División de Estudios de Posgrado, Academia San Carlos, así como a otras Escuelas y Facultades, de la misma Universidad, y de otras Universidades. De igual voz a todas las personas que he conocido en ellas, durante este recorrido: entre Directores, Académicos, Administrativos, Secretarías y a mis estimados trabajadores de Intendencia. En especial quiero agradecer a las Mtras. Fabiola Fuentes Nieves y Aurora Cepeda, a los Mtros. Miguel Armenta Ortiz y Lauro Garfias Campos, y a mis queridísimas comadre – amiga – hermanas, Dra. Beatriz Delgado y Lic. Lilia Escalona Picazo, por su alentarme siempre. Por su valiosa ayuda, aunque sólo fuese en el inicio de este trabajo, quedo agradecida a los Mtros. en Pedagogía Julieta Valentina García Méndez y Jesús Macías Hernández; a las Mtras en Psicología: Galia Sefchovich de CADIR / UIA, Rosa María Hernández Cobos de la UAM Xochimilco, a las Mtras. Lilian Dabdou y Silvia

Berdichesvsky, de la Facultad de Psicología y del Posgrado y Educación Continua de la misma facultad de la UNAM, respectivamente, a la Licenciada Lourdes Navarro Razo amiga mía y ambas de todos los libros que compartimos de la Biblioteca de la Academia San Carlos y al Dr. Mauro Rodríguez Estrada, por sus finas atenciones durante el tiempo dedicado y el apoyo brindado. A Diana Cuevas, Arturo García Espino, Jacqueline, Angélica, Loreley, Maya, Allan, Apolo, Alejandro Ontiveros, Luís Cano, Carlos, Elvira, Virginia, Dinorah, Georgina, Marisol, Aurora, Yazmín, Vianey, Paloma, Mariana, Fania, Hiram, Benjamín, Enrique Abe, Diana, Alejandra e Israel, Adriana, Edgar, Ivonnita, Héctor, Ofelia, Betty, Jessica, Higinio, Francisco, Víctor, María Luisa, Eva, por mencionar a algunos de mis alumnos, y en general, a todos los estudiantes, que no por no mencionarlos son menos importantes, al contrario, **son importantísimos**, puesto que la interacción e intercambio con ellos ha sido lo que le ha dado vida a este documento, mismos con los que tuve la oportunidad de, aparte de conocerlos en persona, de estar al tanto de ellos a través de la experiencia compartida dentro del aula y fuera de ella, a todos les agradezco inmensamente. Al Mtro. **Mauricio de Jesús Juárez Servín**, por haber aceptado dirigir, este trabajo, le agradeceré infinitamente. Y de una manera mucho muy especial al Dr. en Filosofía, Psicólogo y Pedagogo **Humberto González Galván**, por nuestra amistad, por las experiencias compartidas, por su entusiasmo, cariño dedicado a este trabajo.

¡¡MUCHÍSIMAS GRACIAS!!

María del Carmen Martínez Campos

ÍNDICE GENERAL

Nota Preliminar	13		
Preámbulo	I-VII		
Invitación/Introducción	23		
CAPÍTULO 1			
El Discreto Encanto de la Creatividad, la Actividad Creadora	27		
1.1. Antecedentes	27		
1.2. Fundamentación Teórica	29		
1.2.1. Las Teorías Precientíficas. La Creatividad en el Marco de la Filosofía	29		
1.2.2. Las Teorías Científicas. La Psicología y la Pedagogía	49		
1.3. Notas sobre la Licenciatura	177		
CAPÍTULO 2			
Del Método Creativo Generalizado al Método Creativo/Creador	183		
2.1. Base Teórica	183		
2.2. Conceptos Básicos	189		
2.2.1. Los Complementos Conceptuales Aportados	190		
2.3. Etapas y Fases del Método Creativo/Creador, Modelo SPHPO	193		
Fig 14. Estructura Conceptual del Nuevo Método Creativo/Creador	194		
CAPÍTULO 3			
¡El Broche de Oro! ¡L o t e r í a! La Propuesta Teórico Metodológico			
Práctica para la Implementación del Taller de Creatividad Aplicada con			
el Modelo SPHPO para la licenciatura Diseño y Comunicación Visual	195		
3.1. Estructura Metodológica General del Taller y el Mod SPHPO	195		
Intro	195		
- Descripción de las figuras (de la 15 a la 22)	195		
- Las Figuras o Representaciones Gráficas	201		
Fig. 15. Estructura Conceptual Metodológica Pedagógico/Didáctica			
General Total compuesta por 8 Grupos a nivel de envolventes	201		
		Fig. 16. Estructura Conceptual Metodológica Pedagógico/Didáctica	
		General del Taller con especificación elementos de cada grupo	202
		Fig. 17. Estructura Conceptual Teórico Metodológica Práctica General	
		de Creatividad para el Modelo SPHPO y de una sesión de Creatividad	203
		Fig. 18. Árbol Conceptual para el Nuevo Método Creativo/Creador, consta	
		de tres etapas: La Etapa Lógica, con 8 Fases; La Etapa Intuitiva, con 9 fases	
		y la Etapa Crítica, con 6 fases	204
		Fig. 19. Estructura Conceptual Teórica Metodológica Práctica General	
		del Taller de Creatividad con especificación de Teorías, Métodos, de	
		algunos tipos de Técnicas, el Modelo SPHPO y los componentes de	
		una sesión de Creatividad	205
		Fig. 20. Estructura Conceptual Teórica Metodológica Práctica General del	
		Taller de Creat. con sus Teorías y el Método Creativo/Creador; La desig-	
		nación de las Técnicas especificadas en la fig. 18, el Modelo SPHPO y	
		los componentes de una sesión de Creatividad	206
		Fig. 21. Estructura Conceptual de una SESIÓN de CREATIVIDAD, con el	
		NOMBRE ESPECÍFICO DE LA TÉCNICA, como ejemplo.	207
		Fig. 22. Desarrollo Gráfico de la técnica SINUOIDE CONTINUUM	
		FANTASTICUS (en 15 cuadros), como 1er ejemplo.	207
		Fig. 23. Otro ejemplo, Técnica: LLUVIA de IDEAS (en 17 cuadros)	209
		3.2. Base Teórica Multidisciplinaria	211
		El Modelo SPHPO, Estructura, Conceptos, y connotaciones.	214
		3.3. Las Técnicas Específicas, según el Método que las Contiene	219
		3.4. Propuesta del Modelo de Valoración Cuantitativa de	
		la Creatividad	223
		3.4.1. Los Criterios para Valorar la Creatividad	223
		3.4.2. Los Instrumentos para la Valoración Cuantitativa de	
		la Creatividad.	228
		CONCLUSIONES ilustradas con IMÁGENES. Creatividad es...	237
		BIBLIOGRAFÍA	251
		ÍNDICE DESGLOSADO	253

NOTA PRELIMINAR a guisa de PRESENTACIÓN.

Ahora que soy, después de haber vivido en carne propia y “*ser producto*” de este sistema “*educativo*”/gubernamental y social (aparato ideológico de Estado: SEP), del cual emergemos todos, me doy cuenta (tristemente) de lo poco eficiente (por no decir “mal preparados”, ni mucho menos lo *ineficiente*) que somos, en el sentido de que no nos fue explotada (entiéndase: “mejor enseñada”, sin que parezca queja, ya que acepto que recibí “*la educación que me tocó recibir*”), toda nuestra capacidad, a su debido tiempo, y que si bien esa preparación sigue, afortunadamente, dándose (si no: ¿de que otra forma yo podría haberme dado cuenta y estar consciente de lo que soy y como soy?), en el transcurso del tiempo y con esto nos hicieron creer que lo que somos es apenas lo que podemos ser, mejor dicho, “*me hicieron creer que lo que soy, es apenas lo que puedo ser*”. Sin embargo, dentro de lo que soy y somos, que si bien es apenas lo que podemos ser, esto nos sirve de **plataforma de arranque y despegue**, a la que se le incorpora, o le incorporo, una segunda parte, que es uno de los mensajes más contundentes que emite este trabajo, y es precisamente: **lo que podemos hacer para llegar a ser**, es decir, **lo que podemos hacer creativamente para llegar a ser Creativo/Creadores**, motivo y propósito de esta **Tesis/Pro-Puesta**. La presentación de la Propuesta Teórico Metodológica para el Taller de Creatividad Aplicada dirigida a la Licenciatura Diseño y Comunicación Visual de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, como se darán cuenta, en el transcurso de la misma, es muy a **lo Gestalt Constructivista**, porque nos interesa “**el cómo**” (el cómo **se hacen las cosas**, o sea el

Proceso), **el cómo** es que la cosas se hacen, y no tanto “el que” (o sea el producto), esto no quiere decir que el producto no nos interese o tenga menor importancia, sino que es un resultado inherente lógica y afortunadamente, por eso no nos *pre-ocupa*, lo que nos ocupa es el Proceso, el cómo, por eso, al considerar, **dentro de lo que** podemos hacer, hay que considerar al: “**Cómo hay que hacer para llegar a ser**”, al “**Cómo hacer creativamente lo que hay que hacer, para llegar a ser creativos**”, **porque, si bien uno es lo que hace, el cómo lo hace, marca la gran diferencia**. Por lo anterior, dentro de las muchas corrientes teóricas y metodológicas que he leído, entre las que estudian e interpretan a la Creatividad, la que más me ha atraído por **su forma de trabajar**, la que más se ha adecuado a lo esencial del desarrollo de la Creatividad, y al objetivo de este trabajo, por enfocarse más al proceso que al producto final, son en efecto, **la Gestalt y el Constructivismo**, ¿porqué? **porque se inclinan**, por supuesto, **más por el “COMO”** o sea al “*acto de*” ir unificando, asociando, **relacionando y construyendo, el conocimiento**, que por el “**QUE**”, **y** porque se inclina al “**¿PORQUÉ?** de las cosas y de sus comportamientos, **buscando observar y describirlos como fenómenos** con una visión sin prejuicios, **antes de pretender “encasillarlos”, COMPRENDERLOS, sin entrar a un intento de definirlos de una manera fundamentalista e inamovible, y/o, peor aún, tratando de limitarlos anteponiéndoles o adjudicándoles una calificación, que normalmente es desaprobatoria y desalentadora**. Aunque, dentro del proceso de Las Preguntas, sabemos que el ¿Porqué? no es una pregunta propiamente gestaltista, pero sus respuestas nos guían

y nos ayudan mucho a la comprensión de los fenómenos; así nos damos a la cuenta de que el **¿Para quién?**, ya viene siendo un poco más aceptable, porque en la Gestalt se promueve para quien se trabaja o hacia quien está dirigido el proceso que estamos llevando a cabo, incluyendo los mensajes que conlleva, directos, personalizados y orientados. Aunque, dentro del proceso de Las Preguntas, sabemos que el **¿Porqué?** no es una pregunta propiamente gestaltista, pero sus respuestas nos guían y nos ayudan mucho a la comprensión de los fenómenos; así nos damos a la cuenta de que el **¿Para quién?**, ya viene siendo un poco más aceptable, porque en la Gestalt se promueve para quien se trabaja o hacia quien está dirigido el proceso que estamos llevando a cabo, incluyendo los mensajes que conlleva, directos, personalizados y orientados sin ninguna ambigüedad y, siguiendo en el rubro de preguntas, automáticamente llegamos a la interrogante clave: **al ¿Como?, que es la pregunta totalmente gestáltica por excelencia.** Si, en lo que se ha escrito sobre Gestalt, los libros dicen: que son libros escritos sobre la Gestalt en “*estilo gestalt*”, entendiendo a la Gestalt, una tesis sobre Creatividad ha de estar escrita en “*estilo creativo*” o “*debe ser muy creativa*”, porque he leído libros que hablan de Creatividad y son para nada creativos y he leído libros muy creativos que para nada hablan de ella. Mencionar “**estilo gestalt**”, es decir: **tanto con el corazón como con la cabeza** y, si es en términos de Análisis Transaccional (BERNE, E, 1961), se trata del “**aquí y ahora**”, y los términos gestaltistas son: “**el aquí y el cómo**”, **fusionándolos** es algo así como “**el aquí y, ahora, con el cómo, que sería el así**”, es decir, **el encuentro con la forma de hacer, de ponerse en acción**”, **en el puede ser así**”; el ser aquí/ahora/así del saber

del ser, de los sentimientos, dejando al hemisferio derecho expresarse libremente en el surgimiento de una relación imaginaria que se crea en un determinado momento (como en este preciso instante entre Ud y yo, o más bien, entre Ud. y nosotros, ya que si bien esta tesis está escrita con mi mano y con la forma en la que yo he entendido las cosas, traduce de hecho, una experiencia en común, **que va desde ideas compartidas**, entrelazadas con hilos de colores que se entrelazan (que no son ni realmente paralelos ni verdaderamente opuestos), **entre los autores** que he leído, las personas con las que he interactuado, entre ellas, **mis alumnos**, algunas **profesoras, y profesores, compañeros y amigos míos “iluminados”**, **hasta una serie de “consejos/lecciones/significados” “iluminantes”**. He podido resistir más o menos “*la tentación*” y presión / insistencia, de algunos de ellos, en el sentido de que realizara un *Manual de Creatividad* “claro y completo” y “mucho muy ordenado como museo”, con sus vitrinas perfectamente bien etiquetadas. He preferido, más bien en realidad debo decir: “*he podido*”, presentar **un testimonio, en parte personal**, de todos los días alimentado por mi experiencia propia, **y en parte colectivo**, con los alumnos **y por teorías librescas** (quiero decir *teorías* encontradas **libres en los libros**), **para invitarles a la fiesta**, concepto central y esencial comprendido en mi propia definición, la cual expreso para compartirla con ustedes: **“La Creatividad es una fiesta a la que todos llegamos cuando ya empezó y de la cual nos vamos cuando todavía no termina”**

Atentamente

María del Carmen Martínez Campos

PREÁMBULO DETECCIÓN DEL PROBLEMA y su CONTEXTO.

Situación, Escenario, Circunstancias, Condiciones, Ambiente, Entorno, y Realidad del Problema detectado. La presente investigación/Tesis, ha tenido su punto de partida en la Detección y Observación de la presencia del problema concreto: la inexistencia de la Creatividad, como tal, tanto de su estudio, como de su desarrollo, en otras palabras, el descubrimiento y localización de la escasa existencia de la Creatividad, su insuficiente proceso, escueto avance y su progreso demasiado limitado para una escuela de creación. Sin pretender hacer que todos los alumnos de Diseño sean unos especialistas netos en Creatividad (porque para eso se necesitarían muchos años de estudio y dedicación, y casi todo un replanteamiento de la currícula de la carrera), **esta tesis se presenta con el Objetivo de Fundamental Teórica, Metodológica y Prácticamente un Taller/Asignatura, es decir, apoyando nuestra Propuesta,** que es el: **Taller de Creatividad Aplicada,** en este sentido, en la primera parte de la propuesta de esta tesis, **el planteamiento ha sido llevado a cabo en el siguiente orden y términos:**

Se ha hecho

- 1. Esbozo del Problema detectado.**
- 2. Antecedentes del Tema** Creatividad, en el cual se injerta el problema detectado.
- 3.** Se presenta **El Planteamiento General,** correspondiente a dicho Problema.
- 4.** Se indica como se llegó a la Formulación de **La Hipótesis.**
- 5.** Se mencionan **Los Objetivos** que se pretende conseguir con la propuesta/Tesis.
- 6.** Se muestra la forma en que se ideó **La Metodología,** que se va a seguir para solucionar el problema.
- 7.** Revela el despliegue de **La Estructura Conceptual, emanada del Marco Teórico en el que se está contemplando el problema detectado,** para abordar su problematización y pasar a:
- 8. La Propuesta Teórico/Metodológica Práctica, con el Modelo SPHPO, para la Implementación del Taller de Creatividad Aplicada,** motivo y razón de la presente tesis.

1. Esbozo del Problema detectado.

Comenzaremos con los siguientes datos para ubicarnos en ella, para saber como se encuentra demarcada, indicando la delimitación temporal y espacial; se hace énfasis del nivel en que se desarrollará y hacia quien, especialmente, está dirigida; determinaremos su clasificación y cualidad fundamentales; también se especificará como está, conceptual e interdisciplinariamente, definida y delimitada, por último, mencionaremos lo que va a aportar en función de su trascendencia y se hará alusión a los primeros antecedentes del tema.

Delimitación temporal: La tesis se planea llevar a cabo, tentativamente en 11 meses. El tema se circunscribe en la época actual y por sus antecedentes, se remonta, desde 1950 con Guilford, Osborn, De la Torre, Marín Ibáñez, Torrance por mencionar algunos, hasta nuestros días

Delimitación espacial: el programa de estudio de implementación del Taller de Creatividad se ubicará en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, plantel Xochimilco.

Especialidad: la investigación que se presenta es desarrollada a nivel Posgrado, dirigida a la licenciatura Diseño y Comunicación Visual de la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Clasificación: es determinada a partir de lo Alternativo para promover el desarrollo de la Creatividad.

Cualidad: en el presente trabajo la cualidad fundamental radica en que es de carácter Pedagógico Didáctico y Teórico Práctico, enfocado a nivel licenciatura.

Cantidad: se ha elaborado **una propuesta Teórico Metodológica Práctica** para implementar el Taller de Desarrollo de Creatividad.

Conceptual: estará definida, **por su interdisciplinariedad teórica,** en la categoría de diversidad.

Delimitación disciplinaria: Se ha desarrollado un **enfoque interdisciplinario,** que irá desde el marco de la **Filosofía, la Psicología, la Pedagogía, la Didáctica y la Lúdica,** ciencias y disciplinas que estudian e interpretan a la Creatividad y su derivación a propuesta de trabajo didáctico del Taller. **Delimitación en función de su trascendencia: esta investigación aportará una Propuesta Teórica/Metodológica/Práctica de Taller de Creatividad Aplicada, dirigida a los alumnos**

de la licenciatura Diseño y Comunicación Visual, para favorecer y promover el desarrollo de la Creatividad, que será aplicable a sus múltiples áreas de trabajo. Servirá también **para consulta de los profesores de la ENAP y de cualquier otra institución,** que imparta también la licenciatura Diseño y Comunicación Visual. Del mismo modo podrá ser consultada por **todas aquellas personas que se interesen en desarrollar su propio proceso creador y en ayudar a otros para que lo desarrollen.**

2. Antecedentes del Tema. A la Creatividad, entre las manifestaciones interdisciplinarias, los filósofos la contemplaron de una manera esporádica y en otros términos, tales como genialidad, demencia o como genio intuitivo, entre otros. Algunos psicólogos la han estudiado de una manera incipientemente sistemática, pero otros, que son la mayoría de los interesados en ella, han hecho de sus investigaciones las bases de todo su estudio y enfoque. Los pedagogos la han contemplado. Pobremente, en la Situación Pedagógica de Enseñanza Aprendizaje, éste es en la Didáctica. En la Formación Integral del estudiante, en nuestro caso, del estudiante de Diseño, hasta hace poco, la aparición de la Creatividad había sido casi nula. En la Lúdica ha participado, afortunadamente, un poco más, pero en el área del Diseño, en términos estrictos, demasiado poco. Lo anterior pareciera revelar un alto vacío de la existencia de la Creatividad, aunque ciertamente existen muchísimos aportes y ensayos de sumo interés e importancia acerca del tema, pero hasta hoy no parece, por fortuna, lo suficientemente extenso y abarcado. De hecho nunca parecerá suficiente, me parece que siempre será insuficiente, esto hará que continuamente haya alguien que se acerque a estudiarla y ver las posibilidades de aplicación en la Carrera de Diseño y en otras áreas. Cabe señalar que entre los que han escrito sobre ella, como Saturnino de la Torre, Guilford, Osborn, Torrance, por mencionar algunos, han dejado Teorías Interpretativas, Métodos Específicos, Técnicas Aplicables, notas, reseñas, ensayos, etc., que aunque dispersos, **nos permiten una aproximación**

explicativa de la misma, pero en ningún momento definitoria.

No obstante, entre los estudiosos que investigan a la Creatividad, que inicialmente fueron sólo los psicólogos, manifiestan, de manera cada vez más vigorosa y con más y mejores bases científicas, la idea de que la Creatividad es de suma importancia, tanto desde el punto de vista teórico, como del analítico y del pragmático, y, la idea es integrar esto, con y dentro del ámbito de la Pedagogía, de la Enseñanza, la Educación, la Filosofía, Didáctica, la Lúdica, en una sola palabra la Formación integral del Estudiante. Por una parte, el trabajo de estas investigaciones sobre Creatividad, ha establecido el origen y las bases de un estudio propio para ella y, por otra, le ha dado pauta y voz a otras interpretaciones, sobre la adecuación y conjugación, con otras disciplinas, que ponen de manifiesto a **la Creatividad como un proceso que está viviendo una etapa de consolidación interdisciplinaria, y, que iniciarse e interesarse en su análisis, implica el que nos apropiemos de ella, convirtiéndola en nuestro objeto de estudio.** *En ese sentido, es preciso determinar, a partir de lo anterior, que la presente propuesta surge como necesidad e inquietud de apropiación de ella, cobrando una gran importancia, al explicar e identificar sus diversas cualidades disciplinarias y sus posibles conexiones a través del análisis teórico metodológico, para culminar en una Propuesta Filosófica/Psicológica/Pedagógica/Lúdica/creativa de la enseñanza del Diseño y la Comunicación Visual.*

3. Planteamiento General del Problema. Problematización (Planteamiento y Antecedentes) del Problema. **Entendamos que la problematización, nos permite hacer de una cuestión, asunto o tema, un problema que habrá que aclarar o solucionar de la mejor manera. El problema en sí, se convierte en una proposición dirigida a averiguar el modo de obtener un resultado,** el necesario y *ad-hoc*, cuando ciertos datos que lo componen, son conocidos. **Dentro de las currículas que conformaban las carreras de Diseño Gráfico y Comunicación Gráfica, (hoy Diseño y**

Comunicación Visual)¹, desde el inicio de su existencia, **1973, hasta hace poco, año 2000**, después de analizar, los PLANES Y PROGRAMAS DE ESTUDIO DE LA LICENCIATURA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN GRÁFICA EN LA ENAP, me doy cuenta de que **no se había contemplado nada acerca de la Creatividad en específico (aún con la necesidad encima, puesto que es una escuela de creación)**, ya que fundamentalmente, dichas currículas, se habían estado dirigiendo a la orientación profesional Técnica Práctica (ésto es una apreciación personal) de los alumnos en cuanto a la adquisición de conocimientos teóricos, métodos y técnicas de todas las materias en especial la materia Diseño. **Del año 2000 hasta este momento**, con la implementación del nuevo Plan de Estudios para la Licenciatura, Diseño y Comunicación Visual, Creatividad **aparece, afortunadamente, como asignatura, pero en el rubro de las Optativas, misma que he impartido desde entonces**. Me es importante señalar que hasta este momento, considero que no ha funcionado muy bien del todo como una Asignatura Optativa, DEBIERA SER UNA ASIGNATURA CURRICULAR, ¿Porque?, Por que su rendimiento ha sido mínimo, ya sea por las condiciones físicas de los salones, los materiales, los tiempos tan escasos destinados a ella, etc, y los resultados que ha arrojado son demasiado precarios, con ésto quiero referir como mero dato estadístico, y muy personal, queriendo llevar un seguimiento de una manera muy sutil y discreta, que de 119 alumnos que han cursado la materia conmigo, sólo uno pocos han regresado a la escuela y me han hecho saber que, en algunas ocasiones, que cuando han tenido la oportunidad de aplicar el conocimiento adquirido en clase, algunas veces les han funcionado y otras no (por falta de tiempo en el estudio de ella), y que de aquellas han quedado muy contentos. Esto muestra, tristemente, que estos resultados precarios no son los que se esperaban. Por otro lado, quiero mencionar otras razones que han intervenido también en esta situación: algunos alumnos asisten a la clase sólo para cubrir 6 créditos más

en su historial académico; otros por que no encontraron otra asignatura disponible (sic), unos pocos, por simple curiosidad, esta disposición mental y actitudinal, no permite que los alumnos aprovechen la asignatura en su máxima respuesta, y un número más reducido, pero existente, afortunadamente, han manifestado que quieren hacerse creativos, que quieren despertar su creatividad o ser más creativos de lo que ya se consideran, tanto como conformadores/constructores del conocimiento como de su propio Proceso Creativo. **Uno de los problemas es, que la mayoría de los alumnos no tienen la oportunidad de practicar la Creatividad como proceso y esto lo entiendo porque hay escasas, por no decir nulas, las posibilidades, de desarrollarla en la escuela, ya que no existen los implementos y, por lo tanto no se brinda la oportunidad de desarrollarla**. Otro de los problemas, que es fácil de resolver, es que hay que capacitar a los profesores para que cubran el perfil académico para la Enseñanza/Aprendizaje/Desarrollo de la Creatividad específicamente. El gran reto a lograr es que las autoridades de la ENAP también se entusiasmen y se involucren sobre la importancia que tiene el desarrollo de la CREATIVIDAD en la Formación del alumno de la licenciatura Diseño y Comunicación Visual, para que otorgue o facilite los horarios, requerimientos y el espacio, o sea, un *salón/Taller expreso, ad-hoc*, para la realización de actividades, específicas para la práctica y desarrollo del potencial creativo. La realización y resolución de dichos problemas y actividades, están contempladas en la Propuesta de esta investigación de tesis, que vislumbra la Metodología y la Estructura General del Taller de Creatividad Aplicada, con sus Teorías, Métodos, Procesos, Técnicas y Ejercicios/Actividades correspondientes, que tienen sustentada su Estructura Conceptual Teórico/Metodológico/Interdisciplinaria, filosófica/psico/pedagógico/didáctico/lúdico, para la formación integral en Creatividad de los alumnos. Un último problema también, **es hacer comprender que la Evaluación sea más bien una VALO-**

1. PLAN DE ESTUDIOS, Licenciatura Diseño de la Comunicación Visual. ENAP/UNAM, 1998.

RACIÓN en función y en términos de proceso, de sensibilización, concientización, aprehendizaje y desarrollo de capacidades creativas, habilidades y destrezas para optimizar, el rendimiento escolar del alumnado de la licenciatura de Diseño y Comunicación de la ENAP. Lo hasta aquí referido, permite llegar a la siguiente:

4. Hipótesis. Si, la Creatividad es un Proceso en Estudio Teórico/Metodológico/Práctico/Multidisciplinario, susceptible de ser aprehendido, entonces es posible establecer una Metodología para su Enseñanza. La presente Hipótesis tras consigo, necesariamente, sus Objetivos pertinentes e ineludibles a cumplir, mismos que se enuncian a continuación:

5. Objetivos de la Investigación/Propuesta.

- **Realizar un análisis teórico interdisciplinario conceptual**, de Filosofía, Psicología, Pedagogía, Didáctica y Lúdica que son las ciencias y disciplinas que estudian e interpretan a la Creatividad, creando un Documento de consulta para la fundamentación teórica de la Creatividad.
- **Conocer y diferenciar los diversos procesos sensorio mentales, cognitivos y psicomotores** que intervienen en el proceso creativo/creador y así obtener la instrumentación e infraestructura teórico/práctica para despertar, desarrollar e incrementar la Creatividad, proporcionando la oportunidad de ejercitar el proceso creador y la correspondiente diversidad de habilidades.
- **Hacer una exploración a manera de esbozo de algunas NOTAS sobre la CURRÍCULA de la LICENCIATURA y su CONEXIÓN con la CREATIVIDAD.**
- **Elaborar una Propuesta Teórico Metodológica Práctica**, basada en los contenidos conceptuales interdisciplinarios, que sustente la Implementación del Taller de Creatividad Aplicada para la Licenciatura Diseño y Comunicación Visual, mismos que apoyen la aportación conceptual al Método Creativo Generalizado hacia al Nuevo Método Creativo/Crea-

do, con vías a la aplicación y desarrollo de Nuestro Modelo SPHPO.

- **Establecer la Estructura Pedagógico/Metodológica General del Taller de Creatividad Aplicada**, que contiene la nueva connotación de **Método Creativo/Creador y el Modelo SPHPO**, para el desarrollo del Potencial Creativo. Lógicamente que estos Objetivos, que acomete esta investigación, precisa de un modo de proceder específico y congruente a ellos, es decir, de un Metodología o Método, así como la realización de esta investigación, como para la obtención de los mismos.

6. Método para la realización de la presente investigación. El método, que se aplicará para realizar la investigación y obtener la información que se requiere en el presente trabajo, será el **Método Documental de Investigación** partiendo del orden de las teorías Precientíficas y Científicas, que estudian e interpretan a la Creatividad, como son la Filosofía, la Psicología, Pedagogía, Didáctica y Lúdica. También **con un procedimiento deductivo** a partir de las experiencias vividas, **considerado como Método Práctico de Investigación de Campo** hemos considerado **vertiente cualitativa para la integración de la información**. Se ha realizado una **síntesis teórica en donde se entrelacen todos los conceptos, dada la interconexión que hay entre ellos**. Con todo lo anterior se espera la real y completa comprensión e interpretación de la Creatividad como objeto de estudio. **Mediante el estudio interdisciplinario de la Creatividad se construirá la Propuesta de Taller para el desarrollo de la Creatividad con un Modelo Teórico/Metodológico/Práctico para efectos de Enseñanza/Aprendizaje de la Creatividad en el ámbito del Diseño, para que en un futuro adquiera la importancia que se merece y se convierta en Asignatura Curricular en la Licenciatura de Diseño y Comunicación Visual** de la ENAP.

7. Estructura Conceptual de la Propuesta. Nuestra estructura conceptual se ha derivado indiscutiblemente, de los Marcos Teóricos que

sustentan y apoyan, a nuestra propuesta, y de los Métodos y Técnicas que la constituyen. La estructura Conceptual se construye con 2 tipos de **Conceptos**: los conocidos como **Comunes Denominadores** y los designados como: **Conceptos Específicos de cada uno de los Marcos Teóricos participantes**, y son los siguientes:

1- Los Comunes Denominadores como: **Teorías, Métodos, Técnicas, Estrategias, Objetivos, Contenidos, Capacidades y Evaluación**, entre los Marcos de Filosofía, Psicología, Pedagogía, Didáctica y Lúdica.
2. Los específicos de cada Marco Teórico.

- **De Filosofía**, Pensar, Existir, Sentir, Reflexionar, Conocimiento, Introspección, Conciencia, Inspiración Divino, Acto de Demencia, Genio Intuitivo, Fuerza Vital, Fuerza Cósmica y como Atributo Heredable genético y no genético.

- **De Psicología** Procesos Mentales, Memoria, Inteligencia, Razonamiento lógico, Pensamiento Convergente Lineal, Pensamiento Divergente Lateral, Sentimiento, Percepción, Desarrollo de los Sentidos, Sensación, Emoción, Motivación, Sensibilidad, Actitud, Individualidad, Personalidad.

- **De Pedagogía**, Enseñanza, Desarrollo, Proceso, Aprendizaje Significativo Constructivo, Asimilación - Acomodación - Entendimiento, Comprensión, Aprendizaje, Aptitud, Habilidades Psicomotoras, Situación Pedagógica, Tiempo/Espacio-Profesor/Método/Grupo-Vivencia-Mundo Exterior

- **De Didáctica**: Instrucción, Sistematización, Practicidad, Objetivación, el Cómo, Cuándo, Dónde y el Con qué, los Propósitos Psicopedagógicos.

- **De Lúdica**: Acción, Interacción, juego, aprendizaje, impulso interno.

- **De Creatividad**: Relajación, Concentración, Introspección, Flexibilidad de Pensamiento, Fluidez verbal, Originalidad y Expresión de Ideas, Pensamiento Divergente, Ideación, Elucubración, Iluminación, Incubación, Realización, Comunicación Persona/Proceso/Ambiente/Producto/Objeto/Obra, Imaginación, Fantasía, Inventiva.

Nuestro Objeto de Estudio, al que está orientado la presente propues-

ta, **trae consigo la primera interrogante: ¿Qué es la Creatividad?**, y, por supuesto, **su primer y principal complicación: la indefinibilidad de su definición**. Tratar de definirla, de encerrarla en una concepción única y universalmente aceptada, es tanto como minimizar y hasta destruir su esencia misma. Sin embargo, en el intento de dar **respuesta** a esta pregunta, **no para definirla, sino para comprenderla** conceptualizándola, nos ha supuesto un recorrido a los conceptos que la rodean y constituyen, éstos dependen del contexto teórico de las diversas esferas del conocimiento y disciplinas en las que se encuentre inmersa, produciéndose así una diversidad de referencias, manifestaciones, corrientes, tendencias y propósitos acerca de ella. La **Psicología** contempla, entre los procesos mentales que intervienen en el proceso creativo, a la **Memoria**, la **Inteligencia**, al **Razonamiento Lógico** y al **Pensamiento Lineal Convergente** para que se asocien con el **Sentimiento**. A la **Creatividad** como objeto de estudio interdisciplinario se basa en los Conceptos Comunes Denominadores y en los Específicos de cada Marco Teórico, mencionados arriba, y que procederemos a desglosarlos de manera breve para su mayor comprensión. Así tenemos: las **Teorías, Métodos y Técnicas**, que emanan de las diversas ciencias y disciplinas, para contextualizarla, como son la **Filosofía, Psicología, Pedagogía, Didáctica y Lúdica**, con sus correspondientes **Objetivos, Contenidos, Desarrollo de Capacidades y Evaluación**. En el marco de la **Filosofía** se abarca el **Pensamiento**, el **Sentimiento** y la **Reflexión**, por aquello de “*primero pienso luego existo*”, y por aquello del Método Socrático, “*Conócete a ti mismo*”, en este caso para conocer la propia **capacidad creativo/creadora**, la **Introspección** y la **Conciencia** de uno mismo, es decir, el **Ser**, ser creativo. La Filosofía explica a la Creatividad como una **inspiración divina**, decían Hallman, R. J.² y Platón³. Otra concepción, la de Kretchmer⁴, consideraba a la Creatividad como un **acto de demencia**; Kant, que asociaba el poder inventivo y con el poder del

2. HALMAN, R. J. *Can creativity be taught?*. *Educational Theory*, XIV, 1964, p.15.

3. PLATÓN. *Diálogos*. EDAE, Madrid, 1962, p.169.

4. KRETSCHMER, E.: *The psychology of men of genius*. p 28. En TORRE, S de la.: “*Creatividad Plural*”, P. Barcelona, 1984

ingenio, la consideraba como una parte del **genio intuitivo**.⁵ La teoría evolucionista de Darwin, tiene su extensión en la concepción de la Creatividad como una **fuerza vital**⁶ Whitehead, A. N, la ha mantenido casi en exclusiva como una **fuerza cósmica**⁷ y, La teoría evolucionista de Darwin, tiene su extensión en la concepción de la Creatividad como una **fuerza vital** y, GALTON, F.⁸ y Terman, L. M.⁹, afirmaban que era un **atributo heredable**. La Creatividad se asume en la Filosofía como parte de la naturaleza, porque es algo **natural**, forma parte y está en el "... **espíritu**, en la **fe** y en el **alma**. Tiene la **convicción**, la **virtud**, la **esencia**, las formas del **amor y el sumo bien...**", PLATÓN¹⁰ por eso es **ética** y puede ser **no ética** cuando está encaminada a actos de destrucción y daño físico y moral, es creatividad negativa, no ética, pero Creatividad al fin. Con la **lógica**, "... *leyes y formas del conocimiento científico, que interviene con la Creatividad porque ésta posee un alto grado de lógica por toda la científicidad que la bordea...*" y la **Ética**, "*teoría del carácter y de las costumbres, con sus principios de la moral* Castro, 1968 p. 49".¹¹

VI La Filosofía sienta las bases morales en todos los sentidos, en todos los seres y las cosas, y por lo mismo también en Creatividad. Para la Filosofía la Creatividad es la **incomprensibilidad** de lo **indefinible**, lo **inexplicable** de lo **inmaterial** e **invisible** y es lo **intangible e incommensurable** de la **infinitud** y lo **finito**. En Filosofía, la **Creatividad** se asienta como **Eléctica**, porque objeto y pregunta; se define como **Mayéutica**, porque ayuda a dar a luz iluminando; es **Heurística** porque contiene y propicia el arte de descubrir; es **Escéptica**, porque posee un alto grado de incredulidad, para no caer en una sola verdad o corriente a la que hay que seguir sin cuestionar; llega a ser **Dogmática** porque se asu-

me existente y firme como principio innegable de ciencia y verdad; es definitivamente **Ecléctica** por su acción conciliadora y es definitivamente **Holística**, por totalizadora, ya que facilita la culminación y llegada a una totalidad integrada bien estructurada. La **Psicología** contempla, entre los procesos mentales que intervienen en el proceso creativo, a la **Memoria**, la **Inteligencia**, al **Razonamiento Lógico y al Pensamiento Lineal Convergente** para que se asocien con el **Sentimiento**. A la **Percepción**, la vincula con el **Desarrollo de los Sentidos**, aterrizándolos en la **Sensación**, la **Emoción**, la **Motivación** y la **Sensibilidad**, por y para una **Actitud** de **Individualización** que consolide la **Personalidad** y la **Autorrealización**. Por su parte la **Pedagogía**, con sus fines propositivos, se hermana con la Psicología, se auxilia de la Didáctica y utilizando el **Proceso** de **Desarrollo**, que le es propio a las tres disciplinas, se pretende que sea llevado en y con ella a cabo una **Psico Enseñanza** Didáctica/Lúdica/Creativa, y la hace tan significativa, que pasando por el **Entendimiento** hacia la **Asimilación/Acomodación**, (Piaget, 1962) y la **Comprensión**, para llegar a la **Aprehesión** del **Conocimiento**, implícita al **Aprendizaje Significativo** que por lo tanto, es **Constructivo / Operativo**. La Creatividad se inscribe en el marco de la Pedagogía, porque es susceptible de ser enseñada para su aprendizaje y desarrollo. De esta manera se da una progresión en la **Aptitud y Actitud** hacia las **Habilidades Psicomotoras** en una **Situación Pedagógica** constituida por sus cuatro variables que son: **tiempo/espacio-profesor/método/grupo-vivencia-mundo exterior**, y aunando a ella, la aplicación de **Técnicas Específicas de Creatividad** genera la Nueva Pedagogía Formativa, que es, por definición, una Pedagogía Creativa

5. KANT, E.: *Crítica de la razón*.

6. DARWIN, Charles. *Teoría de la Evolución*.

7. WHITEHEAD, A. N. *Process and reality*, Mc MILLAN, N.Y. 1929, p.31. En TORRE, S de la, "Creatividad Plural", PPU, Barcelona, 1984, p. 165.

8. GALTON, F. *Hereditary Genius*, D. APPLETON, N. Y. 1869. "English men of science, their nature and nurture". Mc MILLAN, London, 1874. En TORRE, S, 984, p. 163.

9. TERMAN, L. M.: "*Genetic studies of genius*", (5 volúmenes), Stanford Univ. Press, Stanford, 1926. "The discovery and Encouragement of exceptional talent American" *Psi*, 9, 1954, 221-230 pp., en: TORRE, S de la, 1984, p 164.

10. PLATÓN. *Diálogos*, 25ª PORRÚA, México, 1998, XV-XIX pp.

11. CASTRO, E. *Ética*, 4ª México, 1968, p. 49.

que se deposita en la **Emoción** y la **Intuición**, en la **Memoria** con la **Repetición**, (estrictamente necesaria) y sus **Variantes** en el **Cambio en y para la Acción**, y, constituyéndose dicha Pedagogía, el ser humano o sujeto, pasa de **Individualidad a Personalidad** en formación constante. En lo referente a la **Lúdica**, entiéndasela como el juego en **Acción/ Interacción**. Es el **Juego** la base fundamental y la esencia misma de la Lúdica y del aprendizaje que aparece como un **impulso interno** primigenio, asociado a las sensaciones, las **emociones**, las percepciones, al **bien estar**, al **divertimiento**, la **distensión** y a la **no preocupación**. El juego ligado a la estimulación sensorial es el **proceso selectivo** y emocional del **desarrollo humano** hacia la Creatividad, la Lúdica es el **ingrediente principal** de la Creatividad. En lo que respecta a **Creatividad**, el desarrollo y dominio de la **Relajación** para la **Concentración** con miras a la **Introspección**, son fundamentales en una sesión de desarrollo de Creatividad para la solución creativa de problemas y la **Flexibilidad y Fluidez de Pensamiento**, es decir, el desarrollo del **Pensamiento Divergente; la Originalidad** en los PRODUCTOS obtenidos y la **Expresión o Comunicación** de las ideas y producción de las mismas, son algunos de los considerados como Indicadores de la Creatividad. En el **Método Creativo**, el **Planteamiento** de un problema o de una idea, la **Observación**, el acopio de datos e **Información** y el **procesamiento de datos** por medio del pensamiento divergente, son las 4 fases que consolidan la primera etapa llamada **Etapa Lógica**. La segunda, conocida como **Etapa Intuitiva**, es la más importante, la verdaderamente fructífera, la más divertida y a la vez, la que de mayor concentración de trabajo requiere y exige y, que es la esencia del método, la constituyen **las fases** de: la **Ideación** (1ª Fase) que implica un período inicial de **Relajación**, para la **Concentración**, hacia la **Introspección** para llegar a la **Elucubración** (2ª F), conseguir la **Iluminación** (3ª), lograr la **Incubación** (4ª), y concretar en la **Realización** (5ª), y la tercera etapa, definida como la Etapa Crítica, está formada por 2 fases que son: la **Verificación** y la **Comunicación** de la solución o producto termina-

do. Interviniendo en este método las Cuatro Estaciones o Ejes de la Creatividad que son: la **persona**, el **proceso**, el **ambiente** y el **producto**. Todo esto se conjuga *con* y *en* la **Imaginación**, el **Descubrimiento**, la **Fantasía** y la **Inventiva**. Los **Inhibidores** son los factores psicológicos negativos hechos pensamientos que actúan como bloqueadores que impiden el flujo del pensamiento divergente y los **Facilitadores**, que **son** los factores convertidos en **Pensamientos Positivos** que vienen a sustituir a los inhibidores para facilitar dicho pensamiento divergente. **La Consigna** (entiéndase ésta como una contraseña, un lema, una clave, señal, salvoconducto, orden mandato o sistema) es una analogía de lo que se conoce como una tarea, pero sin límite de tiempo, sino que se lleva a cabo cuando la persona se ha preparado y se siente segura, dispuesta, como quien dice: “*estar con las botas bien puestas*” para ejecutarla o llevarla a cabo; **la Puesta en Marcha** es lo esencial, puesto que es prácticamente el desarrollo de las técnicas durante esta etapa de **la Sesión** y **la Puesta en Común con observaciones y comentarios en consenso**, considerada como la parte completamente emotiva donde se manifiesta lo sentido, lo percibido, lo que se entendió y con lo que uno se queda después de la sesión. Cabe señalar que todas las técnicas tienen estos conceptos en común y aparte, las que lo requieren, cuentan con una fase de Entrega de lo obtenido en las sesiones, a un Comité, selecto, Evaluador para la Elección de lo más adecuado al problema en cuestión.

8. Todo lo hasta aquí mencionado, nos ha permitido ir construyendo específicamente nuestra **Propuesta Teórico Metodológico Práctica**, con su **Modelo SPPHPO**, para la Implementación del **Taller de Creatividad Aplicada**, con la **Estructura Conceptual Metodológica Pedagógico/Didáctica/Lúdica**, con las **Técnicas Específicas de Creatividad**, los **Métodos Creativos** que las contienen y nuestra Propuesta de **Modelo de Evaluación con Criterios de Valoración** de la Creatividad **y sus** respectivos **Instrumentos de Evaluación**, las consabidas **Conclusiones**, y la correspondiente **Bibliografía**.

Partiendo de la definición anterior, y a **guisa de Introducción**, se hace una atenta

INVITACIÓN

Tenemos el agrado de invitarles cordialmente a La Fiesta Organizada, que por los atractivos que irá presentando, podría verse como un paseo guiado, en el cual podemos alejarnos de la meta principal permitiéndonos, por momentos, a vagar, efectuando breves escapadas, según el capricho de nuestra fantasía y necesidad de comunicación, aún de allanarse para sostener itinerarios impuestos, pero necesarios por aquello del orden, en los cuales se ve uno siempre tentado a dormirse, **“si es para soñar y fantasear, está bien”**, al compás de la cadencia de los grandes paseos, sólo que en este caso no habrá oportunidad de dormir, porque nos ceñiremos gustosos al siguiente

PROGRAMA

¡Su atención por favor!

Esto es ¡1ª LLAMADA!

Habrá ciertas reiteraciones que parecerán repeticiones deliberadas, pero por que existen cosas que uno puede repetir *con* y *por* placer, como bailar una y otra vez la misma pieza o como hablar continuamente de lo mismo, de lo que más le apasiona a uno, pero con diferente escucha/compañero, ya sea de viaje o de baile, y nos lanzaremos juntos a un maratón de baile sistematizado, poco fastidioso (aseguramos).

Atención: esto es ¡2ª LLAMADA!

Fiesta en la cual todo mundo ríe, comenta y aprende **re**-alimentándose, hablando libremente, bailando al compás de las teorías de otros y de las propias en todos los *ritmos* y al *son* que les toquen. Donde habrá un *derroche de buen vino* (Propuestas Alternativas), *buena música* (experimentos, tentativas, comprobaciones y demás), también *excelente compañía* (Métodos “iluminadores” e “iluminantes”), así como cualquier cantidad de *apetitosos bocadillos* (Ensayos), *juegos divertidos y re-creativos* (Técnicas), *Magos y Payasos* (Facilitadores/ guías y participantes) en *sorprendentes actos de magia* (los Productos Creativos).

Su atención por favor, esto es ¡3ª LLAMADA!

¡COMENZAMOS!

¡Sean Ustedes! ¡BIENVENIDOS!

Obertura:

Como **Primer Número** (Capítulo),

Con la sinuosidad del Concierto de Aranjuez, hará su acto de aparición estelar y espectacular, **El Discreto Encanto de**, nuestra anfitriona, **la Creatividad**, aparición que abordaremos, conectándonos con los aspectos más relevantes de sus **antecedentes “histórico/biográficos”**, algunas **referencias teóricas científicas y precientíficas o aproximaciones filosóficas de** nuestras “*invitadas estrella*”, luminarias de las esferas del conocimiento **en un Acto de** presencia (**Marco Interdisciplinario**), **con** nuestras queridísimas **la Filosofía**, como “*la mamá de los pollitos*” y base de todo, con **la Psicología**, primogénita (dicen algunos) de aquella y hermana mayor (dicen otros) de **la Pedagogía**, ésta custodiada de su inseparable y mejor feligresa **la Didáctica y**, por supuesto, **la Lúdica**, amiga favorita de todos, *el ingrediente principal, ritmo base*, *son* al que todos bailamos y *compás* que no debe faltar. *Todas invitadas estrella, de* entre las que sobresalen lazos muy profundos, pero tristemente a menudo, muy poco conocidos por la gran mayoría de la gente.

También asistirán, para amenizar como sólo ellos lo saben hacer, los famosísimos bailarines, conocidos como El Grupo de **Los Procesos** (Sensorio Emotivos Actitudinales, los Procesos Mentales Intelecto/Cognitivos y los Psicomotor/Procedimentales), elenco de **Conceptos Humanísticos Catorce**, (conceptualización coincidente y propuesta por el Dr. en Filosofía Humberto González Galván, amigo mío, invitado a esta fiesta y participante en la asesoría pedagógica de esta investigación), bailarines/conceptos que son enunciados, por orden de aparición, en primer lugar tenemos a la Sensación, en segundo la Percepción, y así sucesivamente, al Pensamiento, Memoria, Razonamiento, Inteligencia, Lógica, Talento, Sensibilización, Motivación, Ideación, Inspiración, Intuición, Instinto, Imaginación, Fantasía, Inventiva, Creación y otros más, (**que** se mencionarán y connotarán a su debido tiempo), mismos que nos mostrarán como **intervienen en el Proceso Creativo/Creador**, con sus pasos coreográficos de JAZZ, como bailable fundamental.

Como número y actuación especial, **Los Inhibidores y los Facilitadores**, con sus disfraces de **Serpientes y Escalera**, estarán presentes para darnos a conocer su **descripción, definición e identificación** en una Danza Contemporánea, ritmo que se puede bailar, en forma individual y grupal, para conocer a los factores que bloquean y facilitan el Potencial Creativo.

También llegará, en su momento justo, la Comunidad Fraternal de **los Métodos Creativos**, como buenos marcianos, con sus clases al compás de Cha - Cha - Cha, cómplices potenciales de nuestras invitadas estrella, **y** con su séquito inherente e inseparable de acompañantes: **las Técnicas** (Filo/Psico/Pedagógico Didáctico Lúdicas) **Específicas de Creatividad**

Como **Segundo Número:**

Tendremos la presencia del **Sr. Método Creativo Generalizado** y seremos testigos de su transformación **en el Método Creativo/Creador**, con la 5ª Sinfonía de Beethoven, *como música de fondo*, en diferentes actos de magia, para las delicias, de chicos y grandes, haciendo gala de sus componentes; tanto de su **Base Teórica**, al son de Nereidas, y su **Definición**, acompañada de Rayito Boliviano, *sonsonete especial de los Conceptos* que le son propios y que integran **su Base Teórica**, Al son de Nereidas, así como de las diferentes **Etapas y Fases** que lo constituyen y le dan ese *toque* especial que lo hacen ser siempre *el alma de la fiesta* **con** la presencia inseparable de su asistente estrella **el Modelo S P H P O** a ritmo de TANGO, SWING y ROCK and ROLL.

Y en el Tercero y último Número....
a ritmo de.... **¡El Broche de Oro! ¡¡ LOTERÍA !!**

¡Por fin! hará su entrada triunfal con fanfarrias, *como ritmo base*, la superesperada **PROPUESTA TEÓRICA**, (*“ajonjolí de todos los moles”*), **METODOLÓGICA** (*Son alque todos bailamos*) **PRÁCTICA** (*tentación a la que todos sucumbimos*) **para la** Complementación (*Compás que nunca falla*) de la fiesta, o lo que es lo mismo, **Implementación del Taller de Creatividad Aplicada** (encanto al que no podremos sustraernos) **para** nuestra querida amiga **la Licenciatura Diseño y Comunicación Visual**. Propuesta que, con sus inseparables acompañantes Madame **Teoría**, Sr. **Método**, Señorita **Técnicas** y los Gemelos Fantásticos **Ejercicio/Actividades específicos para el desarrollo del potencial creativo** harán de esta velada algo inolvidable.

La Licenciatura Diseño y Comunicación visual, se conectarán para entablar una amistad muy estrecha, “*reventándose*” un Tango, con nuestra anfitriona la Creatividad, de donde se desprenderá, a ritmo de Swing, **la importancia de promover dicha relación** amistosa, **con** sus familiares más cercanas,

las divertidas componentes Asignaturas curriculares **de** nuestra querida amiga
las seleccionadas **Orientaciones de Simbología y Diseño en Soportes
Tridimensionales e Ilustración**, ésta en especial, y en “*petit comité*” **con** sus descendientes más
directas, **las Materias Curriculares de Dibujo, Diseño e Ilustración**, dirigiendo nuestra
atención, al compás de Rock and Roll, **a incidir específicamente
en ésta última y sobre** sus primas en primer grado,
las Materias Optativas que la apoyan y complementan.

Estarán presentes, porque ¿Qué haríamos sin ellas?, **Las** consabidas **CONCLUSIONES**,
acompañadas de sus respectivos chaperones **Los Gráficos**, o **CATÁLOGO DE IMÁGENES**, ¡que nunca faltan!;
y, ¡por supuesto!, haciéndonos el
honor con su presencia, nuestra muy esperada y súper bien nutrida:
¡Su majestad: **la BIBLIOGRAFÍA!**

¡Gracias por su presencia!

¡Que se diviertan y la disfruten!

Otoño 2011

CAPÍTULO 1. El Discreto Encanto de la Creatividad, Actividad Creadora. 1.1. Antecedentes (27-29) 1.2. Fundamentación Teórica. Teorías Precientíficas y Científicas (29-176) 1.3. NOTAS sobre la Currícula de la Licenciatura (177-182) 1.1. ANTECEDENTES.

Hablar de la Creatividad, no es sencillo, es fascinante y más fascinante es estar en ella; y si no es sencillo, menos aún lo es tratar de definirla, que no es el objetivo, ni en este capítulo ni el de esta tesis. Departir sobre el **Discreto Encanto de la Creatividad como la Actividad Creadora**, es entrar a un mundo en el entendido de que a una acción hecha **obra/objeto** resultante o producto terminado, lo ha generado el habla, la **palabra**, manifestada con un don especial (el que todos tenemos) de expresarse con agudeza e ingenio, a la que le antecede el **pensamiento**, que si bien, éste, procede de una idea, antes que nada, a todo lo anterior, lo respalda la delicadeza de lo emocional y afectivo del **sentimiento**. Ya sea para formar (sentir–pensar) una idea/juicio/opinión; opinión (hablar) con sensibilidad, ingenio, agudeza y sensatez y obrar con delicadeza y de hacer: un producto/objeto terminado), **se ha de entender** que **sentir, pensar, hacer y habla es estar en Creatividad**. Al grado de que del sentimiento, pasando por el pensamiento, haciendo lo que pienso/siento, utilizando la palabra y llegando a la obra, se constituya la Propuesta del Modelo SPHPO, (que veremos más adelante), de donde se desprende: **“Primero siento y pienso, luego hago, después digo, hasta entonces, existo”** María del Carmen Martínez Campos. En otras palabras, formar una idea, producto de un pensamiento generado por un sentimiento, juicio u opinión sensata y delicada, emitida con sensibilidad, agudeza e ingenio y obrar en el momento oportuno, instante único, las más veces solitario y por demás efímero, concretando en un producto u objeto terminado innovador que, aparte, de que sorprende, embelesa y maravilla por medio de acciones y palabras que parecen o suenan mágicas, ejerciendo un *“cierto poder”*, *“sobrenatural”*, en las cosas y cautivando la atención de las personas, es estar en Creatividad, es donde radica parte del discreto encanto que la rodea. Encanto en el que asimismo se entretejen, también de manera sustancial, sus antecede-

ntes histórico/teóricos, Pre-Científicos y Científicos que la fundamentan, estructuran y sustentan, que le dan vida, razón de ser y oportunidad de llegar a constituirse por sí misma. En lo que respecta a los Antecedentes como tales, las acciones precisas para llevarlos cabo han sido mediadas empleando: **el Método Práctico Documental de Investigación**, para cumplir los propósitos del presente estudio, **estableciendo un procedimiento conciliador de carácter biográfico narrativo**, es decir, sus antecedentes serán considerados como una Biografía Histórica y Teórica de la Creatividad durante su travesía por las diferentes Áreas de Conocimiento que la han estudiado, **y abordarla sobre las aguas dúctiles y mansas de un género narrativo moderador** que discurrirá en una **vertiente cualitativa** por lo fenomenológico y polisémica que es. Prácticamente, los Antecedentes de la Creatividad, surgen, en la Fundamentación Teórica que la sustenta, o sea, de los marcos teóricos de las diferentes ciencias y disciplinas, que la estudian y contemplan, en especial los de la **Filosofía**, que se ha dado en otros términos como la demencia, etc, los de **Psicología, Pedagogía, Didáctica** y los de la **Lúdica** para la **Formación Integral**, tanto **en el Área del Diseño como en Creatividad**. Desde 1869 con GALTON¹², *Genetista*, que aborda el tema de los dotados de genialidad, por concepción hereditaria genética, hasta 1992 con Zelina (con su tendencia hacia la Creativización), tomando en cuenta que durante 32 años, período comprendido entre 1869-1901, no se mencionó en la literatura, nada al respecto, pero a partir de 1901, comenzó a sonar con RIBOT¹³, quien observa que la Creatividad no es exclusiva de genios ni de personas superdotadas, sino asegura que está presente en todas las personas en distintos grados de intensidad y aplicación. Así, frente a las primeras sospechas de la posible heredabilidad y no heredabilidad del genio, muchos autores subrayan la universalidad de la Creatividad y la posibilidad de estimularla para desarrollarla. **En este sentido hemos podido comenzar a deducir como premisa que: la Creatividad es una capacidad, que todas las personas poseen por simple hecho de haber sido engendradas, de nacer y de estar en este mundo. Sólo que no basta con**

12. GALTON, F.: *Hereditary Genius* Londres. Mc. Millan Company, 1869; GALTON, F.: *Herencia y Eugenesia*. Madrid, ALIANZA EDITORIAL, 1988: o el texto “Talento y Carácter Hereditarios”, Asclepio, Vol. XXXVI, 1984, pp191-223, traducción, Introducción y notas de R. Álvarez y, también en: ÁLVAREZ, R.: *Sir Francis Galton, Padre de la Eugenesia*. Madrid, C. S. I. C. 1985)

13. RIBOT, G.: *Ensayo sobre Imaginación Creadora*. 1ª, VICTORIANO SUÁREZ, Madrid 1901.

tenerla, hay que descubrirla y aprender a desarrollarla, ejercitándose para aumentarla y manifestarla. Si bien siempre ha habido quien hablara de ella, aunque fuera en otros términos, es el caso de la teorías precientíficas en el marco de la Filosofía, y también ha habido quien se ocupe de ella dentro de las teorías científicas, como es el caso del marco de la Psicología, (que se especifica en el RESUMEN CRONOLÓGICO DE LAS TEORIAS PSICOLÓGICAS A CERCA DE LA CREATIVIDAD, de esta investigación). Creatividad, propiamente dicha, fue que **en 1931**, en la Universidad de Nebraska se abre el 1er Curso de Creatividad por **Robert P. Crawford**. **En 1937, A. R. Stevenson**, colaboró con la *General Electric* y lanzan un Programa: Entrenamiento de Creatividad, **en 1938, Alex Orborn**, en: *Imaginación Aplicada, en N Y*, comienza a dirigir sus sesiones llamadas: **Lluvia de Ideas**, y **GUILFORD, J. P.**, (1949, p. 30)¹⁴, con su conferencia “*Creativity*”, hace ya más de 50 años, cuyo escenario fue la *American Psychological Association*, fue quien por 1a vez pronunció el vocablo Creatividad, tal y como lo conocemos ahora. Y fue, hasta en la 7ª edición, 1983, del Diccionario Larousse, en el que apareció por primera vez el vocablo que asoma de la siguiente manera: CREATIVIDAD f. Capacidad de crear¹⁵, como podemos observar es algo demasiado breve y exageradamente pobre para la magnitud del vocablo/concepto, así es que para rebosar, redondear y pulir, consideraremos los conceptos contiguos como: CREATIVO, VA adj. Que crea; CREABLE adj. Que puede ser creado; CREACIÓN f. (lat. *creatio*). Acto de crear, en el entendido de la Creación como acto hecho por Dios, acto Divino, creación de Dios: *la creación del hombre*, referida en el Génesis. Obra, ya sea literaria o artística original y CREACIONISMO m. Doctrina poética que proclama la total autonomía del poema, el chileno Vicente Huidobro fue fundador de este movimiento poético de vanguardia, en 1917. Abundando esto, en la Enciclopedia¹⁶, define al Creacionismo, también, como doctrina filosófica y teológica opuesta al revolucionismo y al traduccionismo, según la cual Dios creó, no sólo directa y expresamente el alma del hombre, sino también, todos los demás seres vi-

vos, sin necesidad de que ni aquel ni éstos procedan de seres o tipos anteriores. Esto nos sirve para enterarnos, que ya desde ese entonces, sin referirse específicamente al concepto o a idea de Creatividad, como la conocemos hoy, ya existía de alguna manera en otros términos, en este caso filosófico y teológico; CREACIONISTA adj. y s. Del creacionismo, perteneciente a.; CREADOR, RA adj. y s. (lat. *creador*). Que crea. El Creador por antonomasia, Dios (Sinón. V Dios). Fig. Que crea: *poeta creador*. (SINÓN. V. Autor). – (creador), que crea lo que puede ser creado, que puede crear o producir algo, si no de la nada, si como la producción de la primera vez de una cosa, algo así como sacar las cosas o “*un algo*”, aparentemente de la nada, de hacerlo nacer y darle vida. Entiéndase también como acto creador al hecho de “*re-crear algo*” de lo ya existente, transformándolo y “*dándole una segunda vida*”. CREAR, Dícese de Dios, que sacó todas las cosas de la nada. U. m. c. s.; CREAR tr. Producir algo de la nada. Dios creó cielos y tierra. Fig. Establecer, fundar, por primera vez una cosa; hacerla nacer o darle vida, en sentido figurado. (p. 284). **Para cuando Guilford pronunció su conferencia, la mayoría de las cosas que conocemos, ya estaban descubiertas, y lo que hizo, fue expresar la necesidad de investigar sobre la Creatividad y Ser Creativos, puso de manifiesto una realidad, pero no descubrió nada nuevo. O tal vez sí, porque debemos tomar en cuenta, como nos lo dice la historia, que él fue el primero en utilizar la palabra Creatividad.** En dicha conferencia manifestaba el abandono en el que se tenía a la Creatividad, basándose en el siguiente dato: de los 121 000 títulos publicados hasta ese momento en *Psychological Abstract, Publicaciones sobre Psicología Abstracta*, sólo 183 hablaban de la Creatividad, es decir, menos del 2% en un periodo de 23 años. Período comprendido entre 1927-1950, con autores como Kelley y Spearman (1927 y 31), VYGOTSKI (1930/90), THURSTONE (1931/52), Spearman, Kelley y Hirschs (1931), Woodworth (1934), Adler (1938), Fromm, Holzinger y Hartman (1941), Rossman, Wertheimer y Köhler (1945), Thorndike, Skinner, Patrick y Harlow (1949) y Guilford (1950).

14. GUILFORD, J. P.: *Creativity*, en *American Psychology*, Vol. 5 pp. 144 - 154, en VERALDY, Gab, y Brig. MENSAJERO, 1979.

15. DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA. Pequeño Larousse Ilustrado. 7ª edición, 1ª reimpresión, 1983, p. 284.

16. ENCICLOPEDIA UNIVERSAL. V. I 5ª ed. Ed. DANAE, Barcelona.1973, p. 542.

Cabe mencionar que hubo otros autores que publicaron sus estudios a partir de Ribot 1901, Spearman, 1904, Freud 1908/10/20, Thorndike 1911, Wallas en 1926. A partir de 1950, ya se dieron a conocer más autores (los modernos) como Osborn (1953), Maslow (1954/59/73), Jung y Piaget (1962), Rogers (1962/80), Köhler y Fustier Michel en los 70, Saturnino de la Torre, Ricardo Marín Ibáñez, Torrance Ellis y Mauro Rodríguez Estrada en la década de los 80 y Moccio, Brunner y Zelina en los 90. **Con todo lo anterior, podemos adelantar/concluir, ampliando y completando la idea del concepto Creatividad, luego entonces, en términos estrictos por definición, si se quiere pensar así, y para terminar de alguna manera los Antecedentes, puede concluirse en entender y comprenderla como: “la capacidad para crear, capacidad con la que todo ser nace; capacidad de creador (ya sea en un acto (inspirado por Dios), luego entonces divino, ya sea individuo/persona/sujeto, como primer momento, para en un segundo momento, concretar en grupo o en individual, en un ACTO CREADOR, de Diseño Gráfico Comunicacional, Industrial, de Moda, etc., o sea, todo trabajo que requiera un “Quehacer Creador Diseñístico”, de Arte, Filosófico/Poético de Vanguardia y Filosófico/Psico/Pedagógico/Lúdico en la Enseñanza hacia el Aprendizaje Creativo de Descubrimiento Significativo Constructivista Operativo.** Por lo pronto, esto fue un pequeño y rápido recorrido por los antecedentes que pudieran considerarse, hasta cierto punto, Histórico/Biográficos de la Creatividad, y por “intento” de definirla, ya que los autores mencionados arriba, y otros, se verán más adelante en detalle, en el Marco de la Fundamentación Interdisciplinaria de Teorías, tanto Pre-científicas, o Filosóficas, como Científicas, entre las cuales están las Psicológicas, Pedagógicas, Didácticas y Lúdicas. **1.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA (29-176) La Creatividad en el Marco Interdisciplinario de Teorías Precientíficas y Científicas 1.2.1. La Creatividad en el Marco de la Filosofía. (29-49) Las Teorías precientíficas y La Creatividad en Términos o Aproximaciones Filosóficas.** Partiendo de la Filosofía, como la ciencia que trata de la esencia, propiedades, causas y efectos de las cosas naturales,

su paralelismo con la Creatividad, se entiende que **la Creatividad es también una cosa natural, que es esencia y tiene sus propiedades y causa efectos.** La Filosofía como conjunto de doctrinas, que con este nombre se aprenden en los institutos, colegios y seminarios, la *Creatividad también se aprende, o debería enseñarse para ser aprendida, en los Institutos, Colegios y Seminarios,* y como Facultad dedicada, en las Universidades, al aumento del conocimiento, **la Creatividad se entiende como una facultad, y se dedica, igual, a imprimir cambios, a aplicar ampliaciones y modificaciones, y provoca transformación en el y por el conocimiento en general y de sí misma.** Sabemos que Filosofar es: discurrir, discutir, a cerca de una cosa con razones filosóficas, **del mismo modo se puede Creativizar, es decir, discurrir y discutir a cerca de una cosa con y por razones, en este caso, de Creatividad; también es meditar, hacer soliloquios, ya que para crear se medita y se reflexiona, los soliloquios son inevitables e importantísimos porque es necesario hablar y platicar con uno mismo, ésto es realizar una introspección.** Y así como el *Filosofismo,* es falsa filosofía, del mismo modo **hay Creatividad Ética y No Ética o Creatividad Falsa,** aquella es la que sirve para algo, para alguien, con la que hace un bien, y la creatividad falsa es la creatividad no ética, que es la que hace daño, la que encierra maldad en sí misma, **por ejemplo, los instrumentos de tortura de la inquisición o la bomba atómica, son muy dañinos y sin embargo son muy creativos.** La filosofía puede ser definida, en general, como la consideración reflexiva del hombre sobre sí mismo y sobre los objetos. Pero si es verdad que el hombre se distingue de los animales por el pensamiento, lo humano es, sólo por éste hecho, lo que se realiza por medio del pensamiento (la reflexión sobre algo). Es así y por esto, que el hombre es determinado o definido como ser pensante. **La Creatividad puede ser definida, mejor dicho, entendida en general, como la consideración y reflejo de una idea corporizada en un objeto, y si es verdad que el ser humano se distingue, de los animales, por el pensamiento, se distingue todavía más por la capacidad creadora. Lo humano,**

ya no es sólo por el hecho de que ha sido simplemente realizado por medio del pensamiento y la reflexión, sino que *ahora es, con todo eso y, por encima de todo, por la Creatividad misma sobre lo humano. Es así y por esto que el ser humano es determinado y definido como un Ser Pensante, ¡sí!, ahora aparte, debe ser definido y determinado, como un Ser Creativo y Creador.* Ahora bien: Siendo la Filosofía un modo peculiar de pensamiento, un modo por el cual el pensamiento se eleva a: “*el conocer*”, por medio de *conceptos*, el pensamiento debe también poseer una diferencia respecto a aquel pensamiento cuya eficacia opera sobre lo humano, y que realiza **por antonomasia**, la humanidad en lo humano **todo por cuanto se identifica con él y, “con y en el pensamiento”, “él y el pensamiento son en sí mismos uno sólo”**. La Creatividad es también un modo peculiar de pensamiento, por medio del cual, el pensamiento, se eleva a: “*el transformar, re-crear y crear, después del conocer*”, igual por medio de *conceptos*, posee una diferencia respecto al pensamiento cuya eficacia opera en lo humano, en cuanto se identifica con él, y esa diferencia es que: “*el ser humano, el pensamiento y la Creatividad son en sí mismos uno sólo*” Esta diferencia, aparente, **nace de que el contenido humano de la conciencia, producto del pensamiento, aparece primeramente, no en forma de pensamiento, sino como sentimiento, intuición y representación**, de formas buscadas, distinguidas y extraídas del pensamiento formal...¹⁷, convergente/lineal, de éste que los contiene como plataforma conceptual/informativa de base, ya que esas **formas** están **contenidas en el pensamiento creativo, que es el pensamiento divergente/lateral**. Por el simple hecho de que el ser humano es un ser pensante, la religión, el derecho y la moralidad, le pertenecen, y los hace realidad en los hechos religiosos, jurídicos y morales (ya sean sentimientos, creencias o representaciones), porque el pensamiento, en general, no permanece inactivo, su actividad y produc-

ciones están contenidas y presentes en los hechos. “Es verdad que *la filosofía tiene algunos objetos en común con la religión, por ser la verdad, el objeto de ambas, en el sentido más alto de la palabra; esto es, en cuanto a Dios, y solamente a él, Dios, es la verdad.* Además, *las dos tratan del reino de lo infinito, de la naturaleza y del espíritu humano, y de las relaciones que tienen entre sí, y con Dios como su verdad, por lo que la filosofía puede, y aun debe suponer un cierto conocimiento de sus objetos, como también cierto interés por ellos, y esto resulta de la conciencia; antes de formarse conceptos, se forman representaciones mentales, por medio de la percepción (sentidos de la vista, oído, tacto, etc.,) de los objetos y el espíritu pensador sólo a través de las representaciones, y trabajando sobre ellas, puede alzarse hasta el conocimiento pensado y el concepto mismo*¹⁸. Antes de formarse los conceptos, se forman las representaciones, antes de éstas están los pensamientos, pero porque primero ya se habían formado las ideas, y el espíritu pensador se une al espíritu creador a través de las ideas, de los pensamientos, representaciones y conceptos y, trabajando sobre todo esto, se alzan al conocimiento pensado y al concepto mismo para corporizarse en los objetos o productos creados. En esto estriba precisamente la dificultad de los comienzos de la filosofía, y de la Creatividad también, porque como quiera que sea, todo pensamiento, primero fue una idea, así, *todo comienzo es algo inmediato que presupone y propone; (da ocasión de...; da ocasión a...)* o mejor dicho, *es ya por y en sí mismo, una proposición y una presuposición. Pero una cosa es tener sentimientos y representaciones determinados y compenetrados por el pensamiento, y otra tener pensamientos sobre ellos. Sólo los pensamientos producidos por la reflexión sobre aquellos modos de la conciencia, constituyen lo que se llama reflexión/razonamiento, es decir, filosofía*¹⁹. *Sea cual fuere el contenido de nuestra conciencia, es ella la que le da el carácter determinante a los sentimientos, a las intuiciones, imágenes,*

17. HEGEL, G. W. F.: Enciclopedia de las Ciencias Filosóficas. PORRÚA, 7ª ed. Méx. 1997, 305 pp, p. 1.

18. *Ibid.* p. No.1, p. 1.

19. HEGEL, G. W. F.: Enciclopedia de las Ciencias Filosóficas. PORRÚA, 7ª ed. Méx. 1997, 305 pp. No.2, p.2.

representaciones, fines, deberes, pensamientos y conceptos. Sentimiento, intuición y representación, son las formas del contenido, ya sea solamente sentido, intuitivo o representado/imaginado o mezclando las sensaciones, las intuiciones y las representaciones o imágenes. En cualquiera de esas formas, o en la mezcla de ellas, *el contenido es objeto de la conciencia.* Así es como, entonces, el contenido de la conciencia es, en parte, sentimiento, intuición y representación. Para estar en Creatividad, en la fase primaria, que no es la más importante, hay que estar en conciencia, es decir, en un *estado acrecentado de ser y estar*²⁰, con respecto a las formas del contenido sentimiento, intuición y representación, mezcladas con las formas de pensamiento divergente, entre las que tenemos, mencionaremos, sólo una, que es la que nos interesa: **abstraer**: que debe entenderse como el separar mentalmente una o varias Propiedades de un objeto para fijarse solo en ella o ellas, prescindiendo de las demás. Prescindir de los objetos sensibles, es decir, los que vemos y los que podemos tocar, y dedicar la mente a una idea preconcebida; si se conjuga como traer, entonces es sacar la esencia de algo. *Sentimientos, intuiciones, apetencias, voliciones, etc., en cuanto tenemos conciencia de ellos, son denominados, en general, representaciones,* por esto puede decirse que la filosofía pone en el lugar de las Representaciones²¹, pensamientos, categorías, y más propiamente dicho, *conceptos.* En Creatividad, aquellas pueden ser consideradas como metáforas de los pensamientos y de los conceptos. Pero no basta con poseer representaciones, hay que poseer su significación en el pensamiento y, a parte, querer **re-crearlas.** Una cosa es tener pensamientos y conceptos, y otra saber qué, o cuales son las representaciones, intuiciones y sentimientos que corresponden a ellos. Esto explica, por una parte, lo que se llama la incomprendibilidad de la filosofía²², y por ende la de

la Creatividad por su complejidad. La dificultad nace, en parte por una incapacidad que en sí, es simplemente falta de hábito de pensar abstractamente, esto es, hábito de poder situar firmemente delante del espíritu, pensamientos puros y moverse en ellos. En Creatividad, esto equivale a salir de lo lógico para entrar a lo ilógico o abstracto; a salir de lo real y entrar a lo irreal o *inconcreto* y regresar a la realidad, una y otra vez, hasta que se haga y se tenga de ésto un hábito, hábito de hacer estos “viajes” de ida y vuelta y se domine bien hacia la técnica. Esto es *atreverse a hacer lo más extraño que pensemos, imaginemos o lo que se nos ocurra en un momento de “locura” o “loquera”, sólo así estaremos en* Creatividad, de otra manera seguiremos estando en la lógica y en la *Re-producción* de lo mismo, es decir, haciéndolo dos o más veces. En nuestra conciencia ordinaria, los pensamientos están revestidos y ligados con la habitual materia sensible y espiritual, y en nuestro repensar, reflexionar y razonar, mezclamos sentimientos, representaciones e intuiciones con pensamientos; en toda proposición de contenido sensible, van mezcladas categorías como *el ser y la individualidad:* es muy distinta tomar propiamente como objeto los pensamientos por sí mismos y sin mezcla alguna. Otro motivo de incomprendibilidad es la impaciencia por querer hallar frente a uno, en forma de representación, lo que en la conciencia está solamente como pensamiento y concepto. Y se oye decir que no se sabe qué es en lo que se debe pensar ante un concepto dado, siendo que en un concepto no se debe de pensar en otra cosa que no sea el concepto mismo²³. Por el sentido de dicha demanda está en que se quiere tener, desde antes, una representación conocida y ordinaria del concepto; a la conciencia le parece como si, al quitarle la representación, se le quitase el terreno que constituye su firme y habitual sostén. Cuando se ve transportada a la región de los conceptos

20. CASTANEDA, C.: *Las enseñanzas de Don Juan*, vol. El fuego interno, p. 54.

21. HEGEL, G. W. F.: *Enciclopedia de las Ciencias Filosóficas*. PORRÚA, 7ª ed. Méx. 1997, 305 pp.

22. *Ibid.* No 3. p. 2

23. *Ibid.* No 3. p. 4

puros ya no se sabe en dónde se halla. Se estiman por esto, como maravillas de comprensibilidad, a aquellos escritores, poetas, predicadores, oradores, creadores, etc., que ofrecen a los lectores u oyentes cosas que ellos ya saben, que le son familiares y que se comprenden por sí mismas²⁴. **En Creatividad pasa algo similar, se necesita estar en el concepto mismo para poder realmente crear, algo verdaderamente creativo, que es, en sí, algo tan difícil ya que, primero se quiere tener una definición concreta de lo que es Creatividad, de todo lo que conlleva e implícita, en primera instancia la sola palabra, sólo que, aunque se tenga o se le explique a otras personas o alumnos, lo que es Creatividad, no basta con que sepan la definición del concepto, con tener el “pensamiento de...” o, a cerca de qué es, para entender y poseer su significación en el pensamiento, para trasladarlo al objeto, producto u obra, en el cual se corporizan la idea primaria y las ideas secundarias.** Creatividad se inscribe en el marco filosófico porque innegable y necesariamente posee tres momentos básicos, fundamentales: *Pensamiento, Palabra y Obra*. Suena religioso, sin serlo estrictamente, sin embargo, no puede estar a priori de la religión, por que entra en el reino de lo infinito, de la naturaleza y del espíritu humano, también por aquello de la Fe y la convicción y, por supuesto, por los contenidos de la consciencia. La Creatividad llega a ser, hasta cierto punto, incomprendible por lo fenomenológico que es. Su incomprendibilidad radica en lo indefinible e inexplicable que podría resultar ser, aunque ya hay teorías que intentan definirla tratando de encasillarla, explicándola dentro del marco de otras ciencias, como la Pedagogía, la Psicología, la Didáctica, y aún en el terreno del arte y del diseño. Ahora bien, si es tan solo con el afán de entenderla y comprenderla, está bien, luego entonces aprehenderla, se hace lo más importante. **Al intentar**

definir la Creatividad, se tiende a encasillarla, al encasillarla, se le limita y con esto se acaba prácticamente su esencia misma. Así como la conciencia, o estado acrecentado de ser y estar (como diría Don Juan en sus Enseñanzas)²⁵, forma parte de ella, la reflexión, transforma a los sentimientos y las representaciones, en pensamientos y entra en acción la mismísima acción. La Creatividad tiene la mala suerte de que aún aquellos que nunca se han ocupado de ella, en sentido estricto de investigación como objeto de estudio y reflexión, tan sólo la imaginan, y dicen comprender, de manera natural, los problemas que trata, y ser capaces, ayudados de una cultura ordinaria de filosofar, al juzgarla muy a la ligera. Si, se admite que, respecto de las demás ciencias, será preciso haberlas estudiado, para conocerlas, y que sólo en virtud de dicho conocimiento se esté facultado para formular un juicio sobre ellas, será lo mismo para cuando se trate de Creatividad. Nadie duda que para hacer un par de zapatos sea preciso haber aprendido y ejercitado el oficio de zapatero, aún cuando cada uno de nosotros tenga la medida de su zapato en su propio pie, y tenga en sus manos, y con ellas, la habilitación natural para dicho oficio. **Tampoco hay que descartar el saber empírico e intuitivo (que nos brindan la libre y valiosa Observación y la preciosa Experimentación, que es el saber inmediato, puesto que forma parte del conocimiento en general, y que este estadio, alimentado con la duda, el asombro, el interés y la sorpresa, es el que mantiene abiertos los canales receptores del conocimiento y la emotividad para la reflexión y, por supuesto, la acción para entrar y estar en Creatividad. Por aquello de lo intangible e inconmensurable que es o puede ser, (aunque ya existan personas que se han dado a la tarea de “tratar de medirla”, como si**

24. *Ibid.* No 3. p. 3

25. CASTANEDA, Carlos. *Las Enseñanzas de Don Juan*. Emecé, Buenos Aires, 1978.

fuera la Inteligencia o algo así, esto me parece un poco absurdo porque si, ni siquiera sabemos mucho de la inteligencia en sí misma, ni cómo es ni por dónde viene, ni cómo se da (con trabajos podemos dar algunas pobres muestra de que utilizamos sólo el 5%, de nuestro coeficiente intelectual, dicen algunos autores). Del mismo modo en Creatividad es un absurdo tratar de definirla, es más absurdo, aún, tratar de medirla y lo que es peor, es tratar de calificarla. Una idea primaria, porque “todo, primero es idea”, que se vuelve pensamiento, hacerlo palabras para comentarlas y comunicarla; la intuición y apetencias (el querer ser y el querer hacer), también hay que hacerlas palabra para comentarlas y comunicarla; las voliciones o fuerza de voluntad, que son representaciones, pensamientos, categorías y más propiamente dicho, conceptos, que se unen al unísono con todo lo demás, en un sólo instante, en un acto solitario, por demás tan efímero, justo en el momento mismo de la creación, es el momento único e irrepetible en el cual se concreta la obra, objeto o producto, instante al que le seguirán, por supuesto, otros, muchos más, en otros tiempos y en otros lugares. En otras palabras: **Pensamiento reflexión** en la que intervienen las formas del contenido de la conciencia como son los **Sentimientos**, *la intuición*, el querer ser y la voluntad y el poder, y **Hacer**; que, para comentarlos, los hacemos **Palabra**, lo comunicamos a través de una Obra (lo hecho), esto es Creatividad y **decir que Creatividad es Sentimiento, Pensamiento, Palabra, Hacer y Obra, es construir el MODELO** al que llamaremos **S P H P O**. Ahora, todo esto no es definirla, sino describir sus componentes, y mejor aún, es haber entendido y captado su esencia y su razón de ser y existir. Es detener por un instante su desarrollo para que sea conce-

bida, comprendida y aprehendida como fenómeno que es, en cinco momentos: Momento primero: hay que situarse en el **Sentimiento** o sea en el concepto de la 1ª actividad humana. Momento segundo: hay que situarse en el **Pensamiento** o sea una parte del concepto puro de Creatividad. Momento tercero: hay que situarse en el **Hacer**, o sea en la acción de inventar, elaborar, construir. Momento cuarto: hay que situarse en la **Palabra**, o sea en la reflexión, hablada y escrita, y el Momento quinto: hay que situarse en la **Obra**, o sea la labor, que implica el producto terminal. En todo objeto, la Filosofía encuentra un aspecto sobre el cual reflexionar. Hay aspectos de la realidad, de todo objeto que la ciencia no puede, o considera que no es pertinente explicar, así, cuando la ciencia ve problemas en las cosas y trata de resolverlos, la Filosofía, los problematiza, porque, por su parte, empieza por problematizar al conocimiento mismo. Tan es así que, para sí misma, ella es un problema. *La Filosofía en su “... afán y tarea constante que tiende a problematizarlo todo, hasta así misma inclusive, y a continuar una inagotable explicación del ser y de la conciencia; Ser y Conciencia, de manera finita, temporal, en la existencia humana”²⁶*, entiende a la Creatividad como algo problematizante. Si la Escolástica dice: “*la filosofía es la ciencia de todas las cosas por sus últimas causas, mediante la luz natural de la razón*”. Y, **la Filosofía dice que ella es en sí misma: “la ciencia de todas las cosas”, entonces, por esto, circunscribe la ciencia de la Creatividad, por y para sus primeras y hasta sus últimas causas, mediante la luz natural de la razón, que desde luego incluye lo inexplicable e innegable de la sinrazón en el Proceso Creador.** Ahora, si distintamente se proponen las características de **la Filosofía**, mismas que **se reiteran** en algún sentido y en algún momento en **la Creatividad**, que dicen que: **es un saber totalizador,**

26. CASTRO, E.: “*Ética*”, EUROAMÉRICA, 4ª Méx. 1968, pp.170, p. 30.

un saber sin supuestos, uno valorativo y otro ontológico. Así: La Creatividad es:

a) Un Saber Totalizador, si la ciencia es particular en cuanto a su objeto de estudio, la filosofía deja a cada ciencia su función propia y reflexiona sobre ellas, (sobre sus conocimientos básicos, sobre profundidad, desborda los límites, (como la relatividad), de la ciencia y su legitimidad, sobre sus operaciones), también reflexiona sobre todo objeto, real o posible pero más que nada sobre *lo imposible*; sobre el pensamiento mismo, en sus posibilidades, condiciones y alcances, así es como la reflexión filosófica, en extensión y profundidad, desborda los límites, (como la relatividad), de la ciencia.

b) Un Saber Sin supuestos, así como la filosofía no deja nada sin problematizar y sin fundamentar. la ciencia opera sobre supuestos, la reflexión que aquí se trata, dice Zubiri, consiste en una serie de actos con los que coloca, en nueva perspectiva, al mundo entero de nuestra vida incluyendo los objetos y cuantos conocimientos científicos hayamos adquiridos sobre ellos. La filosofía va hasta los principios del *ser* y de *la conciencia*.

c) Saber Valorativo, el orden y la jerarquía de los seres es posible solo por la filosofía, así como el orden y el sentido de los mismos y el del Universo con respecto al hombre, y sobre el ser simple y neutro está el *valer*. El hombre filósofo, descubre lo apreciable y estimable de los seres, la *preferibilidad* de unos respecto de otros, del valor intrínseco que les corresponde, así es como la vida humana se realiza por los valores y es, sólo por ellos, que tiene sentido la existencia.

d) Saber Ontológico, por el *Tratado del ser y del ente en sí mismos*, no se encuentra es ningún campo de ninguna ciencia en particular, y este Tratado es necesario para la jerarquización, y

aún para una simple clasificación. Preguntarse por el Absoluto, por la necesidad, la contingencia, por la sustancia, por la relación, por el ser y la nada, es colocarse en el campo de la filosofía y de la metafísica, *que desborda y sobrepasa lo físico*. El filósofo pretende dar unidad y sentido a la totalidad desde el hombre, "... *es la cosmodicción mediante la función valorativa de la mente...*", (según el Dr. CASO, Antonio)²⁷, en "... *una teoría totalizadora de los valores culturales y sobre una axiología de la cultura...*", complementado por LARROYO, Francisco)²⁸.

Así la Creatividad es Totalizadora en tanto que reflexiona sobre sí misma, sobre sus conocimientos básicos, su legitimidad y operaciones, sobre los objetos reales posibles, sobre todo en los imposibles e irreales, sobre el pensamiento creador, sobre sus posibilidades, condiciones y alcances, en extensión y profundidad, desbordando límites. También opera sobre supuestos, porque no deja nada sin problematizar ni fundamentar, hace una reflexión de actos que la colocan en una perspectiva nueva o diferente del mundo, y se va hasta los principios de la conciencia y del ser creativo.

Del modo en que el orden y la jerarquía de los seres son posibles, el sentido de ellos y del universo con respecto a sí mismos, está el *valer*, el valor intrínseco, lo estimable, lo apreciable y la perfectibilidad de unos con respecto a los otros. Así la vida se realiza, con y por esos valores que le dan sentido la

Creatividad en la existencia del *ser* y *del ente* en sí mismos, esta relación que se articula a la necesidad, la sustancia y esencia del propio ser, que desborda y sobrepasa lo físico y le da unidad y el sentido de totalidad al hombre mediante la función valorativa de la mente y en la totalización

27. CASO, Antonio.

28. LARROYO, Francisco.

axiológica, es decir, totalización de postulados y definiciones científicos de sí misma y de la cultura. Mientras la vida cotidiana y el conocimiento vulgar dominaban al hombre, éste andaba entre los seres y las cosas como una más. Pero en el momento en que se asombra de esto, de aquello y del todo, entonces empieza a filosofar, empieza a inquirir, a problematizar, a explicar, que: “Por el asombro, comenzaron los hombres, ahora y en un principio, a filosofar, asombrándose primero de las cosas extrañas que tenían más a la mano, y luego, al avanzar poco a poco, haciéndose cuestionamientos de las cosas más graves, como los movimientos de la Luna, el Sol, los astros y la generación del todo”. Aristóteles. **En el momento en que se asombra, primero de las cosas que tenía a la mano, después de cosas más graves, así es como comenzó a filosofar. Sin darse cuenta, reflexionaba paralelamente con Creatividad, porque, aparte de asombrarse, comenzó a ponerle más interés a las cosas y siempre, de alguna manera, solucionó los problemas de la vida cotidiana, al mismo tiempo que se ocupaba de los hallazgos y Descubrimientos, concluyendo en la Inventiva. Así como comenzó a filosofar, de alguna manera también comenzó a Crear. Filosofía y Creatividad siempre han ido de la mano, aunque la Creatividad haya sido descubierta como tal, hasta hace poco, poco en relación con la existencia y conocimiento de la Filosofía en la historia y en el mundo.** La Filosofía Griega²⁹, se inició con los Pre-Socráticos, el tema de éstos fue: *La Naturaleza=Physis*, a quienes Aristóteles llamó: *los físicos*, a

éstos les llamó la atención *el movimiento, el cambio*. Si todas las cosas cambian, crecen y decrecen, son frías y calientes, nacen y mueren, entonces se sigue que *todo es y deja de ser*, luego entonces, llegaron a la conclusión de que “*todo es y no es*”. **Entre los filósofos tenemos: Tales de Mileto**, que pone como principio explicativo de todas las cosas de la naturaleza, **al agua. Anaximandro**, después de Tales, pone el principio de las cosas en el apeiron, o sea **lo finito, lo ilimitado**, de lo que proviene Todo y Los Contrarios. La multiplicidad de formas revela al Uno (el Único), al Ente. **Anaxímenes**, discípulo de Anaximandro decía: **el aire** da origen a todas las cosas por la condensación y la rarefacción. Así resultan, las nubes, el agua, la tierra, etc. **Los Pitagóricos**, pusieron en los **números** la esencia de las cosas. El 1 es el punto, el 2 es la línea, el 3 es el plano o superficie, el 4 es el sólido o volumen. A cada astro se le asignó una nota y el conjunto, por su armonía, producía una música celestial. También había que llegar a una vida contemplativa mediante un “endiosamiento”, quien llega a esto es un sabio: *sophós*, saber (de aquí: filosofía, o amor a la sabiduría). **Parménides**. (S VI-V). En las cosas que eran objeto de filosofar de los anteriores, vio el On (UNO), **el Ente**, en él Llegamos a la mente y/o al espíritu. Si las cosas cambian; son pequeñas, grandes, calientes, frías, etc., todas coinciden en que son entes, así nace la Ontología. **Anaxágoras** (600-450 a. c), el cosmólogo, afirma que todo está en **El cosmos, luego entonces, el Cosmos es el Todo. Protágoras** (480-410 a. c), habla de: **el relativismo**. Retomando de los filósofos (físicos o no), que: el agua como

29. HESSEN: *Filosofía Griega*,

principio de las cosas de la **naturaleza**, lo infinito, lo ilimitado, de lo que proviene todo y de los contrarios, en esta multiplicidad de formas se revela el Ente, dentro de lo infinito, inconmensurable e intangible el aire que da origen a todas las cosas, los números, colocados en la esencia y contemplación de las mismas dan como resultado el conocimiento y el saber sobre ellas, facilitando, en consecuencia, el amor a la sabiduría. Entre las cosas dignas de reflexionar, sobre ellas se vio el *On//ente*, al cual se llegó por la mente y el espíritu, en el entendido de que *si todo es*, pequeño, grande caliente o frío, etc., entonces *todo es un ente*, naciendo *la Ontología*, el cosmos y el relativismo.

Así la Creatividad camina a la par con la Filosofía, porque tiene sus propios principios, su propia naturaleza es infinita en el tiempo e ilimitada en el espacio por lo inconmensurable que es, porque proviene del todo, que contiene a los contrarios, su multiplicidad de formas es en la que se revela el Ser/Ente, que visto así ahora, es un Ente/Ser Creativo. La Creatividad es infinita, inconmensurable e intangible, que como el aire, da origen a casi, todas las cosas, contempla los números, la esencia y el amor al saber. Así el ente, la mente, el espíritu y Creatividad, se concatenan en un Todo, siempre en relación con el tamaño del cosmos.

El ente es uno, móvil, presente, lleno, y no perecedero, de aquí se sigue el problema de que el movimiento, en realidad no existe, y la física es imposible. Otros darán su solución, entre ellos Aristóteles. Si antes se educaba sobre las bases de la filosofía de la vida, del "...deber ser...", y/o del "...de lo que hay que hacer...", en el seno de la familia, primero de padres a hijos, de generación en generación, después, al ampliarse los campos del conocimiento

se dieron cuenta que había tanto que aprender, que tuvieron que ordenarlos, jerarquizarlos, *cronologizándolos* y sistematizándolos y determinar los espacios y los tiempos. Hubo que deducir, inventar e implementar teorías, métodos y técnicas para enseñarlos, surgiendo la Pedagogía derivándose de la misma Filosofía, para seguir Educando/Enseñando, luego entonces en cuanto Enseñanza se trata de Pedagogía y en cuanto Educación se trata de Filosofía. La Pedagogía es Filosofía aplicada, porque en la Pe Pedagogía se

educa con bases filosóficas y con Teoría, Método y Técnicas

Pedagógicas se enseña la diversidad del conocimiento

que hay por aprender. Con la diversidad de áreas

de conocimiento y la aparición y desarrollo de

teorías, métodos y técnicas, la Pedagogía va

adquiriendo cierta independencia para sus-

tentarse como Ciencia de la Educación y de

la Enseñanza, cada vez más de ésta que de

aquella, pero siempre teniendo las bases

filosóficas, y puesto que desde siempre y

hasta ahora se ha tratado con entes, per-

sonas, seres humanos, la pedagogía va a

hermanarse y hacer uso, o mejor dicho,

va a complementarse de la Psicología.

"La filosofía de la educación", no es una

aplicación externa de ideas ya preparadas

a un sistema de práctica que tiene origen y

finés radicalmente diversos; es la formación

de hábitos mentales y morales justos, respecto a

las dificultades de la vida social y contemporánea"³⁰.

Dicha formación de hábitos mentales y morales

justos, sienta las bases de preparación para despertar

y facilitar el desarrollo de la Creatividad. Las ciencias aplicadas,

entendidas como ciencias prácticas, van dirigidas al conocimiento de la

realidad, "... se dejan guiar, en la elección de los problemas y del material

de estudio por consideraciones prácticas. De la constatación de que la

Pedagogía es Filosofía Aplicada, no se deduce enteramente que aquella sea una ciencia normativa”³¹, aún de que su método y contenido sean los mismos de la Filosofía. Hay que pensar que la Pedagogía no solo se debe ocuparse de los medios de la Educación dejando a la Filosofía la determinación de los fines. *Con la Lógica*, que es la ciencia que expone las leyes, modos y formas del conocimiento científico, (Lógico, que estudia y sabe. Dícese comúnmente de toda consecuencia natural y legítima; del suceso cuyos antecedentes justifican lo sucedido) y con la *Ética*, como parte de la Filosofía que trata de La Moral, que comprende las obligaciones que el hombre como ser racional y moral, tiene para con Dios, para con el prójimo y para consigo mismo y, puesto que tiene un fondo eminentemente de moral social basado en la justicia, estudia, no solo los actos como son en sí mismos, sino con relación a lo que idealmente deberían ser. Con ambas, Lógica y Ética, la Filosofía sienta las bases morales en todos los sentidos y en el sentido de la Creatividad, la Filosofía la considera, o la toma en cuenta, y elabora sus teorías Filosóficas o Precientíficas acerca de ella y la definen, o mejor dicho, tratan de explicarla, en otros términos, como: *inspiración divina, demencia, genio intuitivo, fuerza vital, cósmica y/o atributo heredable*. **Bajo el rubro de Teorías Filosóficas o precientíficas Saturnino de la Torre recoge cinco teorías sobre la Creatividad, que pareciera que se contraponen a las Teorías Psicológicas, pero en realidad se complementan.** Creatividad como Inspiración Divina, es de las teorías la más antigua y afirma que aquél que crea algo, lo hace por inspiración divina. Se basa en las tendencias de las religiones antiguas de dar un sentido divino a todo lo inexplicable. La Creatividad como Acto de Demencia, esta concepción la considera como una especie de locura y explica sus manifestaciones espon-

táneas e irracionales como ataques y arrebatos. La Creatividad como Genio Intuitivo, aquí, al creador sigue considerándosele como una especie rara, aunque ya no como un enfermo mental, la Creatividad se desarrolla intuitivamente. Es irracional, impredecible y se creía, en aquel entonces, que era imposible de educar. La Creatividad como Fuerza Vital, fuerza se rebela en el ser humano por su capacidad de encontrar un orden en hechos o ideas inarmónicas que se dan fuera de sí mismo, de dar con la respuesta oportuna dentro de las múltiples posibilidades. La Creatividad como Fuerza Cósmica, Whitehead es el iniciador y, para muchos, posiblemente el único representante de esta teoría que *diluye* al individuo “en el enorme océano del Cosmos”. La Creatividad como Atributo Heredable, genéticamente, entendiéndose que pasa de padres a hijos (Galton y Terman, genetistas, que estudian los genes y las cuestiones de herencia genética) y también lo heredable o herencias adquiridas o aprendidas en los círculos sociales donde se desarrolla la persona, tanto casa y escuela, como el trabajo. Con este apartad, las Teorías que explican a la Creatividad, no se agotan las posibilidades, muy al contrario, podemos añadir otras como La Casualidad, que explica, y se aplica a los descubrimientos y La Causalidad de los actos creadores como producto de ella. **NOTA ACLARATORIA y EXPLICATIVA SOBRE** la forma del siguiente texto. **LA FORMA DE TORBELLINO es CAMBIANTE y FRÁGIL** (como la inspiración), **VARIABLE y DISCONTINUO** (como la demencia), **ESPACIADO y ALTERNO** (como el genio intuitivo), **INTERMITENTE** (como una fuerza vital), **VERSÁTIL** (como atributo de heredabilidad) **Y** hasta **UN POCO INCONSTANTE e INCOMPRESIBLE PERO BIEN ACEPTADA** (fuerza cósmica), obedece a que **ASÍ ES CREATIVIDAD EN TÉRMINOS FILOSÓFICOS**.

31. DEWEY, “Democrazia e educazione”, op. cit., p. 443, en RAVAGLIOLI, F.: “Perfil de la Teoría Moderna de la educación”. GRIJALBO 1984.

A saber, en términos filosóficos, entendamos a La Creatividad como:

- a) **inspiración divina**, En boca de **SÓCRATES (450 a. C): “el don que tu posees... no es arte, es una inspiración, es una divinidad la que te mueve”**.
“Los poetas no componen a merced del arte sino por una inspiración divina”.
En este sentido la Creatividad es más un Don divino, fruto de la Inspiración, que de la Educación. Esta teoría no ha muerto, esta idea de que el artista está inspirado por un **“poder sobrehumano”**, se mantiene aún viva, afirma **SOROKIN**.
Dentro de la filosofía Aristotélico /Atomista, **MARITAIN**, Jacques en: **“Creative Intuition” 1953**, declara que la Creatividad tiene su origen en **“algo sobrenatural”**. El poder creador depende, sobre todo de **“el reconocimiento de la existencia de un consciente espiritual”**, (**TORRE, Saturnino de la**, en: *Creatividad Plural*, 1985, p. 160). Después entenderla como:
- b) **un acto de demencia**, como **una especie de locura**. (**KRETCHMER**, Lange). Dichas **manifestaciones espontáneas e irracionales**, explicadas como arrebatos/ataques. **Platón** mismo, declara que **no había distinción entre el frenesí y el estar poseído por una divinidad**. Esta conceptualización demencial de la Creatividad ha tenido aceptación en lo artístico, pero no en lo científico, aunque, a veces se declare que los científicos tienen actitudes demenciales, o se piense que **sólo están un poco locos** ¡sí!, pero *por y para su ciencia*. Únicamente **en ocasiones apenas se puede distinguir hasta donde llega el genio y donde inicia la locura, y suele manifestarse en la forma más inverosímil, irreflexible**, más **arrebataada, instintiva, pasional, emotiva, expresiva e involuntaria del acto creador**, tan es así que va ser menester verse en la necesidad de ser explicada en términos estrictos de la Patología.
En este sentido se distinguen las semejanzas entre el Acto Creador del Genio y los ataques epilépticos de un enfermo.
S. FREUD, vino a reforzar con el psicoanálisis la procedencia conflictiva de la Creatividad. El artista **encuentra en el arte, un medio para expresar en cosas y objetos creativos, sus conflictos internos, que si no fuese así seguiría siendo sólo neurosis**. **ANASTASI, A**, en: *“Psicología Diferencial” (1971)*, explica la relación entre el genio y la locura o demencia con una triple aserción, y la explica de la forma que sigue:
1ª. **La condición patológica aumenta la fuerza de las emociones** en

el individuo **y su capacidad para responder a estímulos débiles**, esto los lleva a experiencias de las que carecen las personas normales.

2ª. **Experimentan con mayor rigor la desgracia y los sentimientos**, sobre todo los de **de inferioridad**, resultando éstos, **los más motivadores**.

3ª. **Tendencia hacia una vida rica en fantasías y ensueños, asociada con desórdenes mentales alucinantes** que les conducen solamente a experiencias imaginativas, necesariamente, ya que, por lo general, ellos no construyen nada o demasiado poco de lo que suelen idear e imaginar

c) **como parte del genio intuitivo**, según (KANT y HIRSCH), **Kant decía: la Creatividad es como una totalidad desarrollada intuitivamente. Así el creador ya no es entendido como una persona demente, ahora es de una especie rara** que en el

acto de crear constituye, directa e inmediatamente, lo que otros alcanza de una manera lenta y discursiva. Así la **Creatividad es**

impredictible, irracional e incontrolada, pero de modo alguno es educable. Esta teoría se desarrolla al socaire del “hombre universal”,

aplicándola al poder creador de genios como Leonardo Da

Vinci, Miguel Ángel, etc. Posteriormente KANT, en: *Crítica*

de la razón”, asocia el poder de la inventiva al genio. Para él,

la **Creatividad es un Proceso Natural como el de crecer, que**

tiene sus propias leyes y que no se puede influir en su proceso.

En su apoyo, **Galton, pronunció un enorme acopio de datos**

en: Hereditary Genius” (1869), para demostrar que **los genios**

son fruto de la herencia, es decir, que **tienen un poder innato**,

sin remarcar su **carácter intuitivo**, al mismo tiempo **ANASTASI, A,**

asevera que, **“las visiones místicas e intuiciones inconscientes, se han**

atribuido al hombre de genio”. Cabe señalar a Carlyle, Shopenhawer,

Emerson, y sobre todo a **HIRSCH, W, en: “Genius and Creatitive**

Intelligence” (1931), **distingue tres dimensiones en la mente, son:**

1ª. De tipo **perceptivo / cognitivo**, común a todos los animales,

2ª. De tipo **lógico/conceptual**, característica innata del hombre, y

3ª. La **inteligencia creadora**, propiamente dicho, **el genio intuitivo.**

d) **como una fuerza vital**, la teoría evolucionista de **DARWIN y BERGSON**, tiene en su extensión la concepción de la Creatividad como “Fuerza vital”. En un concepto

panteísta del poder creador, se diría que **la naturaleza en**

tera participa de él, **la materia inorgánica produce átomos, es-**

trellas, constelaciones, pero **en el sentido propio de la palabra**

evolución, sólo la materia orgánica es creativa, ya que conti-

nuamente origina, en su reproducción verdaderos seres nue-

vos. La fuerza creativa en los seres vivos **produce**, desde

lo más hondo, una gama interminable de **formas únicas, irrepetibles e irreversibles**. Como dice DOBZHANSKY, T, en “On Methods of Evolutional Biology and Antropology” 1955 “**La evolución es un proceso creativo**”, “**razonable definición de Creatividad**”. El biólogo SINNOT, E, en su obra: “**Creative Imagination**”, (1963, p. 194-210), da la misma visión con un mirada más actualizada: “**la vida es creativa porque se organiza y se guía por sí misma, y porque continuamente ofrece novedades**”. La fuerza vital, se manifiesta en el ser humano por su capacidad de encontrar orden al conjunto de **hechos o ideas inarmónicas**; dándole solución eficaz a esbozos inconclusos **con posibilidades de escudriñar significado** a multitud de **experiencias**. En última instancia el poder creativo/creador es la manifestación del **principio de organización** que subyace en todo ser vivo, y el ser humano va más lejos porque hace **arte y ciencia**.

e) como **una fuerza cósmica**, esta teoría, en la que el ser humano se diluye en el enorme océano del **Cosmos**, es casi exclusiva de WHITEHEAD, A. N, en su obra: “*Process and reality*”, 1929, p 31, do **Creatividad es concebida, ya no como flujo de hechos concretos, sino como una realidad rítmica y cíclica que informa a todo ser que nace, se desarrolla y muere**. Que **continúa e inevitablemente produce** novedades, hallazgos e **inven ciones** entendidas de las siguientes dos maneras:

1ª **Como una renovación constante de lo que existe para encontrar lo que se es. Esto lleva consigo el reemplazamiento de sus propios componentes, aún de que el elemento nuevo es bastante semejante, nunca llega a ser “idéntico”, aunque sí mucho muy parecido.**

2º **Como producción de realidades, contextos, prácticas, experiencias, situaciones, etc., que no se conocían anteriormente, a ésto lo denominamos “avance hacia la novedad”, y, por último, también se planteaba que, la Creatividad afloraba y/o surgía**

f) como **un atributo heredable**, entendiéndose que pasa de padres a hijos, **por medio de la Genética** (GALTON y Terman) y en general todos los genetistas, que estudian los genes y las cuestiones de la herencia genética). También se refiere a lo heredado por atributos aprendidos por adquisición de conocimientos por la enseñanza de alguien.

Sócrates, (469-399 a. C), no escribió libro alguno, pero realizó su obra de enseñanza y verdadero apostolado, en los lugares en los que se congregaba bastante público, y sabemos que su doctrina es principalmente conocida por lo escrito en los *Diálogos de Platón*, uno de sus más destacados discípulos. Sostuvo el principio de un Supremo Hacedor contra la pluralidad de dioses y **exhortaba a la juventud a educar sus instintos sin pretender reformar la obra de la Naturaleza.** Fue el primero y más importante filósofo ateniense, aunque Anaxágoras ya había enseñado en Atenas en el siglo V, sólo que su permanencia fue pasajera y con él termina el llamado *período cosmológico* de la filosofía griega (600-450 a. C), en que la preocupación preferente residía en averiguar la causa última del mundo (cosmos), en el *¿Cómo y Porqué se ha formado?* Así “... un nuevo rumbo toma la filosofía, en Atenas, **durante la segunda mitad del siglo V (450-500 a. C), lo inician Sócrates y los Sofistas,** quienes lo llevan a su punto máximo de desarrollo, esta nueva época tiene, filosóficamente hablando, un **carácter antropológico, ya que en esa época se estudia señaladamente al hombre mismo...**” Frente a las convicciones humanas fundadas en la tradición y en la fe, tratan los sofistas de llegar a conclusiones racionalmente aceptadas, dudando (*escepticismo*) de las creencias y costumbres morales de sus conciudadanos. **El iluminismo, es** el intento de plantear y resolver los problemas del valor de la vida y de las instituciones sociales, recurriendo a la sola luz de la razón. ¿Puede fundarse de modo racional la existencia de valores humanos universalmente reconocidos? Así se formula esta actitud iluminista de época. **Protágoras (480-410)** fue la cabeza espiritual de los sofistas. Enseñó que *el hombre individual es la medida de todas las cosas.* Lo que parece bueno a uno, puede ser malo para otro, su doctrina recibe el nombre de **El Relativismo, por cuanto considera la verdad**

como algo relativo, algo que depende de quien emite su opinión, en cada caso. La acción de los sofistas fue fructífera sólo cuando se convirtieron, echando mano de su arte oratorio, en los defensores de causas injustas. Profesionalmente *eran maestros ambulantes* y Sócrates conservaba la Fe en la Razón y el convencimiento de que existe una verdad universalmente válida. **Sócrates logra que los sofistas vuelvan a hallar ideales de la ciencia y de la moralidad.** La filosofía socrática **rechaza el relativismo y escepticismo;** su método tiene el designio de **obtener conocimientos universalmente válidos.** Sócrates **hace del examen de sí mismo, un método filosófico: Conócete a ti mismo, he ahí su principio. El examen de casos concretos, vividos por cada cual, es el medio para descubrir las ideas generales.** Para averiguar, por ejemplo, lo que sea (es) la justicia, hace que su interlocutor reflexione sobre una acción justiciera que halla experimentado y, mediante un análisis pertinente, procura que ascienda al concepto (definición) de esta virtud, a la idea de justicia, que todo hombre despierto puede reconocer, pues *el criterio de verdad de Sócrates es un antropologismo general (es verdadero lo que parece a todos verdadero).* Con estas ideas se plantea el problema filosófico de la *definición de los conceptos generales.* **Para Sócrates,** el fin último de **la filosofía es la educación moral** del hombre. De ahí que las ideas generales que le preocupaban eran las de **las virtudes éticas.** El consideraba que el recto conocimiento de las cosas lleva al ser humano a vivir moralmente (*intelectualismo moral*). El que sabe lo que es bueno, lo practica. “Ningún sabio yerra”, la maldad proviene de la ignorancia³², **y, puesto que la virtud reposa en el saber, puede enseñarse, como la Creatividad.** Luego entonces, la convicción moral de Sócrates, en definitiva **es ese intelectualismo eudemonista, que es la felicidad del saber o la felicidad que da el**

32. SÓCRATES en Platón, *Diálogos*, 1ª, PORRÚA, Colección. “Sepan cuantos...”, Méx. 1962.

saber³³. Sócrates como los sofistas, acude a la plaza pública a instruir a sus conciudadanos. Se distingue de los sofistas en que no es un mercader de la sabiduría. No conversa como un hombre que oculta su ignorancia con frases seductoras; quiere en comunidad de trabajo, descubrir la verdad, pues es consciente de que ignora demasiado, a diferencia de los sofistas que, creyendo saber todo, ni siquiera se dan cuenta de su propia ignorancia. Para hacer notoria dicha ignorancia, se sirve de hábiles preguntas, encaminadas a confundirlos, esta es la *ironía socrática*, (*ironía* significa en griego *interrogación*). Así el “no saber”, que en un principio expresa la modestia del filósofo (“saber es solo poder divino, la misión del hombre es aspirar al saber”), se torna un *disfraz pedagógico*, en el cual su final objetivo es conducir al interlocutor, por su propia reflexión, a la verdad moral. **Así como Filosofía, que explica a la Creatividad, como: una inspiración divina, un acto de demencia, parte del genio intuitivo, una fuerza vital, fuerza cósmica y como un atributo heredable, con la Lógica y la Ética, la Creatividad adquiere el carácter antropológico, estudiando señaladamente al ser humano con método socrático: “conócete a ti mismo...”**. Así como el Iluminismo, en su intento de plantear y resolver los problemas del valor de la vida recurriendo a la *luz de la razón*, y el *Relativismo*, por cuanto considera la verdad como *algo relativo a algo*, que depende de quien emite su opinión, en cada caso, Sócrates logra que se vuelvan a hallar los ideales de la ciencia y de la moralidad, aún de que su filosofía rechace el relativismo y el escepticismo; su método tiene el designio de obtener conocimientos universalmente válidos. Sócrates hace del examen de sí mismo, como caso concreto vivido por cada cual, el medio para descubrir las ideas generales o *conceptos / virtudes éticas* que conducen hacia el camino de una *educación moral y al camino del saber de las cosas rectas*, puesto que, “*el que sabe lo que es bueno, lo practica*” **y, ya que la virtud reposa en el**

saber, ésta, por lo tanto puede enseñarse y aprenderse, y es “ese saber” lo que trae la felicidad que *se convierte en el intelectualismo eudemonista*, que es la felicidad que da el saber, **el saber filosófico/lógico/ético, que constituye parte de la plataforma de la Creatividad**. *Lo anterior se apega a la Autorrealización de la pirámide de MASLOW, porque en ella radica la felicidad, que da el saber, el satisfacer el hambre y, la sed insaciable del saber y del hacer. Creatividad es autorrealización, es intelectualismo eudemonista que considera la sensibilidad, lo emotivo/efectivo, lo motriz y otros tantos elementos del contenido de la conciencia, que participan en los propósitos de dos palabras: Totalidad Integrada. Ésta es a su vez también integradora que es la esencia de la Holística. El método que consigue estos propósitos consta de dos partes: una: destructiva y negativa y otra: constructiva, propositiva y creadora, para estos efectos, retomando, por principio de cuentas, la ironía de Sócrates que consistía en el arte de dialogar/debatir, de dar a luz o iluminar y de descubrir la verdad, de donde, por lo de dialogar/debatir se le llama Eléntica (de *elenchos*, objeción), por lo que se refiere ayudar a dar a luz o iluminar, es conocida como la Mayéutica (de *maieutiké*, arte de la partera, o ayudar a dar a luz) y en lo concerniente al hecho de descubrir se le conoce como Heurística (de *heuristické*, descubrir, origen de la enseñanza aprendizaje por descubrimiento), el método adquiere el carácter de Holístico, que significa: Total/Integrado, método que contempla, por una parte, algunas de las Bases, Acciones y Principios de la Creatividad. HOLÍSTICO, del griego: *holos* “todos”, que ha dado entre otras palabras, en latín: *solidus*, “entero, sólido”; *salvus* “intacto, sano”, de donde *salve* “saludo”, “pórtate bien”, *solidare*, “soldar”; etc. Encontramos esta raíz en gran cantidad de lenguas indoeuropeas y también semíticas. A saber, la **Creatividad es: Elénti/Mayeú/Heurí/Holística** (bases y Principios).*

33. **PLATÓN**: *Diálogos*. 1ª PORRÚA, Colección. “Sepan cuantos...”, Méx. 1962.

ELÉNTICA / MAYÉUTICA / HEURÍSTICA / HOLÍSTICA = Bases de Creatividad

elenchos maieutiké heuristické holística

de objetar, ayudar a dar a luz, arte de descubrir, totalizadora Integral, = Acciones de Creatividad

Preguntar Iluminar Descubrir Integrar = Principios de Creatividad

En inglés: *to heal*, “curar”; *holy*, “santo”, “unificado”; en alemán: *heilen*, “curar”- de donde *heil*, de memoria catastrófica, “viva”; *heilig*, “santo”.

Se le encuentra también en hindú, en persa: *salam*, “saludo”, “pórtate bien” de donde vienen los *salamalecs*; en árabe y hebreo: *shalom*, etc.

El francés ha conservado esta raíz griega en *holocauste*, “sacrificio donde la víctima es quemada completamente” y *catholique*, “universal. Es importante y significativo subrayar la relación etimológica de la **salud**

con las nociones de **unificación**, de **integridad** (y por lo tanto de Gestalt, connotando a la Creatividad, como “forma global, integrada”)³⁴ y su campo común con la **santi-**

dad, otra forma de unificación del ser. Así como **sano**

y **santo** significan “íntegro”³⁵. “... La Holística señala al mantenimiento y desarrollo del bienestar armónico y no, a la “cura” o a la “reparación” de algún problema; no implícita a un “estado de normalidad”, posición opuesta al espíritu, mismo la Gestalt, que valora el derecho a la diferencia, a la originalidad irreductible de cada ser. La Gestalt como la Creatividad reúnen la noción de **desarrollo personal**, de **formación**.³⁶ En la *formation*, el cambio aparece con una nueva forma de sentir, de percibir, de conocer, de expresar, de actuar, es un paso de lo conocido a lo desconocido. Se basa en las “elaboraciones” de la consciencia y sobre una transformación de la energía.” y de apertura del potencial humano (que difiere de los puntos de vista “normalizadores”, centrados en la “adaptación”). “Lo normal debe definirse, no por la adaptación, sino, al contrario, por la capacidad de inventar normas nuevas”³⁷. Por lo tanto, el: **MÉTODO HOLÍSTICO** es

ELÉNTICO / MAYÉUTICO/HEURÍSTICO, esto es, dialogar, debatir, objetar, iluminar, descubrir en un todo integrado. Método que favorece el diálogo, accesa el debate, admite la objeción, concede la iluminación y propicia el descubrimiento de una manera totalmente integrada. La etapa siguiente de la filosofía griega, representada por **Demócrito**, **Platón** y **Aristóteles** que se prolonga desde la muerte de Sócrates hasta la de Aristóteles (322 a. C.), adquiere entonces una **fisonomía sistemática**. Mientras que cada uno de los de la **normalidad**; el resultado de una acción terapéutica no es el regreso o el paso a un funcionamiento “normal”, es la creación de un funcionamiento original que permite el máximo de expresión compatible con la vida en sociedad.³⁸ El grupo de los pensadores anteriores, se ocupó solamente de un limitado círculo de problemas, acaso porque conocían un sólo aspecto de la existencia; mientras que el interés por el conocimiento de la naturaleza aparece separado del interés por el conocimiento del hombre, ahora el esfuerzo de estos tres filósofos se dirige por igual a *la existencia toda* o a *todo lo existente*: así la naturaleza como el hombre son objeto de su preocupación por el conocimiento de la naturaleza aparece separado del interés por el conocimiento del hombre, ahora el esfuerzo de estos tres filósofos se dirige por igual a *la existencia toda* o a *todo lo existente*: así la naturaleza como el hombre son objeto de su preocupación. Más, por otra razón, igualmente rigurosa, por la que la filosofía de esa época asume el carácter de sistémico, es que *cada uno*, de estos tres pensadores, explica “*la existencia toda*” a la luz del concepto en el que *cada quien creía que era el concepto fundamental*. Así, para Platón, el concepto es *la Idea*; para Demócrito es *la materia*; para Aristóteles, el principio de *la evolución (entelequia)*, *Hilemorfismo (materia y forma)* De este modo se crearon las tres concepciones del mundo y de

34. GINGER, Serge y Serge Anne. *La Gestalt. Una terapia de Contacto. MANUAL MODERNO*, México, 1993 p. 15

35. *Op. Cit.* p. 21

36. *Op. cit.* p. 15. En el sentido de “puesta en forma” nueva o no, *Gestaltung*, como lo entiende Bernard HONORÉ en: *Pour une pratique de la formation*, Paris Payot, 1980.

37. GOLDSTEIN, K.: *Le structure del’organime*, New Cork, 1934, p. 15.

38. CANGUILHEM, G.: *Le normal et le pathologique*, París. PUF, 1996.

la vida y, en paralelo, los tres clásicos sistemas filosóficos, a saber, **el materialismo**, (por Demócrito), **el idealismo** (por Platón) y **el hilemorfismo** (por Aristóteles: De tres conceptos: Idea, Materia y Evolución, se crearon: los tres sistemas filosóficos que derivaron: las tres concepciones del mundo y de la vida por Platón, *Las Ideas*, para *El Idealismo* por Demócrito, *La materia*, para *El Materialismo* por Aristóteles, *El principio de La Evolución*, para el *Hilemorfismo*. **Tres conceptos, tres sistemas filosóficos, tres concepciones del mundo y de la vida, que se adecuan, confluyen, fluyen e influyen de y con la mismísima Creatividad, porque, siempre por principio: la idea, después: la materia, la base para corporizar o materializar las ideas, convertidas en acciones que culminan derivando productos, objetos, obras, que reflejan el principio y continuidad de la evolución o entelequia en el mundo, la vida y la humanidad. Platón**, en la historia general de las ideas, (nace en 427 y muere en 347 a. C), esto es **veintitrés años después** de la muerte de Demócrito y **a cincuenta y dos de la muerte de Sócrates**, de quien tuvo la mayor de la influencias.. **En** su viaje a **Sicilia, hacia 387, funda en el Jardín de Academus, su escuela**, que pronto atrajo relevantes personalidades. El lazo de unión pareció ser desde luego cierta comunidad de ideales éticos fundados en la amistad. Su actividad docente tuvo al principio, a la manera socrática, *el carácter dialógico*; más tarde fue ganando terreno la *exposición docente*, que significó para Platón el punto de gravedad de su vida. *La Academia*, una de las más famosas de todos los tiempos, instalada en los alrededores de Atenas, camino a Eulisis. Su historia suele dividirse en *tres períodos*: *La Antigua Academia hasta el año 260. La Academia Media, que toma una dirección escéptica y La Academia Nueva que se hace dogmática y cae en el eclecticismo. Ante la Creatividad hay mucho escepticismo, esa incredulidad, suscita una búsqueda incansable de verdades o posibilidades, búsqueda que agota los imposibles o las no verdades, en ese sentido el escepticismo se torna positivo para no caer en una sola corriente o en*

una sola cosa que hay que seguir ciegamente, sin cuestionarla. A saber: Es ESCÉPTICA, por su incredulidad ante la verdad.**DOG MÁTICA** como principio innegable científico y de Dios; por Absolutista / Fundamentalista y **ECLÉPTICA** por su ser conciliadora + **Escepticismo** doctrina filosófica que afirma que la verdad no existe, o que el hombre es incapaz de conocerla, acaso, que exista. Incredulidad o duda acerca de la verdad o eficacia de alguna cosa. + **Dogma** proposición que se asienta por firma y cierta, y como principio innegable de la ciencia. Verdad relevada por Dios y declarada por la iglesia. + **Eclecticismo, escuela** filosófica que procura conciliar las doctrinas que parecen mejores o verosímiles de diversos sistemas, métodos juzgar u obrar que adopta un un temperamento intermedio en vez de seguir soluciones extremas o bien definidas. **Ante la Creatividad hay mucho escepticismo, esa incredulidad, suscita una búsqueda incansable de verdades o posibilidades, búsqueda que agota los imposibles o las no verdades, en ese sentido el escepticismo se torna positivo para no caer en una sola corriente o en una sola cosa que hay que seguir ciegamente, sin cuestionarla. La Creatividad tiene mucho de dogmática, porque es cierta, puesto que existe como tal, y si se quiere verla como proposición, realmente se afirma y se asienta como principio innegable tanto científico como filosófico que implica la verdad o una verdad revelada, aunque no por Dios, y declarada, no tanto por la Iglesia y ni por la propia ciencia, pero de esto se deriva su carácter ecléptico, porque la Creatividad tiene una función conciliadora con su temperamento intermediario entre los diversos modos que hay de sentir, de pensar, obrar, accionar, juzgar, y otros elementos que conforman al acto creador.** En la Academia, la enseñanza oral tuvo, al principio, más importancia que la actividad literaria. Se recomendaba a los alumnos tener conocimientos de matemáticas antes de iniciarse en el estudio de la filosofía. Así lo hace suponer el cartel fijado en la entrada de ese centro intelectual, que decía: “*Nadie ingrese aquí si ignora la geometría.*”³⁹ La obra inquisitiva,

39. **PLATÓN**: *Diálogos*. 1ª PORRÚA, Colección. “Sepan cuantos...”, Méx. 1962.

creadora, fue adquiriendo con el tiempo mayor significación. Muerto Platón, no se advierte en la Academia un espíritu de creación filosófica, llegó a predominar la erudición en la matemática, si acaso menoscabo de la doctrina de la Ideas. El destino ulterior de la Academia, estuvo vinculado a las nuevas manifestaciones de la filosofía en la antigüedad. Ella misma se constituyó a veces como centro de promotor de nuevas ideas. Los Diálogos⁴⁰ ostentan la forma conversada de considerar los problemas con un énfasis peculiar, algunos tienen carácter polémico. Cabe destacar entre ellos: **El Protágoras** que ofrece las diferencias entre **el método expositivo, verbalista**, propio de este sofista, **y el método dialógico, heurístico, articulado a través de preguntas y respuestas**. ¿Es posible enseñar la virtud? He aquí el tema de este diálogo. Si la virtud, argumenta Platón, se funda en algo objetivo, en algo así como el conocimiento, evidentemente que puede ser enseñado; pero si solo es algo subjetivo, algo que varía de un hombre a otro, entonces no hay posibilidad alguna de enseñarla. **Del mismo modo la creatividad es Dialógica, Heurística porque está articulada por preguntas y respuestas permanentemente, tanto objetiva como subjetivamente. En el Georgias, se discurre sobre el arte de la retórica. Trata de probar que la oratoria es el medio adecuado para obtener y acrecentar el poder, pero la argumentación llena de sugestivas digresiones, prueba en definitiva algo diverso y a veces hasta lo opuesto. Lo Retórico es fundamental en Creatividad, por la argumentación de sugestivas disgregaciones hacia LA DIVERSIDAD, que es LA BASE DE LA CREATIVIDAD. El Cratilo aborda el tema del lenguaje y la comunicación entre los seres humanos. El lenguaje constituye el mejor medio para tal objetivo. Es algo conforme a la naturaleza del hombre, algo invariable en su esencia, en el justo medio, la significación de las ideas ha de poseer cierto carácter social y permanente; de otra suerte no sería posible comunicación alguna. El lenguaje verbal y no verbal, necesarísimo en y para la expresión y la comunicación en Creatividad. El Menón, se vincula al Protágoras, abordando el tema de la naturaleza de la virtud y la**

posibilidad de enseñarla. Introducen el problema: ¿Qué es el conocimiento en general? En el alma dice Platón, existen, **ideas en latencia**, como adormecidas. El hombre conoce, llega a ser consciente de las ideas cuando evoca a éstas, las despierta, y ello ocurre gracias a cierta innata capacidad anímica. **El recurso** en tal delicada tarea **es el diálogo. Aquí se hace ver que toda verdadera educación es un suceso personal, activo**, merced al cual el educando inventa la adecuada respuesta a una pregunta bien formulada. El conocer es un proceso, tiene grados. Una cosa es la mera opinión; y otra, la verdad, el conocimiento. **El verdadero conocer requiere definiciones claras precisas y clasificaciones pertinentes y rigurosas. La Creatividad como una virtud natural y con su posibilidad de enseñarla y de ser aprendida para ser practicada por medio del diálogo como recurso de educación como suceso personal, producto de todo proceso activo que inventa respuestas adecuadas basadas en opiniones, verdades, definiciones claras y precisas, clasificaciones pertinentes de todo tipo de conocimiento y más. El Teetetes** se inicia con el pensamiento de que **el saber, o sea la ciencia, tiene su fuente solo en la sensación.** Se refiere allí la sentencia protagórica de que “el hombre es la medida de todas las cosas”, la fácil réplica de esta relativista empuja la discusión de probar la idea contraria, vale decir que el conocimiento es producto solo de la razón: el hombre conoce solamente por medio de su capacidad racional, la naturaleza íntima de las cosas, su esencia inmaterial e invisible. No llega a ninguna solución definitiva en este Teetetes. Tampoco lo hace en el Parménides, donde hace una dura crítica del abstracto racionalismo sobre el concepto ser. **Del mismo modo es bien sabido que la Creatividad, a veces, no llega a soluciones definitivas inmediatas, y así como el saber o ciencia, tienen su fuente en la sensación, y el conocimiento es producto solo de la razón, el ser humano no solo conoce, por medio de su capacidad racional, la esencia, lo inmaterial e invisibilidad lo inconmensurable e intangible de las cosas. Las sensaciones y las emociones, tanto como el pensamiento, intervienen en el acto creador en la misma medida y en**

40. PLATÓN. *Diálogos*. PORRÚA 25ª Méx. 1968. 785 pp.

el mismo orden de Importancia. En el Sofista, con ocasión de caracterizar a este tipo de intelectual, **llega a la idea** fecunda, decisiva, **de que el conocimiento es una tarea progresiva, que** paso a paso adelanta en sus conclusiones. El camino por recorrer **va de la multiplicidad de las cosas a la unidad de la verdad. Lo mismo pasa en el Proceso y Acto Creativo, primero llega una idea, que auxiliada con el conocimiento adquiere una dimensión progresiva que va de la multiplicidad y diversidad de las cosas a la unidad de la verdad como producto creativo finalmente. El Fedro**, que constituyó el programa docente de Platón al inaugurar la Academia, es un **diálogo rico en materiales diversos, como el alma, ésta es la materia del diálogo entre la Auto-Actividad Creativa y Creadora que caracteriza lo más noble del ser humano. La nobleza del ser humano se manifiesta en el acto creador cuando lo lleva a cabo en pensamiento, cuerpo y alma, palabra y obra. El problema del alma, caracterizado como autoactividad, lo más noble del hombre. En el Simposio se discurre sobre las formas del amor y habla del alma humana, finita**, confinada en el cuerpo, en su anhelo de superar el mundo de los hechos sensibles, en obsequio de una existencia bella y perfecta. Dentro de lo que se piensa de lo que son las formas del amor y del alma humana, finita en tanto confinada al cuerpo, en obsequio de una existencia bella y perfecta y, en un afán de superar al mundo de los hechos sensibles, de lo que se piensa de lo que son las formas del amor y del alma humana, finita en tanto confinada al cuerpo, en obsequio de una existencia bella y perfecta y, en un afán de superar al mundo de los hechos sensibles. **Así la creatividad es como un regalo que nos es dado para conseguir, con amor, esa superación del mundo de hechos sensibles en procesos y productos creativos que los materialicen. El Fedón, habla de la inmortalidad del alma**, que hace un vigoroso intento de demostrarlo, fundándose en la naturaleza de las ideas. **Una manera de inmortalizar el alma que poseemos, es dejarla plasmada en las cosas que hacemos creativamente para poder trascender y lograr dicha inmortalidad, porque son las ideas creativas que manifestamos, los hechos que realizamos y los objetos hacemos, producto de un pro-**

ceso creador, los que se quedan, porque nosotros, tarde o temprano, nos vamos de este mundo terrenal al morir y son las obras verdaderamente creativas las que se quedan, las que trascienden, y trascienden porque hemos puesto en ellas él. El Filebo, a su turno, **ilumina** los conceptos del **placer y del sumo bien. La Creatividad tiene mucho de placentero porque es parte de nuestra propia realización. Creatividad es Autorrealización placentera, uno se autorrealiza en el objeto creado porque es una extensión de uno, eso es por demás muy satisfactorio y si lo que realizamos hace bien a otros la satisfacción es doble porque entramos a la categoría del sumo bien, el bien más grande, de este modo nuestra creatividad se hace extensible a los demás. A saber: La Creatividad es dialógica y heurística porque está articulada por preguntas y respuestas encontradas y descubiertas de manera continua, tanto objetiva como subjetivamente. Preguntas y Respuestas que nos conducen a la Retórica de una argumentación de sugestivas disgregaciones dirigidas a la diversidad que es una de las bases de la Creatividad, ya sea con el lenguaje verbal y no verbal, se convirtiéndose éstos en algo necesarísimo en y para la comunicación. La Creatividad como una Virtud Natural y con su posibilidad, de enseñarla y de ser aprendida para ser practicada, hace uso del diálogo como recurso para la educación, considerada ésta como suceso personal; el diálogo como producto de todo proceso activo que inventa respuestas adecuadas basadas en opiniones, verdades, definiciones claras y precisas, clasificaciones pertinentes de todo tipo de conocimiento y más. Es bien sabido que la Creatividad, a veces, no llega a soluciones definitivas inmediatas, y así como el saber y la ciencia, tienen su fuente en la sensación, y el conocimiento es producto sólo de la razón, el ser humano no sólo conoce, por medio de su capacidad racional, la esencia, lo inmaterial e invisibilidad, lo inconmensurable e intangible de las cosas, tanto las sensaciones y las emociones, como el pensamiento, intervienen en el acto creador en la misma medida y en el mismo orden de importancia. En el proceso y acto creativos, primero llega una idea que, auxiliada con el conocimiento,**

*adquiere una dimensión progresiva que va de la multiplicidad y diversidad de las cosas a la unidad de la verdad como producto creativo finalmente. Un diálogo rico en materiales diversos, como el alma, ésta es la materia de diálogo en la Auto-Actividad Creativa y Creadora que caracteriza lo más noble del ser humano, nobleza que se manifiesta en el acto creador cuando lo lleva a cabo en pensamiento, cuerpo y alma, palabra y obra. Dentro de lo que se piensa de lo que son las Formas del Amor y del Alma Humana, finita en tanto confinada al cuerpo, en obsequio de una existencia bella y perfecta y, en un afán de superar al mundo de los hechos sensibles, así la Creatividad es como un regalo que nos es dado para conseguir, con amor, esa superación del mundo de hechos sensibles materializándolos en procesos y productos creativos. Dicha materialización es la manera de Inmortalizar El Alma que poseemos, es decir, para poder trascender y lograr dicha inmortalidad, porque son las ideas creativas que manifestamos, los hechos que realizamos y los objetos que hacemos, producto del proceso creador, los que se quedan, porque nosotros, tarde o temprano, nos vamos de este mundo terrenal al morir y son las obras verdaderamente creativas las que se quedan, las que trascienden, y trascienden porque hemos puesto en ellas el alma, partiendo de una idea, que se desarrolla en el pensamiento. El Alma puesta en ellas se hace inmortal y al mismo tiempo el alma hace inmortal a las obras creadas. Y lo placentero de la Creatividad se da porque es parte de nuestra propia realización, ya que Creatividad es la autorrealización, uno se autorrealiza en el objeto creado por que es la extensión de uno, eso es por demás muy satisfactorio y, como lo que realizamos, generalmente hace bien a otros, la satisfacción es doble porque entramos a la categoría del sumo bien, el bien más grande, de este modo nuestra creatividad se hace extensible a los demás. **EL SISTEMA.** En el Sistema Filosófico **El Idealismo**, si Sócrates creó el método para descubrir los conceptos, de preferencia en la esfera de lo mortal, Platón se esfuerza por explicar filosóficamente los ideales de la vida, llamando: **Ideas a los** modelos o*

*paradigmas de la existencia, y dialéctica a la ciencia que las estudia. **A saber:** La oposición entre sofistas y Sócrates determinó el punto de partida de la filosofía platónica. Los iniciales escritos de Platón, describen la virtud del maestro; no llega a resultados positivos, pero dejan entrever sus propósitos críticos, que encuentran que es insuficiente su opinión, ya que estos no suministran el saber que la virtud exige. **La filosofía, tiene como objeto de investigación un mundo inmaterial**, que debe existir frente al mundo de los cuerpos, del mismo modo como el conocimiento (*epistemée*) existe frente al mundo de la mera opinión subjetiva e individual (*doxa*). **Por primera vez se admite en la historia del pensamiento, y se expresa conscientemente, una realidad inmaterial y trata de hallarla mediante un saber Supra-Empírico con una actividad espiritual, afectiva, emocional, volitiva y cognitiva; por estas razones, que vienen siendo algunas de las bases de la Creatividad, ésta se injerta, se inscribe o surge precisamente de estas razones o bases, porque la Creatividad en sus inicios es una realidad inmaterial que tiene que ser hallada mediante un saber supraempírico, espiritual, afectivo, emocional, volitivo y cognitivo con una gran carga de conocimientos científicos, para ser materializada y manifestada para poder darla a conocer. La Dialéctica, las Ideas son para Platón algo incorpóreo, susceptible de ser conocido por medio de conceptos**, según la ley general de la asociación y la reproducción, de aquí nace el afán filosófico, el amor de la Ideas (*éroos*), por obra del cual el alma se eleva al conocimiento de la verdadera realidad. La dialéctica es la ciencia y método para descubrir las Ideas. Lo que es en la doctrina del concepto de Sócrates método inductivo, se convierte en intuición evocativa (*synagoogée synopsis*), en una más pura y elevada concepción de la realidad. Pero ésta, busca, estimulada por una diversidad de percepciones sensibles, una Pluralidad de Ideas; de ahí que la ciencia se prolonga a la difícil tarea de descubrir las múltiples Ideas y sus mutuas relaciones. Esto significa un segundo avance de Platón sobre Sócrates. **Ahora bien**, ¿Qué relación hay entre las Ideas y el mundo de la experiencia, mundo de los hechos empíricos, de los fenómenos? No hay respuesta unánime en los diálogos,*

A veces se da a entender que el mundo sensible es una ilusión subjetiva (*Perménides*); otras (*Timeo*) se ve en aquel mundo una mezcla del ser (*ousía*) con el *no ser*, o se describen las Ideas, existentes en sí mismas, como atravesando las cosas a manera de una cadena (*Sofista*). Cabe reconocer un predominio de la doctrina que asegura (diálogos de madurez) que cada uno de los objetos empíricos *participa*, aunque no de manera integral, de los caracteres de las Ideas. Al-go parecido dice el término “imitación” con el cual se trata de conectar al mundo de las Ideas con el de los fenómenos, estableciendo una diferencia de valor entre aquéllas y éstos. Por otra parte, en *la teología*, hay una doble relación entre las Ideas. Unas están comprendidas en otras. Así mismo unas poseen más valor que otras. *La Idea de Bien*, según esto tiene valor absoluto y es la que suministra valor a todas las cosas. Es, a la vez, la última razón del conocer y del ser. De la razón y de lo pensado, de lo subjetivo y de objetivo, de lo permanente y de lo mutable, de lo ideal y de lo real, elevándose por ello, sobre estas determinaciones. **–La Idea de lo Divino**, en Platón tiene decisiva importancia metafísica. **La medida de las cosas no es el hombre, según Protágoras, sino la Idea de la Perfección:** *los seres, se calibran por el grado del valor de la perfección que encierran.* La *psicología platónica*, sólo en este nexo puede ser comprendida. **–El alma**, para Platón **es primero, lo vital, es aquello que se mueve por sí** (*Fedro, Gorgias*). Así mismo **se le califica como cuanto percibe, conoce y quiere. A manera de principio de vida y de movimiento** pertenece al mundo del devenir y en él permanece cuanto percibe y se entrega a las apetencias de las cosas corporales. Pero el alma también participa del ser permanente, merced al conocimiento de la Ideas de la verdadera realidad. Así se ve forzado a conocer al alma una posición intermedia. No **posee** ciertamente el carácter de la permanencia absoluta de las ideas, pero **si una vitalidad muy superior al cambio incesante de las cosas, por ello el alma es inmortal.** Gracias a su situación intermedia, el Alma, es portadora de caracteres de ambos mundos, **hay en ella algo privativo del mundo de las ideas y algo peculiar del mundo de la perfección.** Lo primero es la **racio-**

nalidad (*logistikón* o *nous*) la morada del saber, **y lo segundo es lo irracional**, en lo que se distinguen dos cosas: una, lo más noble y vuelto hacia la razón, que reside en la fuerza volitiva (entusiasmo, *thymós*) y otra, lo más insano y alejado de la razón, que es la apetencia sensorial (impulso, *epithymía*). Según esto, **razón, entusiasmo e impulso son las tres actividades del alma, las tres formas (eidée) de sus posibles estados.** **–Las virtudes.** En ciertos diálogos, Platón habla de una Moral ascética (ejercicio y práctica de la perfección espiritual) y huidiza del mundo. Empero las ideas morales hacen una valoración de los bienes terrenos. El hombre tiene que vivir en este mundo de cambios y sombras, y puede hacerlo noblemente en la medida que a la parte racional de su ser le parezca posible, ya que la Idea de lo bueno es susceptible de realizarse en el mundo de la experiencia. La emoción de lo bello, la ausencia del dolor, (pues hay un placer no buscado en la imitación empírica de la Idea), la comprensión de la justa medida en la vida práctica y las instituciones plenas de valor de la comunidad humana, todo esto significa un peldaño, al menos, hacia el Bien Supremo, hacia el conocimiento de las Ideas, sobre todo la *Idea de la bondad*. **La virtud de la parte racional es la sabiduría** (*sophía*); **la del entusiasmo** (*thymoeides*), **la fortaleza de la voluntad** (*valentía, andría*); **la de la vida impulsiva** (*epithymetikón*), **el autodomínio** (*medida, soophrosyne*). **Añade una cuarta: la justicia** (*dikaiosyne*), *esto es la armonía de las otras tres, pero Platón cala en la verdadera esencia de las cuatro virtudes cardinales, en otro territorio de la cultura: –La Política*, El Estado es, a los ojos de Platón, la institución necesaria para el mejor y más completo desarrollo del individuo. El hombre bueno es nada menos que el buen ciudadano. Este estado ideal queda descrito en *La República*, en donde argumenta que debe ser gobernada por los mejores: aquellos que entiendan de justicia social y perfección humana, y esto está en las mentes de los filósofos, pero para que esta Idea no sea señaladamente aristocrática, se da cierta participación en el gobierno a los ciudadanos. Pero el Estado tiene un fundamento ontológico (*onto*, el ser). Existe un paralelismo entre Individuo y Estado, pues éste no es más que una imagen

ampliada del alma humana (psicología social); *a las capacidades individuales* llamadas: *apetecer, energía volitiva y razón, corresponden tres vastas funciones colectivas: la economía, la de defensa y la de legislación.* El Estado tiene el fin supremo de formar hombres virtuosos. A cada clase compete el cultivo preferente de una virtud social; *los gobernantes* cuidarán ante todo la sapiencia; *los guerreros, de la valentía; los artesanos, de la moderación,* la cabal armonía de estas tres virtudes es la *justicia* y solo en la educación de todos los ciudadanos para cada función no debe decidir el Estado o clase social, sino la aptitud de los individuos (educación vocacional). **–La Educación,** Así, se ha formulado el clásico sistema de una educación de las clases sociales. Tomar en cuenta la variedad de funciones colectivas. **La educación es autoactividad,** esto es, *un proceso del propio educando, mediante el cual se dan a luz las Ideas que fecundan su alma.* El conocimiento no viene al hombre de fuera: es un esfuerzo del alma por adueñarse de la verdad. El papel del educador reside en promover en el educando este proceso de interiorización, gracias al cual llega a sentir la presencia de las Ideas. La idea de valentía se hace presente y patente en actos valerosos, observando acciones justas, cae uno en la cuenta de lo que es la justicia. **Pensemos en que los hechos del mundo** sensible **son sombras,** de las que podemos obtener, por reflexión, los modelos originarios **de las Ideas** que los inspiran. **LAS IDEAS SON UNA HIPÓTESIS DE LAS QUE SE SIRVE LA CIENCIA PARA CONOCER LA REALIDAD.** **De las Ideas, el cuerpo es su cárcel, yo diría que el cuerpo es el capullo donde adquieren forma y definición.** Probablemente entre las ideas y las esencias, entre la esencia y la idea, entre lo que es y no es, entre lo inexistente y lo que si existe, entre la materia, el cuerpo, y lo espiritual, el alma, la psique, lo cognitivo, las emociones, sensaciones, etc., se advierte la, quizá tajante oposición de lo filosófico *versus* psicológico, y/o lo *pre-científico versus* científico no sea tan radical y categórico como tantas veces suele verse; hemos preferido pensar que los contactos entre filosofía y ciencia sean tan permanentes que no exista en realidad ningun-

na diferencia esencial entre Pre-Ciencia y Ciencia (de este modo, tanto adivinaría una como la otra). Considerando con seriedad esta afirmación llegamos fácilmente a percibir que: “el juego (*ludismo*) y el compromiso (*Ética*) **son “casi”** (para no sonar a fundamentalistas) **todo” en el horizonte de la Creatividad,** sin importar ya si lo creativo emerge con números (matemática), colores (pintura), sonidos (música), palabras (poesía, literatura), materia (física, artes plásticas), etc. En este sentido, presentamos en lo que sigue, **un amplio panorama de lo que ahora ha venido siendo considerado como la aproximación “objetiva” y “científica” del asunto de la Creatividad, pero entiéndase que estamos apostando a una franca superación por tal efecto.** Dicha superación no implica la anulación de lo mencionado, sin embargo, para no extendernos como quisiéramos en ello, por falta de espacio y tiempo, nos queda como recurso por el momento, dar entrada a lo que podría ayudarnos a comprenderlo un poco más y de otra manera, es decir, la parte científica, o sean, las Teorías Científicas, que las abordaremos en el siguiente inciso. **1.2.2. Teorías Científicas que estudian e interpretan a la Creatividad (49-176) Intro (49-50)** Entendamos a las Teorías Científicas de carácter generalizado y de pensamiento experimental, mismas que generan una triangulación ineludible entre: Las Teorías Psicológicas, las Pedagógico/Didácticas y las Lúdicas hacia la Formación del estudiante. **1.2.2.1. En cuanto a Las Teorías Psicológicas (50-102),** consideradas como Teorías Generales, que en realidad son Corrientes de Pensamiento de la misma Psicología, de las cuales nos referiremos a: las Asociacionistas, las Conductistas, Humanistas y las de la Gestalt (en la que nos detendremos significativamente), las Psicoanalíticas (de las que han surgido las Teorías de la Personalización y Autorrealización, en las que haremos sólo un poco de énfasis); las de la Bisociación, la Teoría Factorialista, Bifactorialista y Jerárquica, la Multifactorialista y el Modelo Factorial del Intelecto; la Incremental y la de la Inversión (de las que haremos solo una leve reseña). **1.2.2.2. En cuanto a Las Teorías Pedagógicas (102-176),** que tienen sus raíces, emanan y se

derivan de la Filosofía y se hermanan con la Psicología, hablan de Procesos de Asimilación – Acomodación – Adaptación, Descubrimiento – Construcción – Significación del Aprendizaje y **establecen ciertas bases de Objetivos Educativos de Enseñanza. 1.2.2.2.4. En cuanto a La Teoría Didáctica (153-155)**, a pesar de que tiene sus propias bases como disciplina que va constituyéndose como ciencia, que mucho se fundamenta en las bases teóricas de la hermandad psico/Pedagógica, estableciéndose como la Parte Práctica de dichas teorías, llevándolas a cabo lo más posible al pie de la letra y, si por razones, y para efectos prácticos no fuese así, la Didáctica posee la capacidad de modificarlas con tal de cumplir los objetivos por ellas preconcebidos. Así la Didáctica es entendida como la corporización, Materialización y Practicidad de las Teorías Psico/Pedagógicas.

1.2.2.2.5. Y en cuanto a Las Referencias Teóricas, de la Lúdica (155-158), que se integran a las anteriores, es la que está considerada como el Ingrediente Principal de la Creatividad. **1.2.2.2.6.**

En cuanto a La Formación Integral del estudiante (160-161) 1.2.2.1. La Creatividad en el Marco de la Psicología (50-102) a) Los Procesos, Sensorio Emotivo/Actitudinales, los Mentales Intelecto/Cognitivos y los Psico/Motor/ Procedimentales que intervienen en el Proceso Creativo/Creador. (50-69) a.1) Inhibidores y Facilitadores. Serpientes y Escaleras. (70-75) b) Resumen Extractado de los diferentes Tipos de Teorías Psicológicas que estudian a la Creatividad. (75-80) c) Resumen Cronológico de las Teorías Psicológicas. (80-87) d) Desglose de algunas de ellas, para su mejor comprensión. (87-88) e) Los Modelos Integradores, (88-95) f) Los Métodos Creativos, son 6, en términos de Creatividad: su Definición y su Clasificación (95-96) g) Lista de Técnicas Específicas de Creatividad (96-97) h) Clasificación de las Técnicas según el Método que las contiene (98-101) Intro. A manera de exploración/

exposición, haremos una mención muy generalizada de algunos de la infinidad, de **Procesos, Sensorio Emotivo/Actitudinales, de los Procesos Mentales Intelecto/Cognitivos y los Procesos Psicomotor/Procedimentales** que intervienen en el Proceso Creativo/Creador, también llamados: **“Elenco Humanístico de Ideas Catorce”,** conceptualización ideada por el Dr. en Filosofía y Pedagogo, Humberto González Galván (GONZÁLEZ, G. H. 2004)⁴¹, que en común acuerdo, creemos son los más importantes, y porque son los que más intervienen en el Proceso Creador. Se hablará, asimismo, de los Inhibidores y Facilitadores, que en calidad de Pensamiento (uno de los tantos Procesos Mentales), son factores que, Bloquean y Facilitan la Actividad Creadora y cualquier actividad. A Los Inhibidores y Facilitadores, entendidos como pensamientos negativos y positivos, respectivamente, los damos a conocer con el nombre de Serpientes y Escaleras, con este nombre ingresan a la lista de Técnicas Específicas de Creatividad ideadas para nuestra **Propuesta Teórica/ Metodológica Práctica y su Modelo SPHPO, motivo de esta tesis.** Así mismo veremos **las Teorías Psicológicas que estudian e interpretan a la Creatividad.** Se ha elaborado un **Resumen Extractado** de ellas, un **Resumen Cronológico** de las mismas, hemos llevado a cabo un **Desglose de algunas** de ellas, para su mejor comprensión, Mencionaremos también lo que se conoce como **los Modelos Integradores**, que están más desarrollados que una Técnica normal, se hablará de Los **Métodos Creativos**, (que son seis), dando a conocer su definición, en términos de Creatividad, de donde se genera **su Clasificación**, facilitaremos, tanto **La Lista**, que hemos construido, **en orden Alfabético**, de la inmensidad de **Técnicas Específicas de Creatividad y su Clasificación según el Método que las contiene. A) Exploración/Exposición de los Procesos Sensorio/ Emotivo/Actitudinales, los Mentales: Intelecto/Cognitivos y los**

41. GONZÁLEZ, G. H. Fascículo Núm. 04. Ponencia en Simosio Frontera, 2006, Universidad Autónoma de Baja California Sur, la Paz.

Psico/Motor/Procedimentales. (50-102) Conceptualizados como Elenco Humanístico de Ideas Catorce, que intervienen en el Proceso Creativo/Creador Comenzando con la Sensación, Percepción, Conciencia, Pensamiento, Sentimiento, Memoria, Razonamiento, Inteligencia, Intuición, Inspiración, Instinto, Lógica, Talento, Sensibilización, Motivación, Ideación, Imaginación, Fantasía, Inventiva, y otros. **Conceptualizaciones, Connotaciones y Definiciones** que si bien están impregnadas, inevitablemente de diccionarización, intervenidas forzosamente por la teórica y matizadas por la cientificidad que requieren, aunque no todas en estricto, ya que sólo se aluden las citas, que se consideraron estrictamente necesarias, porque más bien estas “definiciones” están mencionadas y esbozadas como se han ido comprendiendo e interpretando para adecuarlas al sentido de Creatividad de este documento. Así iniciamos por la **Sensación**, y se comienza con ella en el entendido de que es el tópico cuyo estudio dio origen a la ciencia psicológica moderna (p. 24)⁴², pero más bien porque queda definida como la primera actividad corpóreo/mental que experimenta el ser humano cuando nace, ya que lo primero que hace es sentir, es lo primero que empieza a desarrollarse, actividad que conserva y cultiva toda su vida. La sensación pudiera ser catalogada como **Vaga e inexactamente localizada**, como la primera actividad corpóreo/mental que experimenta el ser humano cuando nace, ya que lo primero que hace es sentir, es lo primero que empieza a desarrollarse, actividad que conserva y cultiva toda su vida. La sensación pudiera ser catalogada como Vaga e inexactamente localizada, sin embargo **las sensaciones son recibidas reveladas y manifestadas por todo el cuerpo**. La sensación **mantiene consigo misma una realidad tan contundente como la que más, y muchas**

veces (por no decir siempre, una obra de arte, un diseño u objeto, como productos terminales creativos, se originan en, con y por una sensación, se desarrolla como sensación, culmina y se revela en y como obra”. Y difiriendo un poco con Descartes en aquello de “primero pienso, luego existo”, partiendo de esta primera actividad innata, surge: “primero siento y pienso, luego hago y digo, después existo” de lo que se hablará más adelante como premisa para el planteamiento del Modelo SPHPO del Método Creativo de esta investigación, pero continuemos con nuestra definición de sensación.

La Sensación, está entendida también como la Recepción Pasiva, incondicional e incuestionable, de los primeros estímulos del exterior, mismos que son registrados, e instalados automáticamente, en el Subconsciente, se almacenan y se van acumulando. En ocasiones, la sensación, llega a supradesarrollarse en función de la frecuencia de los estímulos recibidos por medio de los “órganos sensorios” llamados a veces: “sentidos receptores” o “estaciones receptoras”, que se especializan en la aceptación de estímulos procedentes de dentro y fuera del cuerpo...” (p.25)⁴³. Así como tenemos ojos para ver, oídos para escuchar y demás sentidos, hay que entender que Todo el Cuerpo es igualmente sensible a la luz, a la presión y es receptor de calor y frío, y que estos cambios del exterior, con los efectos que surten, son lo que se conoce como *Estímulos*.

Está también definida también como la impresión, agitación o alteración, agradable o no, que marca y deja huella de una manera conmovedora en el ánimo, por las cosas, sucesos o noticias de importancia que la impactan por medio de los sentidos y éstos en su conjunto, configuran la: **Percepción**, que como ya se tiene entendido que **la sensación es el acto de recibir** (sintiendo) un estímulo del exterior, por un órgano sensorio, ahora hay que entender **Percepción es el acto de**

42. SPERLING, P. Abraham. *Psicología Simplificada*, 29ª ED. SAYROLS, 1983, 199 p.

43. *Idem*.

interpretación de ese estímulo. “...Tradicionalmente se hablaba de cinco sentidos del ser humano: vista, oído, olfato, tacto y gusto. La experimentación psicológica, no obstante, ha ensanchado nuestro conocimiento de las funciones sensorias, ahora se identifican 9 sentidos, los cinco mencionados, 6) El sentido del Equilibrio; 7) La capacidad para mantener una posición erecta, ésta y el “sentido del equilibrio” están gobernados por un delicado mecanismo sensorio, llamado *Canales Semi-circulares*; 8) El Sentido de Coordinación Muscular llamado Cinestético, que es el nombre que se le da a los Impulsos Sensorios de los músculos, tendones y articulaciones que gobiernan la coordinación de los movimientos del cuerpo; los músculos, tendones y articulaciones que gobiernan la coordinación de los movimientos del cuerpo; y 9) Los Sentidos Viscerales, que tienen relación con los reflejos sensorios que se originan en órganos internos, responden a estímulos de frío, calor, expansión y contracción de sus paredes como el estómago, los intestinos, el hígado, el corazón, la vejiga y los órganos genitales” (p. 38)⁴⁴. Llamemos o no a las vísceras verdaderos órganos sensorios, lo cierto es que responden a estímulos específicos que registran sensaciones corporales características que afectan el comportamiento, nos referimos a sensaciones de hambre, sed, fatiga y excitación sexual, que indudablemente tienen su origen en los órganos internos. Cabe aclarar que la sensación recibe y la percepción interpreta. Acto de interpretación de un estímulo, recibido por el cerebro por medio de uno o más mecanismos sensorios. A cualquier edad, la acumulación de experiencias sensorias forma parte de nuestra percepción (p.

39)⁴⁵. **Es un Acto localizado y focalizado en los sentidos** o mecanismos sensorios, acto **parcialmente engañoso**, porque a veces creemos ver lo que no es, oímos sólo lo que “*queremos oír*” ciertos olores nos remiten a cosas diferentes de las que provienen, etc. La Percepción **no existe separada de la sensación**⁴⁶, tanto que a veces son confundidas o tomada una por la otra, además porque ambas operan o funcionan por los sentidos, así como **ni podría existir separada de la conciencia**, porque sensación–percepción –conciencia, son tres actos o actividades que no pueden suscitarse por separado, se dan, con una escasa diferencia, al unísono, a saber: se percibe, algo que le produce, a uno, la sensación de... y ésto no podría darse si no se estuviera en estado consciente. Más allá de los mecanismos neurofisiológicos que la preceden, (...) la Percepción, se constituye como una *organización final*, cuando los procesos activados y puestos en juego, se convierten en ella. Los 9 mensajes recibidos por los órganos sensorios son el comienzo de una compleja cadena operacional destinada a elaborar, organizar y transformar. (p. 31)⁴⁷. El paso de la imagen retinica a la captación del mundo, es lo que se conoce con el nombre de proceso perceptivo, en palabras de **MARR**, David (1985, p. 15)⁴⁸, ver no es sino mirar y saber lo qué está ahí y es así donde y como *La Percepción* se produce cuando procesos estrictamente fisiológicos se convierten en construcciones mentales, que no pueden confundirse como meros registros de la realidad, porque son originadas a través de un proceso de recogida de sensaciones exteroceptivas (ver Gregory, R. L. y E. H. Gombrich, 1973, p. 39-45.)⁴⁹ Percibir es realizar una actividad

44. **SPERLING, P. Abraham.** *Psicología Simplificada*, 29ª ED. SAYROLS, 1983, 199 p.

45. **Idem.**

46. **Idem.**

47. **ZUNZUNEGUI.** Santos. *Pensar la Imagen*. 5ª ediciones Cátedra, Madrid, 2003.260 pp.).

48. **MARR**, David (1985, p. 15)

49. **GREGORY**, R. L. y E. H. Gombrich “*The confounded eye*”, 1973, p. 39 – 45, 1973).

cognitiva del pensamiento en tanto su papel interpretativo, en tanto como movimiento mental de la conciencia, es una actividad mental. Aunque a veces se puede percibir o recibir una sensación estando en estado inconciente, o sea dormido, depende de lo desarrollado que se tenga la percepción, o sea, los sentidos que la constituyen. En este sentido, entendamos a la Percepción como una acción en conjunto, una organización final, de los sentidos, que se une la capacidad de sensación y al estado consciente, ésto en personas normales en estado consciente; constituida así la percepción, en términos de creatividad, necesariamente tendrá que estar *supra* o *extradesarrollada*, que es cuando se pone en acción para un acto verdaderamente creativo. El paso de la Percepción a la: **Conciencia**, propiedad de reconocer atributos y modificaciones que se experimentan en uno mismo y en el mundo que nos rodea, ésto es tener conciencia de uno en relación con el mundo exterior. Es relativamente despreciable en tanto que es instantáneo y simultáneo. La conciencia es una **voz interior supeditada así misma como: “Vocación que no tiene voz”** (HEIDEGGER en MARR, 1985)⁵⁰, vocación, hecha voz interior, que dice mucho y nos dice todo lo alojado en el: **Pensamiento**, entendido como conjunto de ideas, como un **Movimiento de la Conciencia, a veces obsesivo (negativo o positivo) hacia las cosas y personas** Movimiento que mientras más **obsesivo, más lejos llega**, siempre operando bajo el antecedente forjado por un: **Sentimiento, que es** esa impresión y experimentación de sensaciones corpo/es pirituales. El Sentimiento se asienta como un Estado de Ánimo, generalmente triste, aunque no siempre. Es otro mo-

vimiento de la **Conciencia, también dirigido a cosas y personas (¿a quién si no?), existentes o inexistente. De igual manera que la obsesión, juega un papel muy importante en el transcurso de tiempo que perdura dicho movimiento**, para transportar **en consecuencia, sus efectos**, en acto creativo, **a la obra/objeto/producto creativo**. Trabajando en conjunto con la: **Memoria**, que es nuestra capacidad de retener y recordar lo pasado. Lugar al que se puede acudir cada vez que se necesite recordar algo, también **“es una forma de olvido, o por lo menos, tan importante como el olvido a fin de recordar solo lo importante y hacerlo partícipe parcialmente en la obra.** (NIETZSCHE, dice cosas muy sensatas al respecto) y a la par con el: **Razonamiento**, argumento o demostración, que se aduce en apoyo a alguna cosa, es sabido que el razonamiento es **“Más libre que el entendimiento, pero menos que el sentimiento, de donde extrae a fin de cuentas su vocación”**, (quizá sea muy de KANT, esta afirmación, pero así es). **La Inteligencia**, capacidad nuestra de entendimiento, que se sostiene prominentemente, sobre la sensación y la voluntad. **Capacidad de adaptarse tanto a lo que existe como a lo que no, pero que, cuando merece existir, obliga a la producción, en su obra, a ser muchas condiciones de posibilidad”... muy PIAGET**, por lo de *asimilación-adaptación*. **La Intuición**, percepción aparentemente clara e instantánea, de una idea o verdad, tal y como si se le tuviera a la vista. **“Ver lo que es, sobre todo cuando isí! está presente, igual poder verlo si no lo está, ni puede estarlo”**, y puede que también **“pueda verlo”** dejándose llevar por la *Inspiración*, efectos, ideas,

50. MARR, David. *La Visión*. ALIANZA EDITORIAL México, 1985).

designios o sentimientos. Sólo que la inspiración es el iluminar de Dios al entendimiento de uno; es provocar, inducir la voluntad a hacer las cosas de una manera más incitante y entusiasta de la normal, de manera sobrenatural, anormal, lejana a la forma cotidiana de hacer. La inspiración bien pudiera comprenderse como uno de los tantos movimientos de la mente, sólo que este es el Movimiento más breve y se da, en el subconsciente. En este sentido La Inspiración es un **“acto definitivamente involuntario”**, porque la inspiración no se maneja a voluntad, **(¡que más quisiera uno!)**, simplemente le llega a uno, se da y se va. Llega a la subconciencia, y, *con y en ella* confluye todo, sucumben voluntad y conciencia, el saber, los sentidos, las sensaciones, **TODO**, que incita a un acto que es en éste cuando se da, y, entonces sí, bajo su propio influjo, por antonomasia, es un acto involuntario e inexplicable (porque, por supuesto que en ese momento, no cabe ni la más mínima explicación). **La Inspiración llega, se da, se aloja, en el subconsciente se revela, corporiza en la obra y se va.** La Inspiración es un **Acto involuntario alojado en el subconsciente, puesto que si se está en estado de inspiración, si le llega a uno la conciencia, aquella se desvanece, y más cuando uno trata de retenerla a voluntad. Para que no suceda esto, hay que dominar el hábito de mantenerse en la subconciencia, para entregarse, detener (si se puede, si se sabe), cuando representen los momentos de inspiración, que por lo general son muy escasos y por demás efímeros.** Hay que estar alerta para identificarla en términos estrictos, porque generalmente se confunde con la motivación, la estimulación, y otros procesos de la mente. **“Lo que me está ocurriendo**

ahora mismo al escribir estas cosas”. Y, por supuesto que, sin despreciar a: **La Lógica**, como capacidad de exhortar razones, entendiendo a éstas como toda consecuencia natural que justifica lo sucedido. “Un diamante con muchas caras al que apenas se le están puliendo dos o tres (lógica bivalente, trivalente, polivalente...), aunada al: **Talento**, conjunto de dones y aptitudes naturales, heredadas **“Ocurre como lo que Wittgestein dice para la formación: “Querer tener formación y no tenerla: es como ser un enamorado infeliz”**, luego entonces, hay que ponerle mucho énfasis a la: **Sensibilización**, que es la acción de sensibilizar, hacer sensibles, cultivar la sensibilización o conjunto de sensaciones producidas por los sentidos, o como dijera mí querido Dr. González: hay que **“Pincharles el alma a las personas hasta que la sientan”** basándonos en la: **Motivación**, motivar, dar/recibir motivos **para motivarse hasta que la sientan”** basándonos en la Motivación, en motivar, dar/recibir motivos para...; motivarse, buscar/encontrar motivos. En ese dar/recibir motivos, prepararse mentalmente para una acción, es “mover el adentro” (el sentimiento y el sentir) de alguien y de uno mismo, motivación es **“Moverse y mover sin ser movido** (esto es muy de Aristóteles, muy metafísico), para propiciar, en óptimas condiciones, a la: **Ideación**, como acto de idear, es ponerse en acción ideando ideas, produciendo/generando ideas, sobre cosas, **“es ponerle alas a las cosas y hacer/esperar que vuelen por sí mismas para empezar a trazar la carta de su vuelo”** para dar rienda suelta a la **Imaginación**, que es la forma de percepción por excelencia, es un movimiento de la conciencia y subconciencia, y hasta a veces de la inconciencia también. Es acto y acción de

imaginar, de **Re-producción** mental, en imágenes, de las cosas reales e irreales, ideales o no. Aprehensión “falsa” de algo que existe o no en la realidad. **“Aquello que permite percibir lo real (de lo que percibimos, general y realmente, a la mitad”)**). Cabe señalar que el Proceso Creador sintetizado en el instante solitario creativo, si bien todos los procesos mentales intervienen, todos son igual de importantes, sin embargo, al que más trabajo se le relega o el que más trabajo absorbe, es la imaginación, por tal motivo, nos vamos a detener un poco más en ella. Si partimos de que el Acto Creador es un acto solitario, por demás efímero, “... la soledad del instante, como realidad metafísica del tiempo, es afrontada por Bachelard, desde dos posiciones, a saber: a) Desde las Ciencias, incluyendo a la Epistemología y b) Desde la Poesía, incluyendo tanto a la Estética como a la Poética, como producto creativo Desde cada una de estas posiciones, podemos constituir, una metafísica de la soledad del instante, y es **“salvar a dicha soledad por medio de la producción creativa”**. Decimos “salvarla” en el sentido en el que se dice que un obstáculo es salvado, cuando es “superado”, en este caso, superar la realidad temporal del instante *creativo* solitario, es una superación posible gracias a una *acción específica*, a saber: *la producción*...” (p. 134)⁵¹. *La acción productiva*, es efectiva, desde el punto de vista de la vertiente epistemológica y desde la perspectiva de la vertiente poética”. Jean Lacroix diría que para la acción productiva es efectiva desde el punto de vista de la vertiente epistemológica y desde la

perspectiva de la vertiente poética”. Jean Lacroix diría que para Bachelard “... la ciencia no es representación, sino acto. El espíritu no llega a la verdad contemplando, sino construyendo”, (LACROIX, J. “Gastón Bachelard, el Hombre y la Obra, en Varios Autores. *Introducción a Bachelard*, p. 14)⁵² y agrega: ... la poesía tiene una manera muy distinta de vencer al instante... En lugar de decir al instante: *Eres bello, detente*, la poesía se exalta con su misma extinción, y es a este precio que hay lugar para la novedad⁵³, (*Ibid*, p.15). Tanto la ciencia como la poesía, como ejemplo de *quehacer creativo*, se enfrentan al instante buscando vencerlo mediante la producción: ... *nos obstinaremos en afirmar que el tiempo no es nada si no pasa nada en él, que la Eternidad carece de sentido antes de la creación; que la nada no se mide, que no podría tener dimensión*⁵⁴. “... El instante, pleno en su soledad, se construye a sí mismo llenándose de producciones que lo prolongan, que le muestran su permanente derecho de verificar o modificar todo el sentido de dicha prolongación; ésto desde el punto de vista científico, podríamos hablar de *revoluciones científicas* y desde el punto de la poética, la práctica de la verificación y la modificación, resultan *normales* ya que, de manera cotidiana, la imaginación creativa tiene el imperioso encargo de renovarse en y con sus imágenes” (GONZÁLEZ, G. H, p. 135)⁵⁵ Nos encontramos así, en la necesidad metafísica de prolongar y proteger la realidad del instante, afirmándose como soledad, como derecho a rehacerse por completo, defendiéndose de la nada que lo acecha

51. GONZÁLEZ, G. H. *La teoría de la Imaginación en Gastón Bachelard*. Centro de Investigación Filosófica, UABCS, 1994. p. 134

52. LACROIX, J. *Gastón Bachelard, el Hombre y la Obra*, en Varios Autores. *Introducción a Bachelard*, p. 14).

53. *Ibid.*, p.15.

54. BACHELARD, G. *La Intuición del Instante*. Buenos Aires. Siglo Veinte, 1973. p. 44.

55. GONZÁLEZ, G. H. *La teoría de la Imaginación en Bachelard*.

y cerca. Prolongación que se da tanto en su sentido histórico, de un pasado que le perteneció y del que arranca, como en su sentido prospectivo hacia un porvenir que siempre quiere ser conquistado. *El instante se define como “colgado entre dos nadas”*⁵⁶, BACHELARD, G. *La Intuición del Instante* (Ibid, p. 15), que son los tiempos que lo asedian. De que otra manera es posible decir que el ser no puede conservar del pasado sino lo que sirve para su progreso, lo que es susceptible de incorporarse a un sistema racional (entre razón e imaginación) de simpatía y afición (de afecto, no de afectar o perturbar)? Pues en el entendido de que “... Sólo dura lo que tiene razones para durar”. La Duración es así el primer fenómeno del principio de razón suficiente para la unión de instantes.”⁵⁷ En la medida en que el instante solitario se fundamenta y justifica con decisión a través de la libertad absoluta entendida como radical productividad creativa, Bachelard intenta devolver el equilibrio al paso del ser a la nada y de la nada al ser. Esta base {es} indispensable, para fundamentar la alternativa del reposo y de la acción {...}: *el reposo es una vibración dichosa*⁵⁸. *Vibración dichosa como beneficio optimista, positivamente terapéutico, según Bachelard, porque...“ en tanto creativo, poeta o no, formando parte de él, debemos reconocer una potencia de poetización creativa o de creativización poética, que podemos llamar poética creativo/psicológica, una poética creativa de la psiquis, en la cual se armonizan todas las fuerzas psíquicas”*⁵⁹. “... Optimismo epistemológico, poético (creativo) que se conjugan en un ser humano total, produci-

gándole al mismo tiempo inmanentes beneficios psíquicos, punto de contacto filosófico-psicológico...” (p. 137)⁶⁰, en el quehacer poético y creativo en todo su sentido. El mismo Bachelard autorizaría la designación de “poética feliz” o de “imaginación feliz” al utilizar de conjunto expresiones como la siguiente: “Imaginar es ausentarse, es lanzarse hacia una vida nueva (p.12)⁶¹ o como esta otra: “... La Imaginación no es, como lo supone la etimología, la facultad de formar imágenes de la realidad; es la facultad de formar imágenes que sobrepasan la realidad, que cantan la realidad. Es una facultad de sobrehumanidad. Un hombre, es un hombre en la proporción en que es un superhombre. Un hombre debe ser definido por el conjunto de las tendencias que lo impulsan a sobrepasar la condición humana”(p. 31)⁶². El vocablo que corresponde a la imaginación no es *imagen*, es *imaginario*. Gracias a lo imaginario, la imaginación es esencialmente abierta, evasiva⁶³, BACHELARD, G.: *El Aire y los sueños*, p. 9, en la 143 de HGG.). En otras palabras, un ser humano es definido como **Sobrehumano imaginario**, en tanto que es Visionario en y con su imaginación/imaginante (navegante de la imaginación, porque imaginar es ausentarse), en la poesía, en cualquier esfera de conocimiento y en la Creatividad, es un acto solitario, por demás efímero, en tanto que forma imágenes que sobrepasan a la realidad, *más allá de su realidad, de la realidad de su propia condición humana*, misma que *Word Dictionary* como “un pensamiento agradable y ensoñador, un ensueño” una “*idea o esquema imaginario*” En “*Familiar Quotations*” de

56. BACHELARD, G. *La Intuición del Instante*, p. 15.

57. *Ibid.* p. 104.

58. BACHELARD, G. *La Poética de la Ensoñación*. México, FCE, 1982, p. 39).

59. *Ibid.* p. 42

60. BACHELARD, G. *La Poética de la Ensoñación*. México, FCE, 1982, p. 137).

61. BACHELARD, G. *La Poética de la Ensoñación*. México, FCE, 1982, p. 12.

62. BACHELARD, G. *El Agua y los Sueños*. México, FCE, 1978, p. 31)

63. BACHELARD, G. *El Aire y los sueños*, México, FCE, 1978, p. 9).

John Bartlett, cita tomada de *No Mean* hace sobrehumana con y en su imaginario imaginante, con lo que da paso, al: **Soñar**, estadio completa y puramente inconsciente, es la etapa más profunda del dormir, es decir, cuando se está completamente desconectado, momentáneamente, de la realidad; implica tener representaciones o imágenes, ya sean sucesos de la realidad o en la fantasía, mientras dormimos. Es discurrir fantásticamente y dar por cierto lo que no es realidad o en la fantasía, mientras dormimos. **Es una ilusión, porque se dice que no sucede en la realidad, pero sí sucede! en el sueño y, si sucede en el sueño sólo en él es cuando es realmente real, en el soñar está el forjar o fabricar mentalmente imágenes hacia lo fantástico.** "... Cuando se nos dice que "... solo puede estudiarse aquello que se ha soñado"⁶⁴, BACHELARD, G.: "Psicoanálisis del Fuego". Argentina SHAPIRE, 1973, p.46) parece querer hacernos pensar en una íntima relación entre la razón y la imaginación, y en esto estriba su ambigüedad esencial", las imágenes y los conceptos se forman en esos dos polos opuestos de la actividad psíquica que son la imaginación y la razón" (BACHELARD, 1982, 86)⁶⁵. "... la realidad del mundo debe retomarse siempre y cuando está bajo la responsabilidad. **Ahora bien, En el corazón del ser humano hay una fuente que no se agota nunca, y de la cual, por lo tanto, nunca hay que "despertar"; es... la fuente de los sueños, de las imágenes, de las ilusiones. La permanencia de ese poder originario, literalmente poético, obliga a la razón a su esfuerzo permanente de negación, de crítica, de reducción del Soñar"**⁶⁶, **emparentado, con: la Ensoñación**, tan diametralmente opuesto como presencia y ausencia. La Ensoñación es la etapa previa al quedarse dormido, en este estadio hay una semiconsciencia de lo que pasa en la realidad, es

decir, no se desconecta uno del todo de ella, así como tampoco se entrega uno totalmente a las manos del dormir. Ensoñación, acción y efecto de ensoñar, ensueño, sueño, cosa que se sueña. Ilusión, fantasía. La ensoñación se define en el *Webster's New Word Dictionary* como "un pensamiento agradable y ensoñador, un ensueño" una "idea o esquema imaginario" En "*Familiar Quo-Stations*" de John Bartlett, cita tomada de *No Mean City* de Simeon Strunsky, escritor y periodista, dice: "... reanudar los lazos con el pasado, no necesariamente tiene que ser ensoñación; podrían ser aprovechar antiguas fuentes de energía para nuevas tareas".Lo anterior es cierto en la medida de que uno de los objetivos de la ensoñación es ayudarnos a planear nuestras vidas, como dijo FREUD, es posible, ya que el soñar despierto nos ocupa casi la mitad de la vida, principalmente en las persona que disponen de más tiempo libre. Sin embargo, las ensoñaciones del soñar despierto, o pensar, concentrado, semidormido, no revelan las fantasías que nos obsesionan a lo largo de los años, porque dichas fantasías, agradables o no, que son las más profundas, sólo se encuentran en los sueños nocturnos, en la parte más profunda del dormir, y más bien en la etapa más profunda del sueño, y **lo que dice Strunsky de "aprovechar antiguas fuentes de energía para nuevas tareas"**. Para aplicarse a Creatividad en tan sólo para el uso de los sueños, comprenderlos, y traer a la superficie Consciente de nuestra mente, fantasías sepultadas u ocultas. De la *Ensoñación*, se pasa al dormir, para pasar *al soñar*, en donde el *Imaginario*, reproduce, con imágenes y representaciones, para *fantasear* y esto es lo que da entrada y bienvenida a: **La Fantasía**, facultad que tiene el ánimo de reproducir por medio de imágenes, las cosas. Una fantasía es una imagen formada por la mente, es la imaginación en cuanto inventa o

64. BACHELARD, G.: "Psicoanálisis del Fuego". Argentina SHAPIRE, 1973, p.46)

65. BACHELARD, G.: *La Poética de la Ensoñación*.. México, FCE, 1982, p. 86).

66. CANGUILHEM, G. "Sobre una epistemología concordatoria", varios Autores. *Introducción a Bachelard*. p.26, GONZÁLEZ, 94,

produce. Es Ficción, cuento, novela o pensa-miento elevado o ingenioso, que si bien es una **re-producción/re-trabajo** de lo imaginado, por medio de imágenes, pero éstas deben forzosamente ser de forma fantástica, insólita, irreal, ilógica, en tanto un poco o un mucho existente o no. **La fantasía es la fase superior de la imaginación**, entiéndase, es las “**nubes de la imaginación**”, a donde se llega y llegan las cosas con las alas puestas por la ideación en el pensamiento, inspiración e intuición hermanadas en la emoción, para llegar a: **La Inventiva**, disposición para inventar. Hallar a fuerza de ingenio y meditación una cosa que no se conocía, porque no existía. Tomando los hallazgos y los descubrimientos, es “**volver a hacer**, pero de otra manera, **lo que siempre se ha hecho bien, y ihacerlo tan, tan bien! que parezca que se está haciendo por primera vez**”⁶⁷. **RECAPITULANDO**, un poco esta primera parte, partiendo de que todo nace de la **sensación**, ésta es **el primero de los procesos sensoriales/corpóreos**, provocada por el exterior, **percibida** en estado **consciente**, que genera **pensamientos**, a efectos de pensar, **y sentimientos**, evocados en y por la **memoria**, de la razón. *Y la razón nunca termina de ser desrazonable, para tratar de ser cada vez más racional. Si la razón sólo fuera razonable, terminaría un día con satisfacerse de sus logros, por decir sí a su activo. Pero es siempre no y no. ¿Cómo explicarse este poder de negación permanentemente despertado? En una admirable fórmula Bachelard dijo un día que “tenemos el poder de despertar a las fuentes”. en un acto de **razonamiento**, de **inteligencia y de lógica**, incitados por una **intuición**, reforzada por una **inspiración**, concretados con el **talento**, inducidos por la **sensibilización** y la **motivación** hacia una **ideación** que da lugar a la **imaginación** para dar franca entrada a los **sueños** y a la **ensoñación**, a la **Fantasia** y que ésta dé salida a la **inventiva**. Otros de los muchos procesos o parte de este interminable “Elenco Humanístico de*

Ideas Catoriales”, llamadas, así por el citado Dr. Gonzáles Galván⁶⁸, entre los cuales están: **el Gusto**, por hacer las cosas y no como sentido, nuestra privilegiada posesión del **Sentido Común**, la necesaria **Formación**, el **Olvido**, como una actividad o mecanismo afortunado de defensa de la memoria, para no recordar ciertas cosas tristes. **Tacto**, en el sentido del decir y hacer las cosas. **Humor**, estadío emocional favorablemente para estar en Creatividad, **la Gracia, Divina o no**, siempre sale a relucir nuestro estado de gracia, afortunadamente, Juicio, inevitable, encauzado felizmente hacia lo positivo; **el Afecto**, a las personas, los animales, las plantas y hacia las cosas, necesariamente, como sentimiento fundamental, **Voluntad**, que sin ella no lograríamos nada, la **Prudencia**, que nunca está de más, la **Atención**, que siempre está ahí, afortunadamente; **el Instinto**, que está presto siempre en cuanto se le necesita, lo inquebrantable de **la Fe**, y muchos otros que tal vez nunca terminaríamos de mencionar y que **es, por supuesto, imposible de determinar en que medida cada uno de todos estos actúan en el momento creador, bástenos saber que todos están presentes. Procederemos a enlistarlos y ver como se van moviendo y articulando en este mundo. (Figs 1a, 1b, 1c, 1d, 1e y 1f). A continuación sólo los enlistaremos:**

	El Sentimiento	El Pre-consciente	El Oído	El Sentido Común
	La Sensación	El Estremecimiento	La Voluntad	
	Las Emociones	La Motivación	El Inconsciente	
	El Afecto	El Olfato	El Humor	
La Sensibilidad	El Gusto		El Pensamiento Lateral y Lineal	
La Intuición	La Memoria		La Inteligencia	
La Gracia	La Percepción		El Talento	
La Inspiración	La Lógica		La Fantasía	
El Consciente	El Subconsciente		El Olvido	
La Fe	El Converse		La Inventiva	
El Instinto	La Imaginación		La Ideación	
El Juicio	El Tacto		La Prudencia	
Atención	La Visión		El Razonamiento Lógico e Ilógico	

67. GONZÁLEZ, G. H, 1994, p. 141. El subrayado y/o italizado en negritas es nuestro a manera de desenlaces).

68. *Idem*.

Ahora los vemos de manera libre en el mundo, como si anduvieran por el aire, en el mundo de la Sensibilidad, de la Conciencia, en el Exterior, en el que deambulan sin ser vistos, sabiendo que siempre están presentes, que nos rodean, nos protegen y ayudan, que van con nosotros doquiera que vamos y donde estemos, sin que hablemos de ellos.

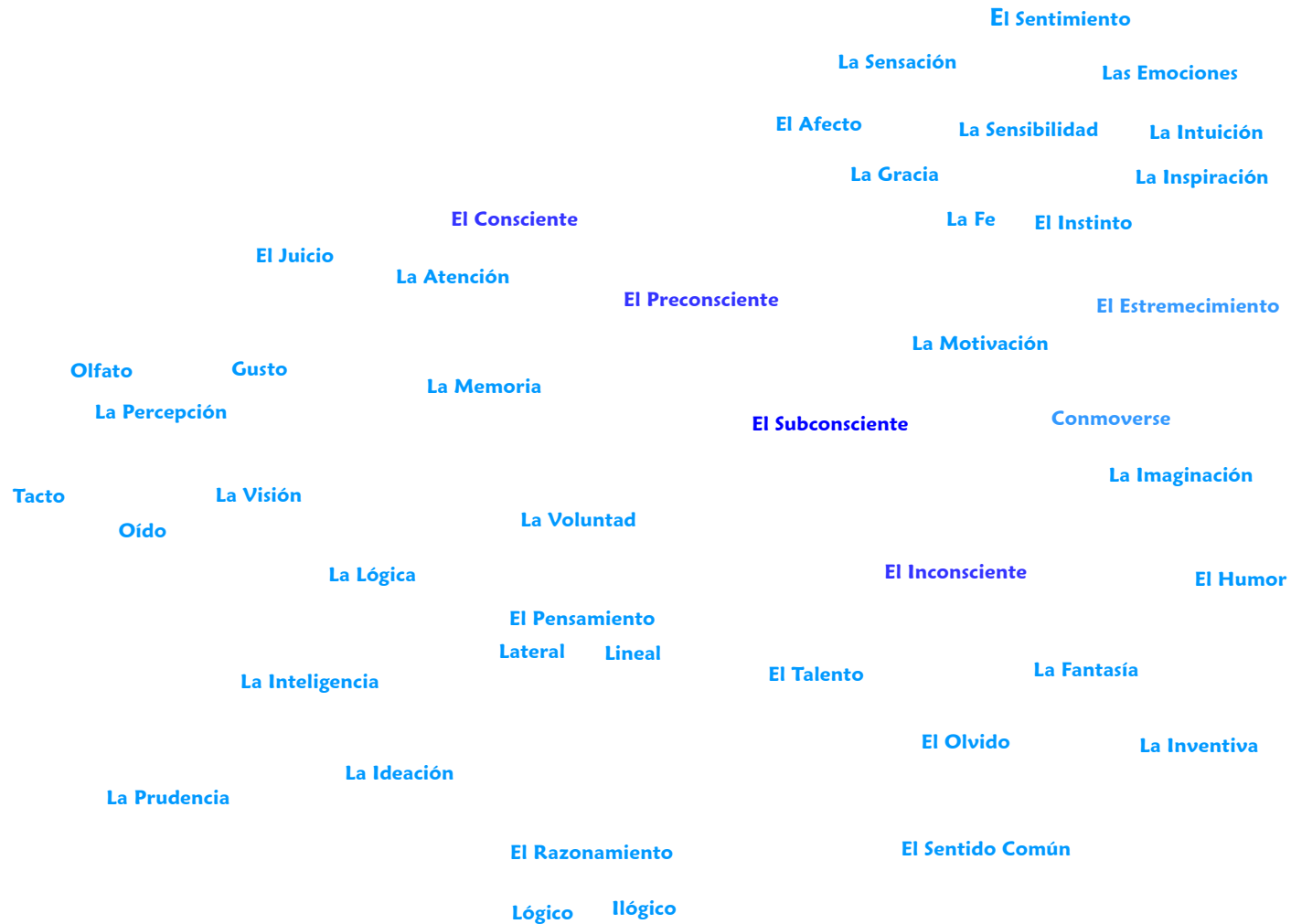


Fig. 1a Los Procesos Sensorio/Emotivo/Actitudinales; los Mentales: Intelecto/Cognitivos y los Psico/Motor/Procedimentales que intervienen en el Proceso Creador.

Una vez vistos de manera libre, ahora los vemos representados/envueltos en una voluta que significa que cada uno tiene en su propia naturaleza, connotación y elementos, es decir, en su propio mundo.

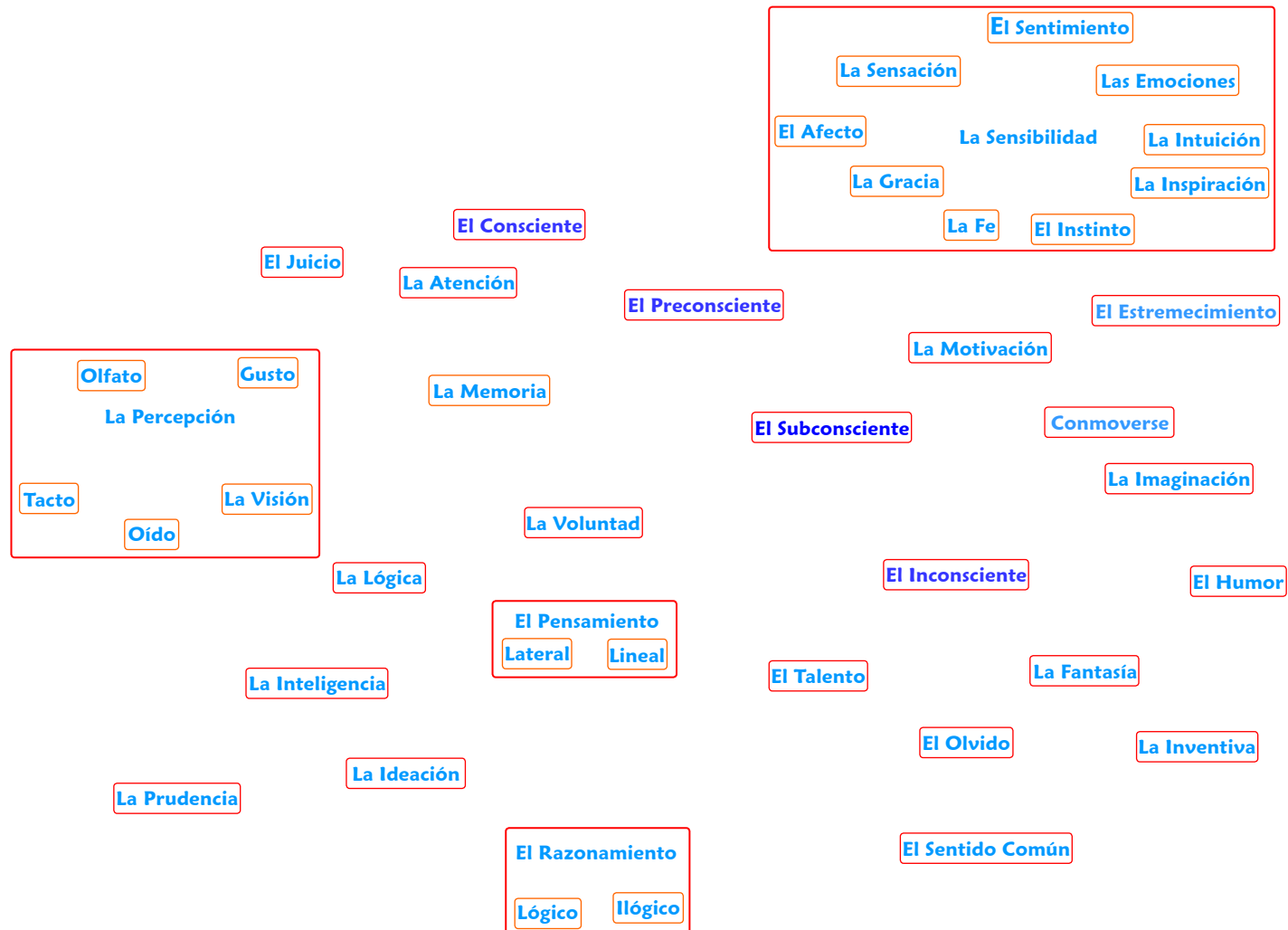


Fig. 1b Los Procesos Sensorio/Emotivo/Actitudinales; los Mentales: Intelecto/Cognitivos y los Psico/Motor/Procedimentales que intervienen en el Proceso Creador, los vemos envueltos en su propio mundo, conservando su independencia.

Una vez vistos representados o envueltos en una voluta de color que significa que cada uno tiene su propia naturaleza, connotación y elementos, es decir, su propio mundo, ahora los vemos con la conexión que existe entre todos y cada uno de ellos.

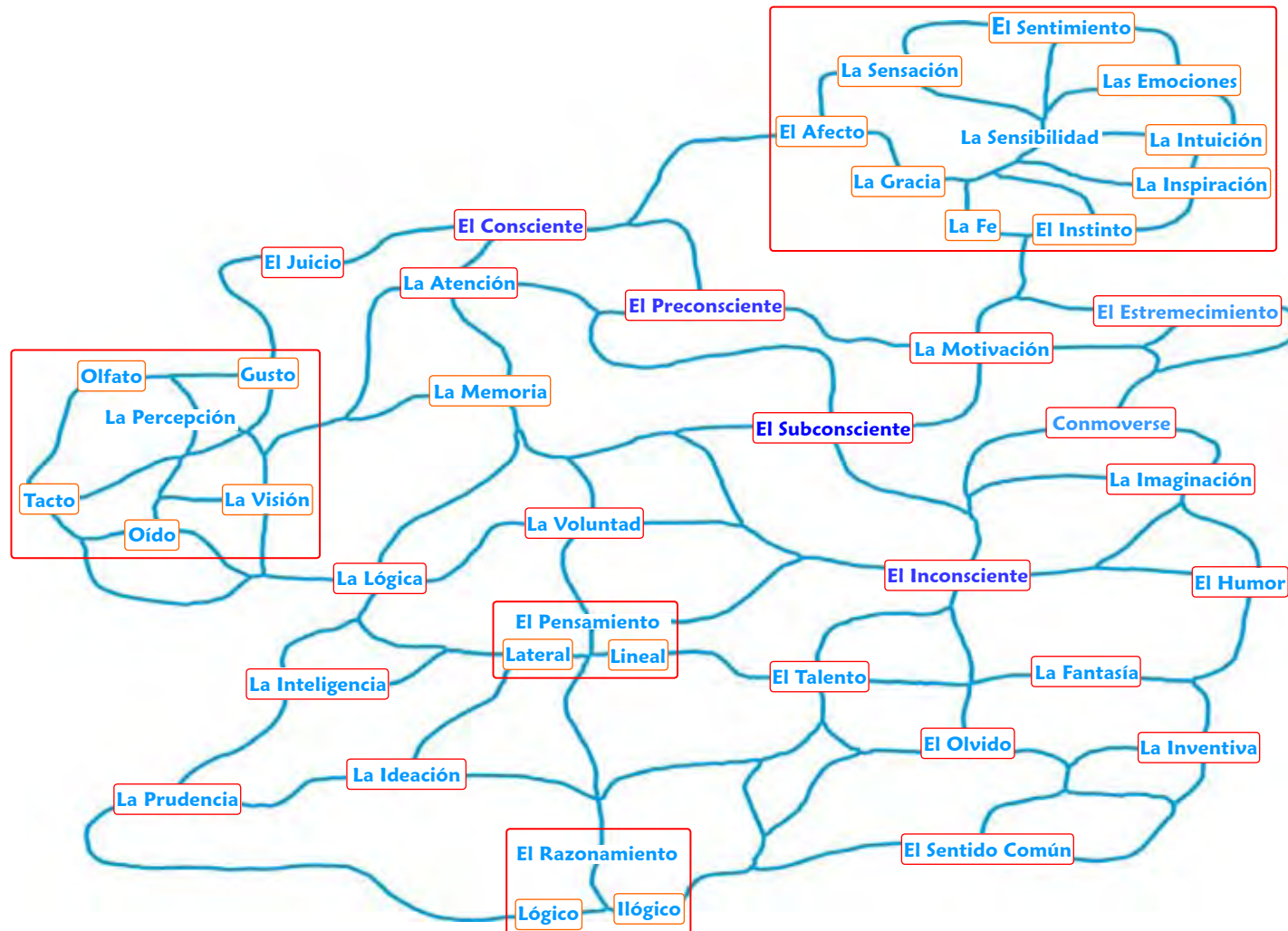


Fig. 1c Los Procesos Sensorio/Emotivo/Actitudinales; los Mentales: Intelecto/Cognitivos y los Psico/Motor/Procedimentales que intervienen en el Proceso Creador, envueltos en su propio mundo, conservando su independencia, pero conectados con todos los demás.

Una vez vistos representados, o envueltos, en una voluta que significa que cada uno tiene en su propia naturaleza, connotación y elementos, con la conexión entre todos, ahora los vemos convertidos en **Pura Conexión**.

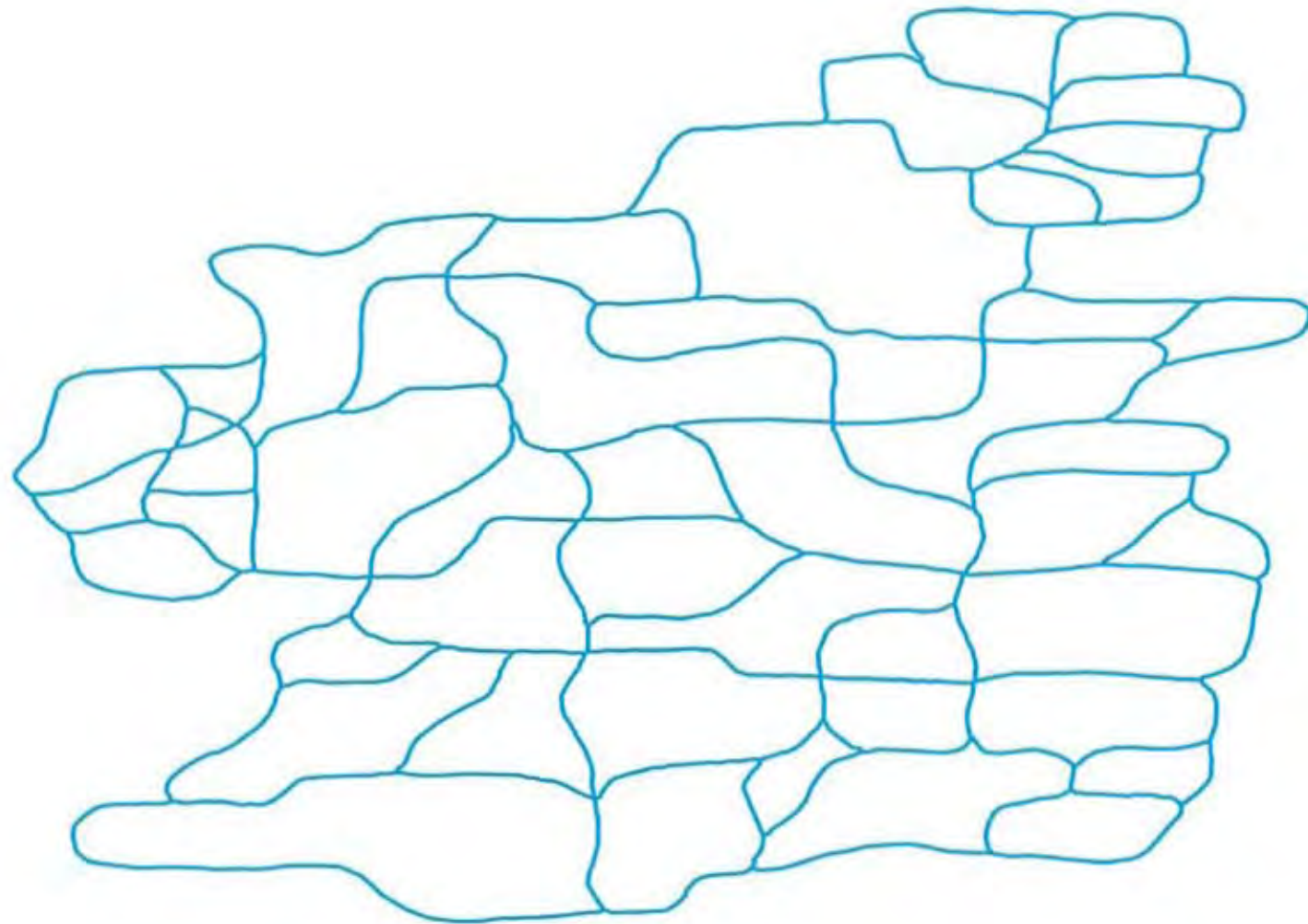


Fig. 1d Los Procesos Sensorio/Emotivo/Actitudinales; los Mentales: Intelecto/Cognitivos y los Psico/Motor/Procedimentales que intervienen en el Proceso Creador, llega el momento en el que pierden su identidad, independencia y connotación para convertirse en CONEXIÓN PURA.

Una vez convertidos en Pura Conexión, veamos que a cada uno se le ha asignado un color, y dadas las conexiones entre los conceptos, así se dan las fusiones o unión de los colores para conseguir una Representación /interpretación colorística de los procesos.

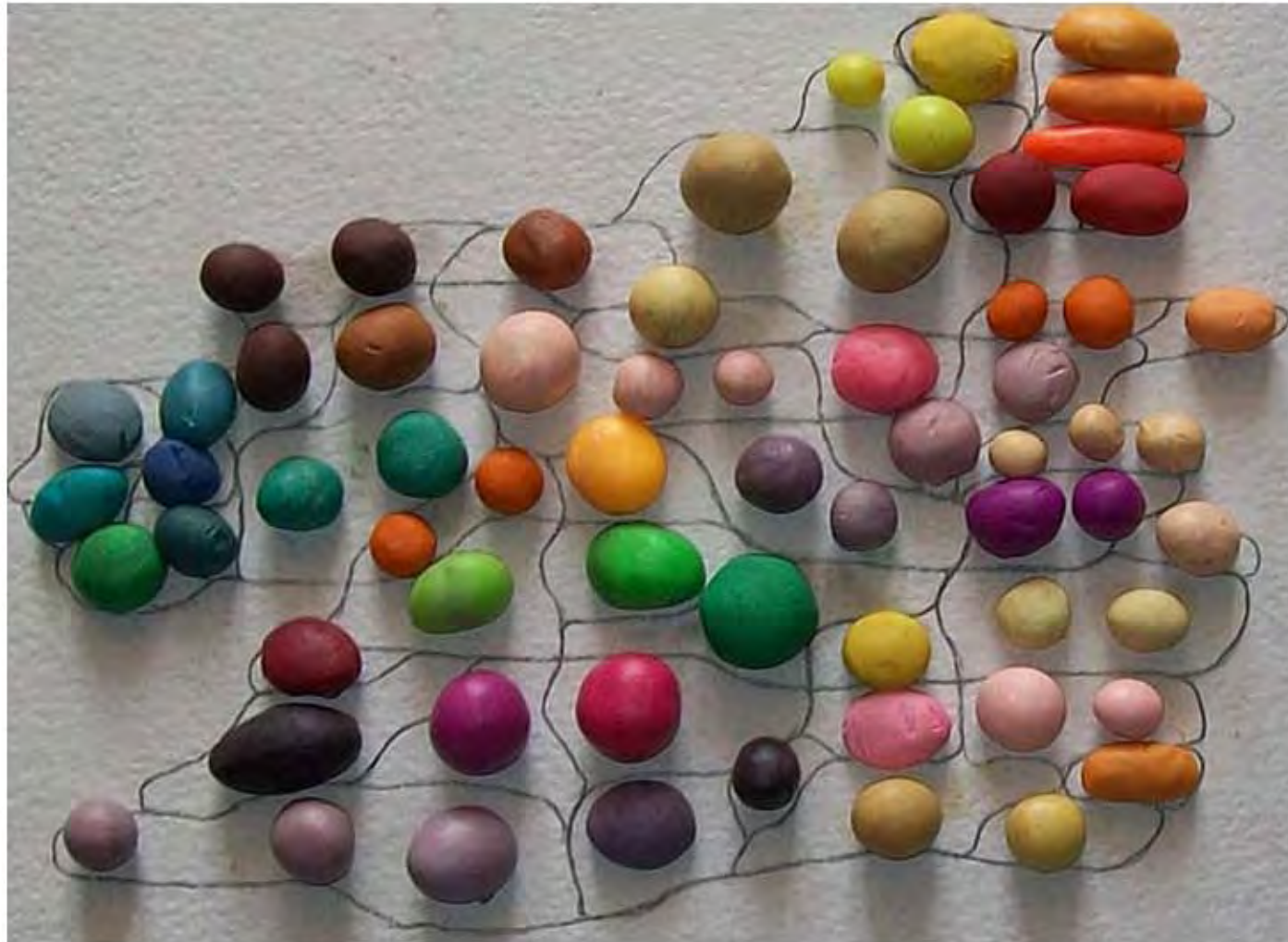


Fig. 1e Los Procesos Sensorio/Emotivo/Actitudinales; los Mentales: Intellecto/Cognitivos y los Psico/Motor/Procedimentales que intervienen en el Proceso Creador, llega el momento en el que pierden identidad, independencia y connotación para convertirse en Conexión Pura, SE LES ASIGNA una nueva identidad, o sea, UN COLOR A CADA UNO.

Toda vez que a cada uno se le ha asignado un color y, dadas las conexiones entre los conceptos, así se da la unión/integración/Alianza de colores para llegar a la Representación/INTERPRETACIÓN COLORÍSTICA de los PROCESOS.



Fig. 1f INTERPRETACIÓN COLORÍSTICA de Los PROCESOS SENSORIO/EMOTIVO/ACTITUDINALES, los MENTALES INTELLECTO/COGNITIVOS y los PSICO/MOTOR/PROCEDIMENTALES que INTERVIENEN EN EL PROCESO CREADOR. Llegado el momento en el que pierden su identidad, independencia y connotación, para convertirse en CONEXIÓN PURA, y al habérseles asignado un color a cada uno, hemos obtenido una INTEGRACIÓN de COLORES para convertirla en la correspondiente INTERPRETACIÓN COLORÍSTICA

a.1) Serpientes y Escaleras. Inhibidores y Facilitadores (70-75) Contemplados **en calidad de Pensamiento**, uno de los tantos Procesos Mentales, son factores que, bloquean y facilitan la Actividad Creadora, (y cualquier actividad). A los Inhibidores y Facilitadores, se les ha entendido como Pensamientos Negativos y Positivos, respectivamente, los damos a conocer con el nombre de Serpientes y Escaleras, y es con este nombre que ingresan a la lista de Técnicas Específicas (Introspectivas) de Creatividad, ideadas para nuestra Propuesta. Son los factores que Bloquean y Facilitan el desarrollo del proceso creativo. Factores que son interpretados y percibidos como pensamientos, negativos y positivos, se manifiestan en las actitudes o comportamiento y revelan la personalidad de un individuo. Los Inhibidores son Bloqueos de tipo afectivo/emocionales; de carácter social, de tipo físico/ambientales, perceptivo y por fijación en la adquisición de conocimientos y procedimientos, para la solución de problemas. Habría que hacer un autoanálisis, para detectar los diferentes tipos de factores que inhiben la Creatividad y para saber en que medida la bloquean y enseguida abordar los respectivos Facilitadores que contrarrestan a los Inhibidores. Poseer capacidades creativas, es poseer un patrimonio que hay que hacer fructificar. Factores de orden psicológico, social, o cultural pueden estorbar su desarrollo o minimizarlo. Estos factores provocan bloqueos que llevan consigo una pérdida de efectividad, dando libre curso a una eficiencia no controlada. “La percepción sufre distorsiones que tienen por consecuencia una falta de lucidez que va seguida de razonamientos y conclusiones no adecuadas”⁶⁹, (LÓPEZ, Blanca S y RECIO, H, 1998, p. 79). Si se está atento, a los Factores que inhiben la Creatividad y a sus mecanismos negativos, facilitará el tomar conciencia de los propios bloqueos a fin de superarlos. **a) BLOQUEOS PERSONALES**, Si se está atento a los factores que inhiben la

Creatividad y sus mecanismos negativos, facilitará el tomar conciencia de los propios bloqueos a fin de superarlos. Son los que tiene que ver con los rasgos particulares del sujeto, cuya personalidad ha sido modelada y condicionada por el entorno familiar, cultural y social. Conformismo, Sumisión a las normas, resistencia a ideas nuevas, necesidad excesiva de lo familiar, lógico y conocido, la rutina, enemiga de la innovación, espíritu excesivamente racionalista, una intuición mal tratada y maltratada., rigidez cognitiva, negligencia del hemisferio derecho del cerebro, falta de confianza en sí mismo, conocerse es construirse, inseguridad y dependencia psicológica. **b) BLOQUEOS EMOCIONALES**, La emoción tiene su origen en la percepción y corresponde a un “sondeo” que lo lanzará a “las profundidades del ser”, (Merleau-Ponty, 1993), según esto el sentimiento emana de una percepción directa, de una intuición, en el sentido bergsonian del término, y corresponde a una función psíquica de la experiencia. **Todos experimentamos temores, miedo, ansiedad, alegría, terror, inquietud que hay que afrontar.** Tan mala la impulsividad excesiva, como el entumecimiento emocional, que nos paraliza e incapacita para dominar, aceptar y minimizar la amplitud, la agudeza y la finura de los sentimientos, así mismo las emociones y sentimientos negativos. Es pertinente señalar que algunos individuos sienten miedo, angustia, impotencia, aburrimiento, indiferencia, disgusto, mientras que otros sentirán alegría, excitación, entusiasmo, admiración, por la misma cosa. Así mismo, el miedo a Soledad, Angustia y la Ansiedad, se convierten en una oposición sistemática o “motivación insuficiente” y el talento no basta. **c) BLOQUEOS ANTE SITUACIONES MAS O MENOS CONFLICTIVAS**. Entre este tipo de bloqueos están: El juicio prematuro, que se convierte en un prejuicio inmovilizador, juicio prisionero de un saber encerrado en una especialidad, los Hábitos adquiridos que se instalan como

69. LÓPEZ, Blanca Silvia y RECIO, Hilario.: *Creatividad y Pensamiento Crítico*. TRILLAS, Méx. 1998, p. 79).

inamovibles, obstaculizan la adaptabilidad. La inadecuación de los instrumentos mentales, metodológicos y estratégicos, se refiere a la utilización inconveniente de métodos y tácticas habituales de Intolerancia a la complejidad .intervienen. **d) BLOQUEOS OCASIONADOS POR EL ENTORNO.** Voluntad de estabilidad del entorno o modelos de acción preestablecidos e impuestos, regidos por una disciplina sobre el poder de las normas que sobre la idea del derecho y del deber. Es la voluntad exterior que emana, por ejemplo, de la dirección de una empresa, del medio profesional excesivamente impositivo y opresivo, de un entorno educativo en represión, de la incompreensión del entorno. El encasillamiento de los sectores se opone a una cooperación pluridisciplinar, a un insuficiente nivel de conocimiento y de Técnicas, ya que **la técnica puesta al servicio de las ideas facilita su materialización.** Por lo tanto, un nivel insuficiente de conocimientos y una técnica poco apropiada, obstaculizarán la actualización de las potencialidades creativas. Cualquier idea o aspecto que bloquee a la Creatividad, es considerada como una barrera, y para un adecuada comprensión de éstas, se clasifican en **Internas y Externas. Las Barreras Internas,** son entendidas como aquellos aspectos o situaciones que las personas se “autoimponen” y **se clasifican en Mentales y Emocionales** (Clasificación tomada de la sig, dirección de Internet: <http://www.adi.uam.es/adarraga>). **a) Las Barreras Mentales.** Son aquellas que impiden a la persona a captar la esencia del problema, a no percibirlos todas sus dimensiones, por mencionar algunos: 1. Cerrarse a un solo aspecto del problema, o tener una visión parcial. 2. Bloquear la atención a lo que rodea el problema, centrándose sólo en los límites. 3. Tener dificultad para establecer relaciones entre los elementos de un problema. 4. No cuestionar lo conocido, que podría llevar a enfoques inimaginables. 5. Aferrarse a una solo idea, aún de que se ha comprendido que no es factible. 6. Autoimponerse límites

inexistentes”⁷⁰. (LAMBERT, 1995, p. 48). **b) Las Barreras Emocionales.** Estas barreras se refieren a las respuestas emotivas que dan las personas ante los estímulos que provienen de las situaciones que rodean al individuo, mencionaremos solo algunas: 1. Grupos muy numerosos, impiden una adecuada atención a los alumnos o participantes. 2. Maestros o profesores con una formación académica tradicionalista y obsoleta. Aunque algunas barreras parecieran sobrepasar al propio maestro, es importante que el se concientice y trabaje en ellas en la medida de lo posible. El tránsito de una emoción a un sentimiento, es casi instantáneo, tan es así que llegan a confundirse. Existen circunstancias, hechos, coyunturas o incidentes que provocan emociones y sentimientos diversificados según la personalidad del sujeto, de su fortaleza interna, de su experiencia y de su grado de implicación en el evento. Así, mientras muchas personas sienten el deseo de descubrir, afrontar, solucionar, dominar los problemas de la vida, otras se sienten incapaces y endilgan la responsabilidad a los demás. Existen emociones y sentimientos que están consideradas favorables para la Creatividad que son: entusiasmo, pasión, excitación, interés, curiosidad, admiración asombro, sorpresa, alegría, juego, insatisfacción “*dinamizante*”, seguridad, autonomía, del mismo modo los hay vistos como nefastos para la experiencia creativa como son: el temor, miedo, terror, pavor, el apuro, la debilidad, angustia, aburrimiento, indiferencia, pánico, la duda permanente, es decir la sensación o actitud constante de desconfianza e incredulidad, la tristeza, aprehensión, desdén, hostilidad, vergüenza, humillación, sentimiento de inferioridad, de inseguridad, sentimiento de dependencia. Hay que aclarar que **independientemente de si las Emociones y Sentimientos,** están considerados favorables o no para la Creatividad, en lo que hay que prestar mucha atención es en saber que, **no siempre afectan del mismo modo y con la misma intensidad a todas las personas,** aunque hay algunas afinidades

70. LAMBERT, Michele.: *Cómo ser más creativo*. MENSAJERO, España, 1995, p. 48).

que coinciden no siempre se puede generalizar. Entendamos que algunas Emociones y Sentimientos surten determinados efectos en unas personas y, esos mismos, causan otros tipos de efectos en otras personas, de modo que no siempre se obtienen las respuestas que se esperan, así **lo que para unos es inhibitorio para otros es motivador y hasta un facilitador**, ejemplo: si la presión y tensión es un bloqueador para algunos, para otros es un facilitador o vía de acción, y **he aquí la ambigüedad de los Inhibidores y Facilitadores**. Los bloqueos y barreras constituyen la materia prima de **Los Inhibidores**, que están caracterizados por Pensamientos Negativos que se han ido depositando, a través del tiempo, en la mente, y son los que vienen a delimitar e inmovilizar, no sólo el hecho de pensar, sino también el de sentir, el de hablar (para poder decir lo que se piensa y se siente, lo que se intuye y se percibe, comunicándose con el exterior), y por lo tanto el de accionar (o sea, **hacer lo que se piensa, se siente y se dice**). “Hago lo que digo porque ya lo pensé y, si lo pensé es porque ya lo sentí”. “Siento, pienso y digo lo que hago”; “hago lo que siento, porque eso es lo que pienso y entonces lo digo. Los Inhibidores no permiten la fluidez y flexibilidad en el sentimiento, lo coartan, tampoco en el pensamiento, lo bloquean, ni en la palabra, la reprimen y, por consecuencia, a la acción, la inmovilizan. Por otro lado, existen **Los Activadores**, para generar un cambio en los alumnos, participantes, se pregona con el ejemplo, entender que éste es un proceso de continua autoverificación, que “implica una constante retroalimentación, contando con una actitud abierta, flexible y humilde” p. 79)⁷¹. Partiendo de la idea de que en el desarrollo de Creatividad, no existe un nivel “terminal”, **existen algunos** activadores a utilizar en todo momento para alcanzar dicho propósito. **1. En cuanto a la actitud ante los problemas:** - Dar el sentido de oportunidad a los problemas a los que se enfrenta el alumno o participante. - Motivar a que usen su potencial y concientizarlos de la importancia del

uso de la Creatividad en la vida cotidiana. - Estimular su curiosidad. - Invitar a los estudiantes a analizar los problemas desde diferentes puntos de vista. **2. En cuanto a la forma de usar la información:** - Enfatizar que la adquisición de conocimientos es para darle “una utilidad” y no solo son para memorizarlos. - Evaluar las consecuencias de sus acciones y las ideas de otros, así como tener una actitud de apertura en relación con dichas ideas. **3. En cuanto al uso de materiales:** - Usar apoyos y materiales visuales novedosos en las clases, que estimulen el interés por el tema. - Recordar que el efecto no es consecuencia del material, sino del modo en que se use y la forma como se relacione con la clase. - Usar anécdotas y relatos en forma analógica: esto es útil para clarificar. - Evaluar las consecuencias de sus acciones y las ideas de otros, así como tener una actitud de apertura en relación con dichas ideas. - Variación de enfoques durante la dinámica de la clase o sesión. **4. En cuanto al clima de trabajo:** - Generar un clima sereno, amistoso y relajado en el aula. Los activadores son los caminos que facilitan. Son fundamentales ciertas actitudes mentales para que las relaciones sociales ofrezcan instantes privilegiados y constituyan experiencias creativas. Éstas se desprenderán de la voluntad de comunicar y de enriquecerse. Por mencionar algunos: **Permanecer lúcido y auténtico**. Sentirse bien dentro de la piel, “sér uno mismo”. Superar la frustración en los intercambios y relaciones afectivas. Tomar conciencia de las acciones y de las emociones oportunas. Confiar en la propia intuición, no fiarse de las apariencias, hacer que intervenga el espíritu crítico y tener cabal apreciación de uno mismo, así como poseer un espíritu flexible y curioso. Mantener una actitud de reserva, a fin de ser un observador objetivo. Adaptar los comportamientos a los diferentes tipos de relaciones, ya sean fortuitas, “obligadas” o amistosas. Aceptar pensar y obrar de manera diferente, a la convencional, de lo cual hay que estar muy consciente; admitir que las normas de los demás son diferentes a las de uno. Evitar

71. LÓPEZ, Blanca Silvia y RECIO, Hilario.: *Creatividad y Pensamiento Crítico*. TRILLAS, Méx. 1998, p. 79.

contemplar las cosas o los problemas y a los demás como si fuera el espejo propio. Aceptar la ayuda en determinadas circunstancias. Reconocer la complementariedad con los demás. Descubrir y aceptar la personalidad de los otros. Admitir las opiniones contrarias a las de uno. Dominar la propia susceptibilidad y respetar la de los demás. Reaccionar en contra de la rutina. Ser consciente de los automatismos de uno, tanto en las respuestas como en los actos. Mantener una actitud de reserva, a fin de ser un observador objetivo. Adaptar los comportamientos a los diferentes tipos de relaciones, ya sean fortuitas, “obligadas” o amistosas. Aceptar pensar y obrar de manera diferente, a la convencional, de lo cual hay que estar muy consciente; admitir que las normas de los demás son diferentes a las de uno. Evitar contemplar las cosas o los problemas y a los demás como si fuera el espejo propio. Aceptar la ayuda en determinadas circunstancias. Reconocer la complementariedad con los demás. Descubrir y aceptar la personalidad de los otros. Admitir las opiniones contrarias a las de uno. Dominar la propia susceptibilidad y respetar la de los demás. Reaccionar en contra de la rutina. Ser consciente de los automatismos de uno, tanto en las respuestas como en los actos. Imaginar y construir proyectos o ideas comunes a corto, mediano y largo plazo; crear nuevos objetivos; provocar sorpresas agradables. Romper de cuando en cuando hábitos, horarios y varias actividades familiares, sociales y de trabajo. Tomar conciencia de que cada día es un nuevo día que promete nuevas ocasiones para la evolución, progresión o simples cambios en la vida. Evitar lo irremediable, tomar tiempo para reflexionar, saber tener paciencia, mostrar sensibilidad y evitar juzgar o interpretar prematuramente el comportamiento, antes que nada reflexionar. No dar demasiada importancia a hechos triviales y no dramatizar una situación antes de haberla analizado y de haberla encuadrado en un contexto más general. Aprender a controlar antes de reaccionar impulsivamente, si expresar un posible descontento sin agresividad, si es posible, utilizar el sentido del humor. Propiciar ocasiones de intercambios y de discusiones positivas y constructivas, admitir la diferencia de opiniones, defender el punto de

vista propio, pero no en forma de necesidad, controlar la tendencia a querer dominar e imponer las conclusiones de uno. Aislarse es reencontrarse, ser lúcido y constructivo en las relaciones padres e hijos, respetando el silencio de tu hijo, obsérvalo y comprende sus preocupaciones, antes de juzgarlo, ganarse sus confianzas, para un intercambio de ideas, restar importancia a lo que entendemos como “fracasos”, mejor pensar que todo es un ensayo tras otro. Emplear trucos, estudiar el contexto, para descubrir la anomalía. Cambiar, asociar, combinar. Imaginar medios para suplir la ausencia de herramientas o materiales. Sacar partido de las casualidades. Inventar estrategias adaptadas a las circunstancias, No dudar en enfocar el problema bajo otro punto de vista. **NO DESANIMARSE**, alternar búsqueda con descanso. Recrearse, en actividades domésticas, al cocinar, etc.; imaginar una situación que convierta en juego la coyuntura real y momentánea. Suponer que se es un personaje imaginario en una obra de teatro. Mientras se obra mecánicamente, reflexionar sobre algún otro tema. Mejorar la disposición de nuestro entorno, modificando el espacio físico, adaptando formas, colores, y cosas en función de nuestra personalidad, tomar tiempo para idear antes de realizar, nunca dejar de realizar las transformaciones ideadas, buscar soluciones que no sean las propuestas en las revistas especializadas, combinar modelos allí encontrados e improvisar, de hecho la consulta de revista no se puede servir precisamente para no hacer lo que allí dice, sino hacer lo completamente opuesto. Reorganizar el tiempo, alternar, períodos de actividad con los de descanso y con los de reflexión, también con las tareas físicas, como la práctica de un deporte, y con las diversiones. Reservar ratos para realizaciones “superfluas”, que exijan un excedente de imaginación, fantasía, extravagancia y que procure alegría, hacer esto de puro gusto, como simple ejercicio sin nada sin nada concreto a lograr. Aprovechar las “sobras” o sobrantes de materiales, enseñar a ejercitar el descubrimiento de la satisfacción. En la vida profesional, dominar determinadas situaciones, comprender los mecanismos de la empresa donde uno labora, mostrarse disponible ante toda respuesta de cambio, siempre y

cuando no nos afecte, sino protestar. Adaptarse a las modificaciones, buscar información, de más cambiar el punto de vista, modificar el razonamiento propio. Mantenerse lúcido en situaciones conflictivas. Analizar los parámetros del origen del conflicto en cuestión, ser consciente de la propia personalidad, directa o indirecta. Discernir las causas y los efectos. Esforzarse por mantener la independencia de juicio, escuchar a todos los del entorno, mientras se mantiene uno vigilante. Permanecer *automotivado*, para depender lo menos posible de los demás, buscando en el interior de uno mismo, las fuentes de nuestra propias motivaciones, invertir un tiempo para “escucharte a ti mismo”, comprender mejor los motivos de nuestras acciones, Medir los desequilibrios entre las aspiraciones y las posibilidades, sin minimizarlas, evaluar lúcidamente los propios intereses. Renovarse, aprovechar la “buena suerte”, las ocasiones que brindan los acontecimientos y el contacto con los demás, modificar el equipo, cambio de programas, etc., mostrar flexibilidad de pensamiento. Adoptar actitud positiva y aceptar poner en tela de juicio nuestros proyectos, y a nosotros mismos, con un argumento constructivo. Desarrollar la memoria auditiva y visual, escuchar y observar; determinar claramente “*sin apriorismos*”, objetivos propios y mantenerlos, concederse la posibilidad de diversificar los puntos de vista. Evitar las repeticiones, ser y estar consciente de los automatismos, ese automatismo con el que se gana tiempo, automatismo necesario en la fabricación automatizada. Huir de la saturación, ser receptivo ante los cambios de situación y de opinión, a fin de evolucionar, modificar, adaptar y transformar. Arrastra algunos riesgos bien calculados, como el de encerrarse en lo ya adquirido, por eso hay que proponerse exigencias superiores, tomar iniciativas, aprender a reconocer los errores. Aceptar los trabajos sin desvalorizarte, sin perder la confianza en uno mismo, meditar sobre el valor intrínseco del fracaso, analizar sus causas. Imaginar nuevas estrategias, métodos y tácticas; hacerse preguntas, aprovechar los argumentos de los demás; improvisar; animar a los del entorno a que tomen iniciativas, darles confianza, propiciar la movilidad, medi-

tar sobre el valor intrínseco del fracaso, analizar sus causas, imaginar nuevas estrategias, métodos y tácticas. Como puede observarse, podríamos hacer una lista interminable de factores que faciliten nuestro proceso creador, de hecho cada participante termina elaborando su propia lista de facilitadores, en función del autoanálisis de sus inhibidores. **Los Facilitadores**, del mismo modo, son depositados en la mente, pero en forma inversa, es decir, en forma de pensamientos positivos, y como su nombre lo indica, facilitan, el sentir, que no se coarte, permiten que el pensar sea más flexible, que la palabra sea más fluida y la acción sea puesta en marcha, en acción o en juego sin impedimentos, los facilitadores son permisibles, *ejercitadores*, practicables, *reprogramantes* de lo depositado (los inhibidores) en el subconsciente. Los Facilitadores modifican, contrarrestando, los efectos de los inhibidores, revelados por la conducta o comportamiento de los individuos, para un mejor y más alto rendimiento del sentimiento, pensamiento y palabra en la obra o producto del proceso creador. En función de los inhibidores detectados, buscar/encontrar los facilitadores que les corresponden y ponerlos en marcha, cuanto antes, en sustitución de aquellos; a medida que se repita uno así mismo, los facilitadores correspondientes, como autoafirmaciones positivas, que irán sustituyendo a los inhibidores, entendiendo como una nueva y positiva reprogramación mental, tanto en lo sentimental, como en el pensamiento, así como en la palabra y en las acciones, (o sea en los sentires, pensares, hablares y haceres) de donde, para recordar, se reitera la base del Modelo SPPO: “*Primero siento y pienso, luego digo y hago, la Obra, después existo.*” Hablando de pensamiento, que se divide en **dos tipos: el Pensamiento Lineal Convergente y el Pensamiento Lateral o Divergente**. Aquel es el convencional, del tipo de pensar tradicionalista, el que no acepta reformas ni adecuaciones, sigue siempre una sola línea de acción, pensamiento dicta o al que le sigue una sola acción que es repetida subconsciente y conscientemente, automática y mecánicamente. Pensamiento/acción, proviniendo de un ser biológico, que como humano posee su psique, dicha

acción se definiría como psicobiomecánica, así el pensamiento convergente rige una acción psicobiomecánica semiconsciente o subconsciente. De modo que dicho Pensamiento Convergente psicobiomecánico subconsciente, si bien no se le puede considerar del todo como “bloqueador”, si como un tipo de “estacionador”; a pesar de esto último, el pensamiento convergente es necesario en tanto que sirve de cimbra o “plataforma de arranque” para el “despegue del Pensamiento Lateral o Divergente” éste toma como referencia la información que se tiene almacenada en aquél, mismo que hay que procurar dejar de utilizarlo poco a poco, o utilizarlo lo menos posible, para efectos de estar en Creatividad y dar paso al Pensamiento Divergente, para lo cual hay que estar siempre “muy consciente” de que lo que se está haciendo, no sea una repetición/acción psico-bioautomecánica, pensamiento que hay que, si no cambiarlo del todo. **Habituese al hecho de estar siempre en pensamiento Divergente es básico para estar en Creatividad. Inhibidores y Facilitadores, éstos están instalados en el Pensamiento Divergente y aquéllos en el Pensamiento Convergente.** Enseguida se bosqueja el contenido del tema de Las Teorías Científicas y la Creatividad, para seguir conectados con Las Teorías Psicológicas, **para darle continuidad al inciso: B) Resumen Extractado de Teorías Psicológicas a cerca de la Creatividad. (75-80) El extracto hecho de las teorías, está predeterminado en función de nuestras necesidades hacia la Construcción de la Base Teórica para nuestra Propuesta. Nota si leemos sólo las negritas será nuestro resumen. “La Psicología, nos interesa porque estudia los procesos psicológicos, o sea, los procesos mentales, emotivos, sensorios y volitivos que se desarrollan en cada sujeto, como consecuencia de los estímulos que recibe continuamente del mundo que lo rodea. Los Procesos Psicológicos se objetivan para y por los sujetos en el momento que los expresan**

de alguna manera **como una actividad cualquiera, en especial la Creativa.”⁷². Entre los diversos sistemas que se han formulado como explicaciones teoréticas de los procesos psicológicos, tenemos al Psicoanálisis, sobre y con el que se trabaja con mayor actividad. El ser humano desarrolla dos tipos de procesos psicológicos: por una parte, puede hacer abstracciones condensadas de sus experiencias concretas, para reflexionar, actuar sobre ellas y comunicarlas en forma de proceso psicológico consciente, éste se constituye de sus propósitos, sentimientos y pensamientos conscientes y, por otra parte, existen otras manifestaciones muy diversas, con las cuales el ser humano se expresa parcialmente, de forma disfrazada, entiéndase, de lo que no tiene consciencia plena, es decir, lo que antes se conocía como “el inconsciente”, ahora se concibe como el Subconsciente, ya que el Inconsciente es el estado en el cual el sujeto está completamente dormido, es decir fuera de toda consciencia. Así la experiencia ha demostrado que todo lo que hacemos es el resultado de la conjugación de todos los procesos psicológicos, ya conscientes, pre-conscientes, subconscientes e inconscientes. Los procesos mentales mencionados son muy importantes para el pensamiento creador artístico y científico, en especial el inconsciente, cuando desempeña un papel dominante, sobre todo en las técnicas creativas de Introspección, en especial la llamada: Sleep Writing, en la que el comportamiento debe ser comprendido y aceptado tal cual se da, tampoco puede ser modificado objetivamente y lo único a lo se procede es, a analizar. Los métodos del Psicoanálisis se distinguen por exagerar, necesariamente, un poco y estimular, otro tanto, las intromisiones subjetivas como factores para poder observarlas y determinarlas con precisión después de comprender su significación y**

72. GORTARI, Eli de. : *Iniciación a la lógica*. GRIJALBO, México, 1974, p. 265.

su relación con la de las fuerzas subconscientes. Estos son algunos de los objetivos que persiguen algunas técnicas específicas de Creatividad. Los pensamientos producidos aparentemente al azar y desconectados, son determinados por relaciones que el individuo hace. La asociación es la base en muchas Técnicas de Creatividad”,⁷³ (GORTARI, 1974, 267). El instrumento técnico de la metodología psicoanalítica es la Asociación Libre, que intenta satisfacer la necesidad de eliminar el control consciente del pensamiento. Entre *tener o estar en conciencia* y en *la no conciencia*, entendida ésta como subconsciencia e inconsciencia, el proceso creador se da y en él se ponen en marcha todos los procesos mentales. Cabe señalar que **la Psicología ha sido la ciencia que más ha estudiado e interpretado (que no la única) a la Creatividad y su proceso. Desde principios de siglo, la Creatividad ha sido asociada con centenares de significados, ha sido como una etiqueta que se adhiere a realidades muy diversas. “... Si definir es delimitar, rodear un campo de ideas con una valla de palabras, Creatividad es un océano de ideas desbordando un continente de términos.” (DE LA TORRE, S 1985, p.166) Con esta expresión se muestra la dificultad del contenido conceptual y connotativo del término o concepto Creatividad. Nos encontramos con tantas definiciones, como seres humanos hay en el mundo. Puesto que todo ser humano es creativo, luego entonces cada uno tiene su propia definición, es por eso que hay tantas definiciones como personas se acercan e interesan en ella y la desarrollan en su persona y en su quehacer. Hay tantos puntos de vista, como posturas teóricas posibles, esto la hace polisémica, multidimensional y de significación plural. Debido a su complejidad ha sido imposible, y nunca será posible, definirla de una ma-**

nera única y universalmente aceptable. En un afán ocioso de tratar de definirla, se han realizado diversas conceptualizaciones, subrayando distintos aspectos, que con mayor frecuencia aparecen citadas en la literatura. Las Teorías Psicológicas comprenden: la Psicoanalítica y Neo-Psicoanalista, la Transaccional, Gestáltica, Genetista, Asociacionista, las teorías de la Bi-Asociación y Disociación; La Conductista, Humanista y de Personalización, las Factorialistas (Bi y Multifactorialista), las conocidas Teorías Ambientalistas y de Interacción con el medio. Mencionaremos La Humanista la de Personalización, La Transaccionalista, la Factorialista y la Ambientalista, porque corresponden e inciden de manera contundente en nuestra propuesta de Método. **La Teoría Humanista y la de Personalización**, Adler, 1938; Osborn, 1953; Maslow, 1959/73; Rogers, 1962/80, como representantes e iniciadores de esta corriente, es una reacción contra el conductismo, fundado en esa época. Cabe mencionar que **Adler, desde 1938**, está situado en la base de la concepción humanista. Para este autor, **el individuo tiene un poder creativo que puede mostrarse en cualquier situación. A lo largo de la vida se consigue la superación y se defiende la bondad innata** de la naturaleza, **otorgando** a la sociedad **el papel de no obstaculizar** la aparición de las capacidades positivas y creadoras. **Maslow, siguiendo estos postulados, considera que la persona tiende a un crecimiento “piramidal”, a causa de necesidades, que deben ser satisfechas, y que están, para su estudio, jerarquizadas de la siguiente manera: las Fisiológicas en la base, las de Protección, las de Dependencia y Cariño, las de Estimación y en la parte más alta la tendencia a la Autorrealización. La Asociación es la base en muchas de las Técnicas de Creatividad”,** (GORTARI, Eli de, 1974. p. 267). La asociación

73. GORTARI, Eli, Técnicas de Creatividad.

se apoya en la suposición de que los **pensamientos producidos** aparentemente **al azar y desconectados**, se encuentran **determinados por** ciertas **relaciones de las cuales el individuo no tiene conciencia**. Hemos tenido que utilizar el término “jerarquizadas”, para su estudio, en el entendido de que todas las necesidades se presentan paralelamente por lo cual van siendo (o deberían de ir siendo) satisfechas en su momento y toda la vida de un individuo. De tal modo, **para los humanistas la mayor fuente de la Creatividad está en la Autorrealización y en todas las personas existe la tendencia a la creatividad unida al propio desarrollo, por eso, consideran que no se la debe centrar exclusivamente en los campos tradicionalmente relacionados con el arte o reducirlos a nuevos u originales, la creatividad puede presentarse en facetas muy cotidianas. Maslow distingue tres tipos de creatividad:** + Primaria, propia de las personas que se autorrealizan y todos la experimentamos en algún momento y de alguna manera. + Secundaria, incluye la mayor parte de las producciones existentes: ciencia, arte, productos comerciales, etc. + Integrada, requiere de un talento muy especial y una gran capacidad de trabajo, exige un perfeccionamiento continuo atendiendo a las críticas y desemboca en grandes obras artísticas, científicas, filosóficas.... decisivas para la humanidad. En su libro: “*La personalidad creadora*”, dedica un capítulo a lo que él denomina <<Un enfoque holista de la Creatividad>>, donde comienza comentando/criticando que las investigaciones de la creatividad, sean demasiado atomistas en lugar de <<*organicistas o sistémicas*>> (BAÑOS, Miguel, 43), ya que todo en el sujeto está interrelacionado y los cambios en un aspecto afectan al resto. **Rogers**, difiere de la teoría de Maslow en tanto que considera que es necesario **objetivizar** la Creatividad, presentando, o como decimos nosotros, “**corporizar**”, es decir hacer objeto/cuerpo visible, **la idea** o lo que se está pensando,

sobre algún producto, que permita apreciar su originalidad y la novedad, términos o conceptos que se establecen como criterios para determinar si es o no creativa una producción, aclarando que no existe la necesidad de plantear conjuntamente un juicio de índole moral y ni fisiológico de manera individualizada. De tal suerte que él cree en la persona y piensa que la promoción de la Creatividad es una necesidad que deriva, también, de las necesidades sociales., es decir de la conexión del individuo con su entorno físico y social. Su teoría se basa en la evolución hacia la madurez La persona es un organismo que participa de las leyes de la naturaleza, pero que además tiene la capacidad de realizar aquello a lo que tiende, aparte de comprenderse a sí mismo y a resolver aquellos problemas que le proporcionarán mayores satisfacciones. Así es como la Autorrealización implica la Actualización, en el sentido de que la tendencia *Actualizante* (de actuar en la actualidad, es decir: hacer aquí y ahora), es la más importante del organismo en su totalidad, ya que es la que le lleva a la madurez plena. **En resumen, para la teoría humanista, la mejor forma de favorecer la Creatividad es eliminando cualquier procedimiento que impida al individuo expresar lo que lleva dentro y potenciando su autorrealización. La Teoría Transaccionalista.** Su principal exponente es **ERIC BERNE** (en 1961), en dicha teoría sostiene que hay que hacer una especie de negociación. Negociación con todo, con el medio, con los objetos, las personas, los animales, es decir que siempre, de alguna manera, estamos mercadeando (comprando–vendiendo) una cosa con o por otra. De tal manera que en esta negociación ambos lados deben salir beneficiados, o sea que para ganar u obtener “algo” (en este caso desarrollar nuestra creatividad), nadie debe salir perjudicado, o que uno pierda para que el otro gane o salga beneficiado. En esto consiste la transacción. Puede ser entendida como una mediación. **La Teoría Factortialista.** Un gran número de

trabajos se han realizado desde que **SPEARMAN** inició, entre 1904 y da a conocer en 1927, el **Análisis Factorial**, con su teoría de los dos factores. **GORDON** con **La Factorialista (Bi y Multifactorialista)** y **GUILFORD** con su **Análisis Factorial del Intelecto en 1950**; y otros como: **Thurstone** y **Zimmerman**, aunque de estos dos últimos se sepa menos. **La Teoría Factorialista** es una teoría que se puede considerar como uno de los mayores avances para investigar las diferentes dimensiones de la personalidad y, entre ellas, la CREATIVIDAD como potencia humana diferenciada. **Para esta teoría, la Creatividad es una aptitud que explica determinados comportamientos, reduciendo a factores los múltiples resultados, permite estructurar o agruparlos, dando lugar, mediante su combinación correlacional, a tres tipos de factores único, de grupo y general. Thurstone ideó en 1931 las Intercorrelaciones de 3, 4, o más factores comunes**, rechaza en un principio al (FG) que es el factor general y considera que lo realmente importante son las funciones psíquicas concretas, las aptitudes primarias a las que corresponderían una docena de Factores de Grupo. Cada actividad puede estar saturada por alguno de esos factores, pero se relaciona, *en o con* algo, con todos los demás. **La obra de Kelley** fue la que sugirió a Thurstone el planteamiento de los Factores de Grupo y casi todos ellos han sido incorporados a las baterías de test de aptitudes múltiples. BAÑOS.⁷⁴ **Notemos que la Creatividad no aparece ni como un factor general ni como uno específico, esto es así porque se encuentra dentro de los primarios con diferente peso en cada uno de ellos. Pero la idea que tiene de ella es poco concreta y por eso, sigue recurriendo a la <<inspiración>> y al**

preconsciente para su explicación. Zimmerman, en 1953, descubriendo sus dos factores especiales, (la orientación y la visualización), encuentra una <<fluidez asociativa>>, además de la <<fluidez verbal>> de Thurstone; asimismo descubre un “tipo de memoria”, que denomina <<memoria de relaciones observables>> e identifica el factor <<clasificación>>. En 1956 Guilford, considerado el mayor exponente de la Teoría Factorialista, presentó su Modelo Tridimensional para la Estructura del Intelecto, tridimensional porque son tres las dimensiones con las que se define a todo comportamiento intelectual, dichas dimensiones son: las Operaciones, los Contenidos y los Productos; modelo dividido, por lo mismo, en innumerables casillas, contaba primeramente con 37 factores, incrementándolos para llegar a 80 factores en 1966 y llegar a 120, aún de que cada casilla fuera ocupada por más de un Factor, (aclarando que no todas ellas estaban investigadas adecuadamente). Esto plantea que la inteligencia está constituida por más de 120 factores y es tridimensional porque todo comportamiento intelectual viene definido en tres dimensiones. Con todos los factores identificados en su modelo, Guilford ha señalado una variedad de factores constituyentes de la conducta creadora y, en un mismo individuo, pueden coincidir pocos o muchos de ellos. La <<producción divergente>> es un concepto definido de acuerdo a un conjunto de factores de la capacidad intelectual que corresponden a la integración de la información que en test requieren una cantidad de respuestas variadas para cada ítem. Ciertas hipótesis, acerca de las aptitudes que deben tener importancia especial para

74. BAÑOS, *Creatividad y Publicidad*, p. 48, Fig. 1

el pensamiento creativo (Guilford, 1950) condujeron a la búsqueda de las aptitudes que tienen relación con la fluidez y la flexibilidad del pensamiento, aptitudes sobre flujo de las ideas y de la prontitud para cambiar de dirección o para modificar la información. (BAÑOS; M. p. 50). **El primer Análisis Factorial que investigó esta hipótesis lo hizo Wilson y otros, 1954, y también otros que han hallado no sólo un tipo de fluidez sino tres; no una clase de factor de flexibilidad, sino dos, además, un factor denominado con el término de Originalidad. En un trabajo sobre Aptitudes para la Planificación (Berger y Otros, 1957) se postulaba una aptitud para elaborar ideas, llenándolas con los detalles. Los resultados agregaban otra clase de aptitud, la de La Elaboración que considerada, junto con Fluidez, la Flexibilidad y la Originalidad, constituyen el conjunto que resultó conocido como las Aptitudes de Producción Divergente>>** (GUILFORD, 1977, p.171)⁷⁵, (para ampliar el tema, ver Síntesis de Teorías, más adelante, o en: BAÑOS, *Creatividad y Publicidad*, p. 48, Fig. 1)⁷⁶. **Para estar en Creatividad hay que tener la APTITUD, pero también hay que adoptar la ACTITUD** creadora que obedezca a hábitos de conducta y de pensamiento determinados que no cierren el paso a la innovación. <<Hábitos>> y <<Matriz>> son conceptos claves en esta teoría. Las <<Matrices>> serían modelos de pensamiento o acción que daría lugar a tres manifestaciones diferentes y fundamentales de la Creatividad según se toquen, se encuentren o choquen entre ellas, se fusionen o se superpongan. Koestler también define los rasgos caracterís-

cos de la persona creativa: precocidad, curiosidad, imaginación, sagacidad, etc. **Las Teorías Ambientalistas**, Entre ellos Francisco García, **sitúan al ambiente como factor determinante**, pasivo o interrelacionado con el sujeto creador. Dentro del ambiente hay que diferenciar dos tipos: **el primero es el ambiente físico**, que es el lugar donde se realiza la Actividad creadora, **y el segundo es el ambiente social**, entendiéndose por comportamiento a la interacción entre dos o más individuos con el medio físico y social. El concepto de **Interacción** al que hace referencia, se trata de un **proceso de intercambio recíproco** (Ulmann, 1972, 80, en Baños, p. 50.)⁷⁷.

Surgiendo dos formas de entender esa interacción:

1ª. **La que habla del influjo del medio sobre el proceso de creación**, en el cual se observa

fácilmente cómo determinadas circunstancias favorecen o repercuten desfavorablemente en la creatividad. **Stein**, es un representante de esta teoría y defiende que la influencia puede tener lugar a través de los conocimientos que ya están en el medio o de los sistemas de valores filosóficos y religiosos vigentes en el seno de una cultura determinada. 2ª. **Se refiere a la reacción del medio ante el proceso creativo**, reacción

que se da cuando el entorno interviene en el proceso creativo **valorando la utilidad** de una idea para decidir si se **acepta o se rechaza**. Y lo mismo que

un producto creativo supone siempre una transformación, la mentalidad del observador debe estar también dispuesta a cambiar y transformarse para aceptarlo. Parece indudable que <<el creador necesita de la aceptación de su producto creativo por el medio social en

75. GUILFORD, *La Naturaleza de la Inteligencia humana*, 1977.

76. BAÑOS, *Creatividad y Publicidad*, p. 48, (Fig. 1).

77. GARCÍA, García, 1984, 117, en BAÑOS, 51. *Creatividad y Publicidad*, p. 48, (Fig. 1).

cuanto que esto supone, por una parte, una forma de valoración, como lo ha indicado Guilford, y por otra, como un estímulo y relanzamiento del individuo hacia nuevos intentos creativos>> (García, García, 1984, 117, en BAÑOS, 51). Referente a la *Interinfluencia* del medio y el producto creativo (BAÑOS, 51), es el este caso, en el que Rollo **May**, salva la separación entre el sujeto y el objeto hablando del <<encuentro>> como el <<disparador>> del acto creativo. El objeto ha de ser <<visto>> y <<absorbido>> por el sujeto. **Landau, la denomina teoría existencialista de la Creatividad y dice que** (como para May), **la Creatividad es producto de la salud emocional del individuo que está en comunicación con su entorno** (Ulmann, 1972, 80, en Baños, p. 50.). Existen otras teorías como Las **Conexionistas, De Condicionamiento Operante, de Contigüidad, las De Interacción con el Medio, las De la Instrucción, las Del Refuerzo, las NeoConductistas, las Topológicas de Campo, las Cognitivas, Mecanicistas, Estructuralistas y Totalistas**, que por cuestiones de espacio y tiempo, aquí, sólo se mencionan a manera de completar el esbozo. **Con este breve apartado sobre las corrientes en las que se basan ciertas teorías que abordan la Creatividad, queremos dar a entender que no se agotan las posibilidades, para nada, muy al contrario, se amplían. Aún podríamos añadir otras como la de Causalidad y Casualidad, que explica todos los descubrimientos y actos creadores como producto de la una y de la otra por separado y/o en conjunto, etc, etc. Continuando con las Teorías Psicológicas que estudian e interpretan la Creatividad. C) Resumen Cronológico y Sintetizado de Teorías Psico-**

lógicas que estudian e interpretan a la Creatividad. (80-87) Para dar continuidad procederemos a entrar al inciso que se refiere a algunos autores partidarios y seguidores de las teorías y corrientes acabadas de mencionar, lo haremos de manera sintetizada, en el Orden Cronológico en el que han venido apareciendo en la literatura y en la forma en que las hemos ido comprendiendo para retomar y constituir nuestra propuesta. **Comenzaremos mencionando** que en el Proceso Creador, y por lo tanto en la Creatividad, participan, tanto La Genialidad Heredada genéticamente, como decía **Galton (Genetista por excelencia) 1869;** y nosotros sostenemos, así como la heredada no genéticamente, es decir, la que es Heredada por Adquisición o Aprendida. A pesar de que no hay manera de comprobar ésto, bástenos saber que el Ser Humano es Creativo y Creador por Antonomasia y Aprendizaje. Ya nos lo aseguraba **Ribot, (Asociacionista) 1901:** la Creatividad está presente en todas las personas con distinto grado de intensidad y de aplicación. Puede ser llevada a cabo por Análisis Factorial de dos Factores, planteaba **Spearman (Factorialista), 1904.** Cuatro años después, **Freud (Psicoanalista) 1908,** aseveraba, que el Proceso Creador intervenían 2 procesos: el Primario/Instintivo y Secundario (racional–consciente) y, que en el mismo, se consuman La Sublimación y la Catarsis Creadora o Conflicto Subconsciente, afirmó en **1910.** Es menester la aplicación de Un Estímulo Específico, para que se responda con una Respuesta (E = R), que ésta última puede ser cambiada, decía **Thorndike, (Conductista) y que si se aplicaban varios estímulos, las respuestas serían muy diversas, en 1911.** El Proceso Creador se lleva a cabo en 4 Etapas: Preparación,

Incubación Iluminación y Verificación, sostenía **Wallas (Psicólogo)**, en **1927**. Podemos pensar que La Actividad Creativa es cualquier actividad humana, **siempre y cuando su resultado no sea** la simple reproducción de aquello que ha sucedido en la experiencia, sino **la creación de nuevas formas o actividades**. La Imaginación Creativa es la característica distintiva entre la Cultura y la Naturaleza, sustentaba **Vygotski (Psicólogo)**, **1930 /90**). El Proceso Creador, exponía **Rossmann (Psicólogo) en 1931**, puede realizarse en 7 Pasos: Observación de un problema, Analizar ese problema, Revisarlo, elaborar una Hipótesis, hacer un Análisis Crítico, propiciar el nacimiento de una nueva idea y permitir la Experimentación y **Hirsch (Psicólogo)**, **en el mismo año**, presuponía que: El desarrollo de la Creatividad se da gracias a que existen Las 3 Dimensiones de la mente: la Perceptiva, la Lógico/Conceptual y la de la Inteligencia Creadora. La Creatividad es tan **inmensa** como **flexible**, que es susceptible de ser **dividida**, para su estudio y desarrollo, en elementos o Factores, dando lugar a **La Teoría Multifactorialista** de 2, 3 y más FACTORES: Comunes, Específicos y Generales, esbozaba **Thurstone entre 1931 y 52**. El afán de responder a estímulos y preguntas, será para Transformar el binomio: **E - R** (instintiva de reacción) en el trinomio: **E-RO** (respuesta orgánica (psicosomática), sostenía **Woodworth en 1934**. Cuando llega a existir un Sentimiento negativo de Inferioridad, habrá que Ir de este sentimiento a una Afirmación o Re-Afirmación, sostenía **Adler en 1938**, para nosotros a aquél, lo conocemos como: INHIBIDOR y a ésta, como: FACILITADOR, y en la lucha por

regir, en el, proceso se tendrá que seducir con una propuesta de: **Re-Organización de Estructuras Observables**, complementaba **Kölher (Gestaltista 1945)**. Dentro de la **flexibilidad** se da la **divisibilidad** para La Teoría Factorialista del **delo Factorial del Intelecto**, armado por **Guilford (Psicólogo 1950)**, Ante dicha divisibilidad, se propició la **Teoría de la Combinatoria (Matrices de Descubrimiento)**, en la que reflexionaba **Maslow (Humanista) 1954**. Creatividad es llevar a cabo lo que deseamos hacer, o sea, es **La realización de los deseos**, especulaba **Freud (Psicoanalista) 1958**. Dentro del contexto social surge La **“SocioVisión” o Visión Social** y con ella se consigue la: **“Armonía con el Todo”**, esto lo planteaba **Anderson (Gestaltista por excelencia) en 1959** y a ese determinado contexto habrá que unirle, para complementar, el Modelo: **“Desarrollo Armónico de la Personalidad**, propuesto por él mismo. **Estar consciente de Ser Sensible y estar abierto a** lo que nos ofrece el mundo, sugería **Rollo May (Psicólogo) 1959**. Lo que ese mundo nos ofrece se convierte en **Figuras Abiertas susceptibles de ser cambiadas, modificadas o deformadas** a las que habrá que acompletar, para innovarlas, con Imaginación, y Creatividad, así lo proponía **Whertheimer (Gestaltista), 1959**. Para estar en Creatividad, en el pináculo, menester será satisfacer **una serie de Necesidades fisiológicas, anímicas, emocionales, sensorias, cognitivas y procedimentales dispuestas en pirámide**, para la realización de objetos por medio de los cuales uno se Autorrealiza de manera integral. En dicha pirámide en el punto más alto está la **Autorrealización Integradora**

afirmaba **Maslow, 59 y 73**. Para esto habrá que hacer conexión y uso de Los 5 niveles en los que la Creatividad está colocada y son: **Expresivo, Productivo, Inventivo, Innovador y Naciente de Ideas**, aseveraba **Taylor entre el 59/61**. Podemos entender a la Creatividad tan orgánico como La **Reproducción biológica** o las Raíces Biológicas de algo, afirmaba **Gutman (Genetista), 1961**, y nada más creativo por excelencia que la Pro-Creación de un nuevo ser humano, y él mismo mencionaba que hay 6 niveles del Comportamiento: Vegetativo Reflejo, de Respuesta, de Aprendizaje, Solución de Problemas y de Actividad Creativa y son los que se activan en el momento creador. Sabiendo que existe La **Transacción con el Medio**, que planteaba **Berne 1961**, en la que, por supuesto, intervienen Los Factores de la Combinatoria con factores asociables o conocidos, como exponía **Mednick (61/62)**, Y para poder aplicar uno de los modelos existentes, sería el conocido como: **Apertura al mundo y al entorno**, que exteriorizaba, **Schachtel 1962**. Hay que aplicar las Técnicas, para desarrollar la Percepción, y los procesos que intervienen en el proceso creador utilizando La Teoría de La **Visión Totalizadora**, que es **Unitaria, Sintética, Integrada y Totalista**. **Mooney 1962**, También hay que tomar en cuenta que las **Imágenes Arquetípicas** (o Esquemas Conductuales Primarios), que especulaba **Jung 1962**, participan de alguna manera, en algún momento del proceso creador. Para que se propicie La Asimilación (con o sin comprensión) y se consuma la Acomodación (aplicación), del conocimiento sostenía, **Piaget 1962**. Hacia La Autorrealiz y Apertura, con Sensibilización a la Experiencia, habrá que concretar/Construir/Corporizar un Objeto/

Producto/Obra), sustentaba **Rogers 1962, 66, 78, 80**. Basándonos también en Los 3 factores: el Único, el de Grupo y el General, formulaba **Werner 1965**, a los cuales hay que asignarles significado y simbología, y homologarlos o paralelizarlos con las 3 etapas: 1ª Hipótesis, 2ª la Prueba de ésta y 3ª la Comunicación de los resultados, que **Morris**, aseveraba, **1967 y 74**, haríamos de esto una Bisociación o Asociación doble entre: factores y etapas, aseguró **Koestler 1965**, y si la asociación se realizara en un sistema de Combinatoria, con “factores combinables” éstos deberán ser “factores lógicos combinables entre sí”, deliberaba **Kaufman 1970**, ello nos arrojará a UN RESULTADO que será UN TODO, en Interacción con el medio, propuso **Taylor, 1971**, (Modelo Integrador N° 6), que permita llevarlo a una *Re-Organización*, para una nueva Definición de sí mismo, confirmaba **Novaes Mª 1973**. Además, **Beaudot 1973**, exigía; habrá que Procurar elaborar Asociaciones Remotas, ya sean Forzadas, libres, ilógicas y complejas, con “factores discímbolos”. También podemos recurrir a La Teoría Conexionista, en la que los enlaces sólo se hacen con factores conocidos (lógicos del pensamiento lineal convergente), y necesarios de la misma área, puesto que debe llevar una con continuidad para un resultado específico lógico), afirmaba **Fustier 1975**. Siguiendo el rubro de las Asociaciones y Conexiones, en el proceso se unen también **todo tipo de información y datos** como son los Criterios Históricos y Estadísticos, repasaba **Pinillos 1975**, Lo anterior se debe lleva a cabo con la previa y bien pensada Elaboración de Situaciones Problemáticas ex-profeso, en opinión de **Kölher 76 y 79**, para forzar necesariamente, provocar, propiciar y favorecer, el inevitable e

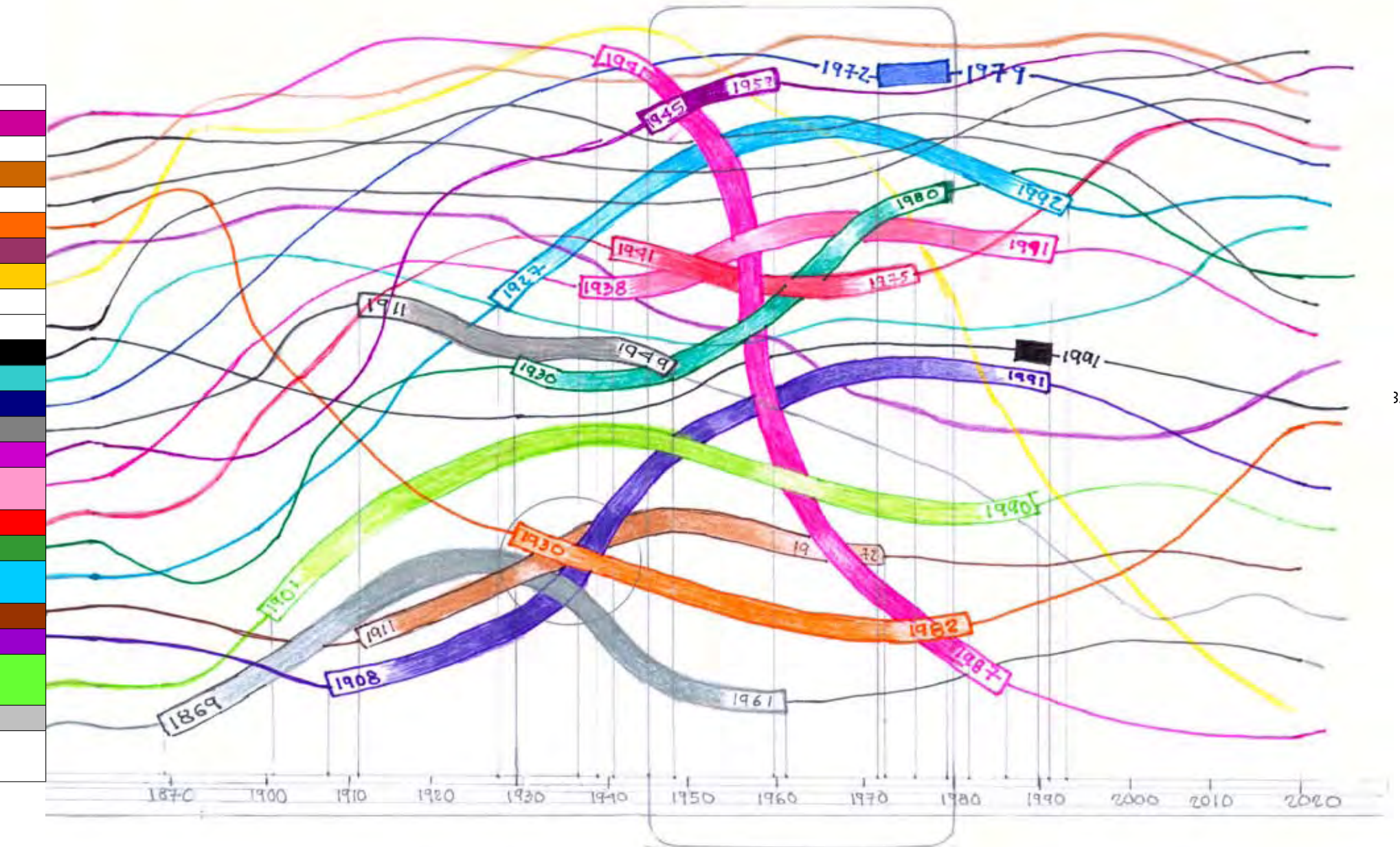
ineludible Salto de la Intuición, o sea el “Insight”, del que tanto hablaba **Weisberg (Gestaltista por excelencia) 1981**. Una manera diferente de enfocar este proceso es por medio de **Las Vías Integradoras**, que venía proponiendo **Saturnino de la Torre 1985**, que pueden ser constituidas por Asociaciones ingeniosas, estar al pendiente de contar con un sentimiento de progreso y avance, de poner en práctica la capacidad de fantasear y la de Des-Estructura para Re-Estructurar después, hasta obtener un resultado completamente diferente y nuevo, esto lo afirmaba **Mauro Rodríguez 1985**. De tal manera que, mientras se obtenga un resultado nuevo, diferente, extraño, innovador, original, no hay duda de que estamos en la línea de La **Teoría de la Creatividad Incremental Evolutiva (progreso/construcción)**, que fuera expresada por **Sternberg y Lubart 1986**, Esto trae a colación que La **Información** en General y Lógica sobre un tema o problema específico, la del Ambiente/Entorno/mundo/escuela, la información/educación/costumbres con las que la familia nos “*formatea*” en la cotidianidad, la que se va acumulando **con la experiencia y con la Edad**, sostenía **Simontón 87/88**, y es muy importante, ya que sabemos que la mayoría de las cosas que existen en el mundo, han sido inventos hechos por personas de entre 30 y 45 años de edad, **cuando están en la plenitud de todas sus facultades mentales, sensorias y emotivas, y procesos corpóreo motrices/Procedimentales, y no nada más porque se puso en marcha el Proceso Creativo**. Esto abunda y confirma que del mismo modo que la persona o individuo, es Creativo, es inteligente, social y comunicativo, afirmaba **Saturnino de la Torre 1989**. Y ya que hablamos de la Teoría de que la Creatividad se va Incrementando, se completa con la **Teoría de la Inversión**, en términos de

Construcción y Ganancia/Logro), idea compuesta por **Sternberg y Lubart, 1991**, Todo sin dejar de mencionar la participación importantísima de **las funciones Pre-Consciente y Sub-consciente**, a las que se refería **Moccio 1991**. En la actualidad, lo más moderno que hemos escuchado es la Tendencia hacia **la Creativización**, entendiendo a ésta como el conjunto de ideas y creencias religiosas, técnicas, artísticas, haceres y costumbres propias de un determinado grupo humano), manifestado por **Zelina 1992**. En el mismo sentido, **después de 1992 hasta ahora**, aunque no del mismo autor, surge: **el Creativismo**, celo (celoso del *Deber Ser*, Ser Creativos, de serlo en todo momento hasta hacer de ello un hábito/forma natural de ser, es decir, de sentir/pensar/ac-tuar/hablar) y generosidad de servicio (para con los demás, por los intereses propios y hacia las Instituciones Formativas/Escuelas y Empresas. En un esfuerzo por compilar interpretaciones integradoras para la mejor comprensión de la Creatividad, se presenta el desglose de algunas de las Teorías de Interacción con el medio, que ayudan a comprender mejor la Creatividad como realidad. Con la siguiente gráfica queremos dar a entender la trayectoria de la creatividad a través del tiempo en el ámbito de la psicología y de la pedagogía. Se le han hecho dos indicaciones o énfasis:

1. En la década de 1930 a 1940 se notan sus inicios, y 2. en el período de 1945 a 1980, observamos la efervescencia que tomó en ese mismo ámbito, solo que con más defensores, adeptos, fieles, partidarios, amantes y representantes, quienes se jugaban por la supremacía y absolutismo teórico sobre el concepto Creatividad. Queremos hacer notar como entre 1985 -y desde antes- y 1990 -en adelante y hasta hoy- solo tenemos a un mexicano, Mauro Rodríguez. Las demás teorías estaban entre rusos, suizos, norteamericanos, alemanes, ingleses y algunos españoles.

Orden de las Corrientes Psicológicas (el mencionado en la Tabla General), para generar las correspondientes GRÁFICAS

EXPOSANTES (Defensores, Adeptos, Seguidores, Representantes, Fieles, Partidarios, Amantes, etc.)	CORRIENTES	Num. de la Corriente	Num. de Exponentes	
Sikora, 1941; Mooney, 1958/82; Schachtel, 1959/62; Taylor, 59/76; Anderson, 69 y Simonton, 1987.	De Integr. Armónica	(22)	6	
Sin exponentes ni año registrado (corriente simplemente mencionada en lo leído).	Totalistas	(21)	0	
Lewis, s / año registrado	Topológicas de Camp.	(20)	1	
Sin exponentes ni registro de año (corriente simplemente mencionada en lo leído).	Cognitivas	(19)	0	
★ Vigotsky, 1930 y Piaget 1962, ambos hasta 1982.	Constructivistas	(18)	2	
Gagné, s / año registrado	Neo-Conductistas	(17)	1	
Hull, s / año registrado	Del Refuerzo	(16)	1	
Sin exponentes ni año registrado (corriente simplemente mencionada en lo leído)	Estructuralistas	(15)	0	
Sin exponentes ni registro de año (corriente simplemente mencionada en lo leído)	Mecanicistas	(14)	0	
★ Bruner, 1991 / 95.	De la Instrucción	(13)	1	
★ Gunthrie, mencionado s / año registrado.	De Contigüidad	(12)	1	
★ Skinner, 1972 / 1979.	Acondic. Operante	(11)	1	
★ Thorndike, 1911 y 1949.	Conexionistas	(10)	1	
Kölher, 1945 y GUILFORD, 1950/59.	Gestaltistas	(9)	2	
Adler, 1938; Vinacke, 1952; OSBORN, 1953/73; Maslow, 1954; Kelley, 1955; R May 1959, Murray, 1959, Rogers, 62/78/80; Zelina, 62/93; Aznar, 1973; Fustier, 1975; Weisberg y Alba, 81/89; y Sternberg y Bruner, 1991.	Humanistas	(8)	16	
Fromm, 1941; Rank, 1945; Anderson, 1959; Jung, 1962/69; Kubie, 1967 y Kriss, 1975.	NeoPsicoAnalíticas	(7)	6	
Vigotsky, 1930/80, Reichenbach, 1938; Morris, 67/79; De Bono, 1974; Torrance, 1977 y Sikora 1979/80.	Psicológicas	(6)	6	
Spearman, 27/31; Thurstone, 31/52; Rossman y Adler, 31, Holtzinger y H, 1941; GORDON 44/62; GUILFORD, 50/59; Vernon, 1960; Mednik, 1962; Barrón, 65; Iff Werner y Kneller, 1965; Cattell, 1968 y Zelina, 1992.	Factorialistas	(5)	14	
★ Thordike, 1911 y 45; Torrance, 1954; Watson, 1958 y Skinner, 1972.	Conductistas	(4)	4	
Freud, 1908/73; Ruyra, 1938; Zwicky, 57; Taylor, 1959/76; Berne, 61; Skinner, 72; Moccio y Sternberg, en 1991	PsicoAnalistas	(3)	8	
Ribot, 1901/31; Mednik y Kubie, 1913; Wallas, 1926; Wertheimer, 1945/54; Crawford y Torrance, 1954; Fustier y Moles, 1955; Watson, 1958; Mednik, 1962; Wallace y Kogan, 1962/65; Köestler 1965/84; Beaudot y Novaes María 1973; Saturnino de la Torre, 1985/90, Wakefield, 1985 y Rodríguez Estrada Mauro, 1985 y 1990.	Asociacionistas	(2)	18	
Galton, 1869; Wallas, 1926 y Gutman, 1961	Genetistas	(1)	3	
★ Los autores marcados con este símbolo, son Psicólogos en su respectiva corriente, que también enfocaron sus Teorías hacia la Pedagogía en la Enseñanza-Aprendizaje, y que en un momento, los criterios de ambas teorías coinciden, y/o se adaptan entre sí, por ello, aparecen contempladas en este mismo conjunto.	Total de Corrientes y Exponentes	22	84	



Síntesis del Orden mencionado en la Tabla General de las Corrientes Psicológicas					
Folio	Núm	Teorías	Exponentes	Períodos	Autores
1	2	Asociacionistas	18	1901 a 1981	Ribot, Mednik, Kubie, Wallas, Wertheimer, Crawford, Torrance, Fustier, Moles, Watson, Wallach y Kogan, Köestler, Beaudot, Novaes María, Wakefield, S. de la Torre y Rodríguez E. M.
2	5	Factorialistas	14	1927, 1968, 1985, 1992	Spearman, Thurstone, Rossman, Adler, Holtzinger y H, GORDON, GUILFORD, Vernon, Mednik, Barrón, Iff Werner, Kneller, Cattell y Zelina
3	8	Humanistas	16	1938 a 1980	Adler, Vinacke, Maslow, Kelley, Rollo May, Murray, Rogers, Zelina, Aznar, Fustier, Weisber y Alba, y Sternberg y Bruner
4	3	Psicoanalistas	8	1908 a 1958	Freud, Ruyra, Zwicky, Taylor, Berne, Skinner, Moccio y Sternberg
5	7	Neo-Psicoanalistas	6	1938 a 1969	Fromm, Rank, Anderson, Jung, Kubie y Kriss
6	22	De Integración Armónica	6	1958, 1962, 1976/1984	Sikora, Mooney, Schachtel, Taylor, Anderson y Simonton
7	1	Genetistas	3	1869 a 1961	Galton, Wallas y Gutman
8	4	Conductistas	4	1911 a 1961	Thorndike, Torrance, Watson y Skinner
9	6	Psicólogos	3	1930 a 1990	Vygotsky, Reichenbach, Morris, De Bono, Torrance y Sikora
10	9	Gestaltistas	2	1945 a 1979	Kölher, GUILFORD
11	18	Constructivistas	2	1930,60,90,00	Vygotsky y Piaget
12	10	Conexionistas	1	1911 a 1949	Thorndike
13	11	De Acond Op.	1	1972	Skinner
		SUBTOTAL	79		
14	12	De Contigüidad	1	1993	Guntrl
15	13	De Instrucción	1	1991	Brunner
16	16	Del Refuerzo	1	?	Hull
17	17	Neo-Conductistas	1	?	Gagné
18	20	Topológ de camp.	1	?	Lewis
19	14	Mecanicistas	0	?	-
20	15	Estructuralistas	0	?	-
21	19	Cognitivas	0	?	-
22	21	Totalistas	0	?	-
		TOTAL	84		

Nota:

Las teorías marcadas con el color: unas son **Pedagógicas de Aprendizaje** y otras son **Psicológicas**, que en un momento dado, los criterios de ambas coinciden y/o se adaptan entre sí, por esto, en la tabla son estudiadas en conjunto.

D) SÍNTESIS de algunas TEORÍAS PSICOLÓGICAS DESGLOSADAS QUE ABORDAN LA CREATIVIDAD (87-88)

Las aportaciones que se realizaron los autores hace algunos años, **no restan interés a las propuestas por cuanto surgieron en el momento en que el positivismo desvirtuaba cualquier Teoría o Modelo que no estuviera sometida a la “constatación empírica”**. Hoy cobran importancia todos los planteamientos basados en la interacción entre la persona y el medio, cósmico, biológico o socio cultural. La polisemia es una característica del rápido y complejo conocimiento, sobre determinados fenómenos, acompañado de una amplia difusión, sin que el lenguaje haya cubierto de forma estable dicho campo, por esta misma razón la Creatividad tiene, por lo tanto un mucho de polisémica. La diversidad de definiciones que se han desbordado sobre la Creatividad, es como si se asemejara a un tupido bosque de acepciones o a una encrucijada de caminos. ¿Cuál de ellos, nos lleva más directamente al verdadero significado de la creatividad? **TODOS, o ninguno, sólo que, en una primera instancia o para aclarar el primer acercamiento, cualquiera es bueno. Tenemos a WALLAS**

J (Psic) 1926, de quien hemos retomado sus 4 etapas del Proceso Creador, que se integran con los 7 pasos a los que llegó **ROSSMAN, J** (Psic) 1931, siendo el examinador por excelencia del Proceso Creador de 710 Inventos. **WERTHEIMER** (Gestaltista) 1945, nos propone el paso de una Situación Es-estructuralmente Inestable o insatisfactoria a una **que ofrece una solución creativa, en tres momentos: Agrupamiento, Organización y Estructuración, convertidos en una “una congruente línea de pensamiento”**. De **GUILFORD** (Factorialista) **1950, 57, 59, nos beneficiamos con sus 10 conceptos básicos. El hecho de que la Incubación y la Iluminación no siempre ocurren en de-**

terminados momentos del proceso, es algo que nos interesa de lo que dice VINACKE E (Psicólogo) 1952; **con OSBORN, A** (Psicólogo) 1953, nos hemos basado en algunas de sus 7 etapas y **del mismo modo, nos hemos interesado y coincidido con los 5 niveles de la Creatividad que establece TAYLOR** (Psicoanalista) 1959. **Al decir que cualquier ocurrencia mental relacionada con dos contextos Asociados, habitualmente incompatibles, es el tipo de Asociación Doble o Bi-Asociación que adoptamos de KOESTLER, A** (Psicólogo) 1964;

y la Formación de Hipótesis, la Prueba de esa Hipótesis y la

Comunicación de los Resultados, son las 3 etapas que acogemos de **MORRIS S** (Psicólogo) 1967, 74. Una

teoría que ha sido aplicada en todos los campos de la Creatividad, e imitada muchas veces, con variaciones menores, es la que fue propuesta

por: + **WALLAS, Joseph (1926)** (Psicólogo)

Para él, el proceso creador está constituido por cuatro etapas: 1ª) Etapa de Preparación + **La primera**, es aquella durante la cual la persona creadora efectúa todo trabajo preliminar. Piensa con toda libertad, busca, colecciona, escucha sugerencias y deja vagabundear su espíritu. 2ª) Etapa de Incubación + **En la segunda** se infiere del

hecho de que cierto periodo, que puede ser desde unos cuantos minutos hasta unos meses o

años, transcurre entre el periodo de preparación y el de iluminación. Debemos suponer, así que tras la

etapa de preparación externa, el material recabado no solo quedará almacenado en el espíritu y memoria de la persona creadora en un estado de pasividad. 3ª) Etapa de Iluminación + **La tercera etapa**,

se efectúa cuando la persona creadora ve la solución a su problema. A veces es una intuición súbita o una clara visión, o una sensación: algo que puede estar entre la “corazonada” y la “solución”, y en otras ocasiones puede ser y de hecho lo es, el resultado de un esfuerzo sostenido. 4ª) Etapa de Verificación + **La cuarta etapa**, es en la que, sea como fuere,

necesariamente pasa a ser definitivamente aceptada por una evaluación crítica. Muchos autores han aceptado, estas cuatro etapas descritas por Wallas, algunos, conservando la terminología original, y otros, modificando o ampliándola como Catherine Patrick, (1935/38). Al examinar el proceso creador en 71 Inventos, por medio de cuestionarios, + **ROSSMAN, Joseph (1931) (Psicólogo)** extendió las cuatro etapas de Wallas, convirtiéndolos en 7 pasos: 1. Observación de una necesidad o dificultad 2. Análisis de la necesidad o dificultad 3. Una revisión de toda la información disponible. 4. Una formulación de todas las soluciones objetivas. 5. Un análisis crítico de estas soluciones, en busca de sus ventajas y desventajas (p. 57) 6. El nacimiento de una nueva idea: *la invención*. 7. Experimentación para probar la solución más prometedora, se perfecciona, y vuelve a los pasos previos. Procediendo por lineamientos totalmente distintos, + **WER-THEIMER, (1945) (Gestaltista)** interpretó el “**pensamiento productivo**” de acuerdo con los lemas de la escuela de la *Gestalt*. 3 Pasos. Según él, **el proceso creador pasa de una situación estructuralmente inestable o insatisfactoria (S1) a Agrupamiento (S1) a una (S2) que ofrece una solución.** (Laguna de S1 a S2) **creativa es “una congruente línea de pensamiento”** En el paso de S1 a S2 se llena una laguna y se forma una mejor gestalt. El dice que b) Organización (S2) Agrupamiento, Organización y Estructuración existen en todo pensamiento productivo. Según él, c) Estructuración la división de conjuntos en subconjuntos y éstos considerados en unión, son partes importantes del pensamiento creador. Wertheimer describe otro mecanismo del proceso creador, en el que la persona creadora considera ciertos rasgos de S2 para comenzar. A partir de estos rasgos, la persona creadora debe recobrar todo el S2. Según él, el proceso comienza como una búsqueda no sólo de cualquier relación que conecte los elementos, sino de “la naturaleza de su Interdependencia intrínseca”. Para él, todo proceso creativo es “una congruente línea

de pensamiento” En sus muchas investigaciones de la Creatividad, + **GUILFORD (1950/57 a, b; 1959) (Factorialista)** sigue un procedimiento distinto. Se propone aislar los rasgos esenciales de la creatividad, después de haber aventurado **varias hipótesis acerca de la esencia de estas capacidades.** Algunos de sus **conceptos básicos** son: **1. La Creatividad como función cognitiva, diferenciarla de la inteligencia. 2. No es una función unitaria o uniforme, se le debe considerar en función de un gran número de factores o capacidades mentales primarias. El intelecto se puede dividir en Memoria y Pensamiento. 3. En Creatividad, es el pensamiento lo que cuenta. 4. A su vez, el pensamiento se puede dividir en: Cognición, Producción y Evaluación. 5. La Producción es lo más importante y puede manifestarse en pensamiento convergente y/o divergente. 6. Es en el pensamiento divergente donde se encuentran los ingredientes más importancia para la Creatividad. 7. El pensamiento divergente, es una forma de pensamiento que no sigue el camino trillado de la conformidad o de la convención..8. Este pensamiento divergente es el que hace avanzar hacia las soluciones insólitas. 9. Las tres características del pensamiento divergente son: la flexibilidad y originalidad. 10. Estas características propician el afán de producir rápidamente una sucesión de ideas que satisfagan algunos requerimientos.** Créannos queridos lectores que si tuviéramos más espacio y más tiempo, no repararíamos en seguir detallando las Teorías, por lo pronto nos contentaremos con proceder a **describir lo que conoceremos como: LOS MODELOS, por demás INTEGRADORES y con el afán de comprender la diferencia entre un Modelo y una Técnica, nos daremos cuenta de que Modelo puede ser auxiliado y complementado por una o varias técnicas. Así damos paso a las: E) CARACTERÍSTICAS de los MODELOS INTEGRADORES de CREATIVIDAD (88-95), Hay que**

entender que **UN MODELO es UN POCO MENOS QUE UN MÉTODO Y ALGO MÁS QUE UNA TÉCNICA**. Un Modelo puede estar constituido de 2 o más técnicas, tiene su apoyo Teórico, que proviene de las diferentes áreas del conocimiento. Su nivel de Análisis, precisa de un alto grado de Investigación, documental, de campo y de cualquier tipo, de experimentación, una y otra vez, y de producción contiínua. Requiere de probar y verificar constantemente, hasta lograr conseguir lo que se busca y persigue. Un Modelo es un poco más sencillo, que un Método, que quede claro que sencillo no quiere decir simple. Un Modelo es susceptible de ser modificado, es flexible a las adaptaciones y se presta sin problemas a los cambios que sean necesarios. Se mencionan aquí en un afán de encontrar una fase superior de trabajo, de búsqueda y encuentro de algo más que sólo Técnicas. Algunos autores, con cierta atracción y predisposición por la visión humanista, han intentado trascender a la persona como “*un yo en equilibrio consigo mismo*”, hasta su inter-acción con el medio. Si tuviéramos que encontrar algo en común en la construcción de modelos que aparentemente se muestran tan diferentes, destacarían las siguientes notas: **1. Parten de una Visión Sintética y Totalizadora de la Creatividad**, En parte, se asemejan a la corriente humanista, pero en lugar de centrarse en el yo como núcleo de realización creativa, inciden en el entorno que la hace posible. La persona es un elemento como integrado en un contexto más amplio que en el que interactúa. **2. No se limitan a una sola dimensión**, de la Creatividad, sino que integran el medio como potencia posibilitador de la misma. Entendamos: “medio”, en sentido amplio, referido tanto a fuerzas biológicas, de desarrollo, como fuerzas ambientales y cósmicas. **3. Hacen hincapié en el aspecto armónico de dicha integración, explicado por criterios de desarrollo natural**. En tanto que la profesión psiquiátrica de los humanistas les llevó a un posicionamiento de confrontación entre salud mental y des-

equilibrio, no encontré tal condicionamiento en los autores que leí. **4. El Proceso Creativo es un paso más allá o más adentro del paso del Proceso de Desarrollo o integración armónica del ser humano en el mundo**. **5. La Creatividad consiste, para ellos, en una relación de orden, estructura o mejora del medio que rodea al ser humano**. Descubrimos de este modo, una diferencia relevante con la concepción humanista. En ésta, la Creatividad aboca al desarrollo personal; en los modelos de integración se reconoce un cambio en el exterior. El comportamiento creativo, diría Mooney, consiste en “*una actividad por la que el ser humano impone un nuevo orden sobre su entorno*”; o como diría Taylor: “*la Creatividad está más en dar forma propia al entorno que en ser formado por él*”. Por mencionar algunos, tenemos: **Desarrollo Armónico de la Personalidad de Anderson Harold H en 1959**; Modelo para la **Autoduplicación o Reproducción Biológica de Gutman, H en 1961**; Modelo **Transaccional con el Medio de Berne, Eric en 1961**; **Visión Totalizadora de Mooney, R. L. en 1962**; **Apertura al Entorno y al Mundo de Schachtell, E. G en 1962** y el Modelo Basado en la **Interacción con el Medio de Taylor I. A en 1971, porque un Desarrollo Armónico, la Reproducción Biológica (y no Biológ.), una Visión Totalizadora y la Apertura al entorno para la Interacción con el medio, son características y elementos relevantes, para el Proceso Creador y por lo tanto para el desarrollo de la Creatividad**. **1. DESARROLLO ARMÓNICO DE LA PESONALIDAD. ANDERSON, HAROLD H (1959)** Si las teorías de Maslow y Rogers nos situaban en la **Autorrealización** desde dentro, desde los impulsos y necesidades, Anderson, H, nos brinda una “*sociovisión*”, o Visión Social, El modelo orgánico tanto para el Proceso Creador, y por lo tanta de Gutman es transpuesto a la Situación Social. **Parte de un Paralelismo Metafórico entre el Desarrollo Biológico (del cuerpo) y el de la Personalidad (psique/conducta individual)**, para trasladarnos seguidamente al

Desarrollo Social (colectivo). Para transmitirnos más intuitivamente su pensamiento, se **acoge al hecho de la fertilización del óvulo por el espermatozoo, con todas sus implicaciones y aplicaciones. Organismos diferentes, cobran sentido en la unión. La presencia de uno de ellos establece cambios en y con el otro.** De aquí se van a deducir las notas que vertebran su modelo: **diferenciación e integración.** Por analogía el Proceso de Fertilización y Desarrollo de Creatividad, poseen en ajustado paralelismo las siguientes notas que Anderson descubre en ambos: personalidad/Individualidad, para ir al lo social: **1. La Confrontación de las diferencias, óvulo y espermatozoo actúan de forma peculiar. 2. La Interrelación / la fecundación en un proceso de doble vía de comunicación e intercambio. Desarrollo y Creatividad parten de la Confrontación e interrelacionan sus Diferencias en un juego libre.** La asociación de ideas viene siendo su traducción conceptual. **3. Para llegar a una Diferenciación, en el óvulo fecundado se haya una, o se da una multiplicación rápidamente. “La diferenciación es por definición la emergencia de lo original. El desarrollo es Creatividad por cuanto genera “diferencias” y las integra.** (p. 123). **4. Tiene un Sentido Positivo, el desarrollo integrador armónico, libre en su acción, adaptativa. Todos ellos son términos positivos. La Creatividad se instala igualmente en la “positividad”. 5. El desarrollo es cesión (de ceder), la fertilización, representa un abandono de las propias peculiaridades, para adaptarse a las nuevas situaciones. Óvulo y Espermatozoo renuncian a su propia estructura para dar origen a algo nuevo, la Creatividad, renuncia a lo conocido por lo nuevo. 6. Integración, óvulo y espermatozoo se convierten en una unidad integradora de diferencias.** La integración es esencialmente un **comportamiento armónico. El desarrollo crea diferencias que se integran en una unidad superior. Anderson** llega a presentarnos la **fusión entre Desarrollo y Creatividad** de tal manera, que nos hace pensar en cierto *panteísmo creativo*: **“La Creatividad es una característica del desarrollo, por lo tanto se da en**

todo el mundo”, (p.123). Posteriormente, **refiriéndose al análisis de la persona, entre sus pasos y terminan con la integración social.** La personalidad es el ritmo de crecimiento de cada uno de los contextos sociales. **El contexto, como ya afirmara Ortega y Gasset, es también parte de la persona, pero no todos llegan a un mismo grado de Diferenciación e Integración. Para explicar esto, recurre a las polaridades en el comportamiento. En el polo opuesto al círculo vicioso, cerrado, está el desarrollo óptimo, conseguido a través de un “contorno propicio”. Entendiéndose por “comportamiento circular” a la confrontación y juego libre en la exposición de ideas en una discusión abierta.** Sin embargo, no siempre se da el contorno propicio. **El “pensamiento circular” fue descrito por Follet (1924) y difundido posteriormente por Osborn en su “Brainstorming” o torbellino de ideas. Establece una diferencia entre desarrollo social y socialización. 2. MODELO para la AUTODUPLICACIÓN o REPRODUCCIÓN BIOLÓGICA, GUTMAN, H (1961) (Psicólogo Genetista).** busca las raíces biológicas de la Creatividad en Armonía con la Naturaleza. El piensa que la Creatividad ocupa el grado más alto de la Escala Comportamental de los Seres Orgánicos, que estructura en los siguientes seis niveles: 1. Comportamiento vegetativo 2. Comportamiento reflejo 3. Respuesta condicionada 4. Comportamiento Aprendido 5. Solución de Problemas 6. Actitud Creativa. En cada nivel se da entrada, salida, intercambio de elementos y evolución. Estamos, ante un modelo en el cual la esencia de las operaciones vitales radica en la **“organización y coordinación de funciones”,** tras un análisis de la **Reproducción Biológica o Autoduplicación,** como él la llama, y del papel del, DNA y del RNA, traslada dichos principios de autoduplicación a la actividad creadora. *“En la actividad creativa del ser humano, el material utilizado para la realización de nuevas formas, es tomado del medio externo y el proceso de la construcción tiene lugar en dicho medio. En este sentido, la actividad creativa se asemeja a la actividad autoduplicadora del DNA molecular o genético” (p. 13).* La labor estructurante del ser humano se

manifiesta **distinguiendo cuatro tipos de niveles**: 1. **Producción de estructuras esenciales** para sobrevivir (casa, alimento, etc.). 2. Estructuras **operativas**, tales como máquinas e instrumentos. 3. Estructuras **sociales**. 4. Estructuras **artísticas y simbólicas**. La *Autoduplicación*, así como la interacción del ser humano con su medio, quedan patentes en: **“La Creatividad del ser humano va ligada a su propia naturaleza biológica, al igual que la vida lo está al cosmos en el mundo inanimado. En su actividad creativa manifiesta su naturaleza biológica y usa de los principios que encuentra en ella como temas sobre los que elabora sus productos”** (p. 32). **De hecho no hay NADA MÁS CREATIVO que LA CONCEPCIÓN MISMA, en la cual en el momento preciso, ambos lados participantes, Ovulo y Esperma, ceden sus propias características de ADN, el azar actúa, se fusionan, unen, combinan, concentran, conciertan, se ordenan, armonizan, adoptan, adaptan, ajustan, y NACE UN NUEVO SER DIFERENTE a ambos, aunque parecido a ellos, pero ÚNICO. No cabe duda, de que en ese tenor todos somos “sin querer queriendo” creativos por antonomasia.**

3. MODELO TRANSACCIONAL CON EL MEDIO, BERNE, ERICK (Psicólogo) (1961)⁷⁸. La observación de la actividad social espontánea, en cualquier circunstancia, en diferentes tiempos, en grupos y en individuos, revela **cambios notables de postura, de punto de vista, de voz, de vocabulario y de otros aspectos del comportamiento. Estos cambios van casi siempre acompañados de cambios en el sentimiento**, cambios que dan paso a la idea de **los estados del yo**. Cada individuo tiene a su disposición un repertorio limitado de *estados del yo*, que clasificado en las siguientes categorías: 1) Las que asemejan a las figuras paternas, que son **el yo paternal** (llamados comportamientos **exterosíquicos**). 2) Los dirigidos hacia la apreciación objetiva de la realidad, que son **el yo adulto** (comportamientos **neosíquicos**). 3) Estados del yo que representan reliquias arcaicas, infantiles, siempre activos, fijados desde la infancia, que son **el yo niño**

(llamados **arqueosíquicos**). Cada individuo ha tenido padres (o sustituto de ellos) y lleva en su interior una serie de estados del yo que reproducen los estados de ánimo o comportamientos de esos padres (tal como él los veía, los asimiló y aprendió desde que nació), y esos estados paternos del yo son activados en ciertas circunstancias. O sea: **“Todo individuo lleva o trae a sus padres en su interior”**, es decir, su **YO PADRE**. Esto explica que de lo aprendido de los padres, en nuestra infancia, todos tendemos a reproducir, primero subconscientemente (antes inconscientemente) y conscientemente después, los comportamientos que aprendimos o adquirimos de ellos..De mismo modo, cada individuo (inclusive niños o personas con retrasos mentales y esquizofrénicos), es capaz de pensar objetivamente, apelando a su estado consciente y racional, (al ser activado su estado neopsíquico), que es su **YO ADULTO**, éste es el que sabe lo que es conveniente, beneficioso y gratificante, es el mediador entre el Yo Padre y el Yo Niño. O sea: **“Todos tenemos un YO ADULTO”**. Invariablemente, en cualquier circunstancia, se manifiestan comportamientos y actitudes infantiles, esto quiere decir que: **“Todos llevamos un niño o niña en nuestro interior”**. O sea: nuestro **“YO NIÑO”**. (BERNE, 1979, p. 27-29)⁷⁹. El Yo Niño, el Yo Adulto y el Yo Padre, son los tres rasgos principales de la personalidad o roles de acción que el individuo adopta o manifiesta en su habitual comportamiento y revelan su personalidad en cualquiera de las circunstancias que se le presentan, en interacción con el medio que lo rodea. Así, también cada individuo fue joven alguna vez y lleva en su interior fijaciones de sus primeros años que son, bajo el auspicio de esta *estructura comportamental de los roles de la personalidad*, **LA UNIDAD de las relaciones sociales llamada TRANSACCIÓN o INTERCAMBIO. En un grupo de personas, tarde o temprano una de ellas hablará o dará alguna señal de reconocimiento a las otras. Esto es llamado estímulo transaccional**, entonces otra persona dirá o hará algo que está de algún modo relacionada con este estímulo, y se le llama

78. BERNE, E. “Juegos en que participamos” .DIANA, 13ª impresión, 1979, p. 27-29).

79. Idem.

respuesta transaccional, ambas transacciones son complementarias. La transacción, (Sinóns: Avenencia, Arreglo, Acuerdo, Decisión, Solución, Trato, Convenio), es un Modelo para explicar la Creatividad, que enlaza la visión teórica con la empírica, traspasa las metas personales de la autorrealización para transformar y actualizar el medio. Las bases psicoterapéuticas del Análisis Transaccional de Berne, (1961), identifican los tres rasgos de la personalidad en el comportamiento humano, que corresponden a *los tres egos*: el *ego del padre*, el Yo Padre, el *ego del adulto*, el Yo Adulto y el *ego del niño*, el Yo Niño. El intercambio o transacción positiva de influencias cordiales, afectivas y de seguridad), determina el desarrollo de actitudes, órdenes y reglas positivas, y las influencias de carácter crítico, de sobreprotección u hostilidad marcará el Yo Niño o Infantil en sentido negativo. Así como son de determinantes estas influencias en la personalidad del individuo, están las de la potenciación del proceso creativo: la fantasía, la conciencia de las experiencias sentidas, el juego, el libre movimiento. HUFF, V. E (1978, p. 202) dice que: *el “análisis transaccional”*, resulta ser el modelo más útil que ha logrado sintetizar la literatura existente sobre creatividad”. STEIN I (1963), investiga con científicos el acercamiento transaccional a la creatividad a través de roles profesionales empleando material psicológico”. **La concreción del Modelo Transaccional es realizada, posteriormente por Irving A Taylor (1971/76). Su tesis central es enunciada por él mismo con las siguientes palabras: “La meta esencial del organismo es dar forma o configuración al entorno, más que ser conformado por él. Esta tendencia natural a configurar el medio, puede ser bloqueada por las fuerzas sociales impositivas, que adoptan maneras de condicionamiento e instrucción en la conformidad” (1976, p. 196). La transacción es el intercambio entre el medio y la interacción de los tres roles de la personalidad entre sí, es la fuerza psico/biológica. Se necesita la fantasía del yo niño, la conciencia y mediación del yo adulto y la experiencia y sabiduría del yo padre, para potenciar el proceso creativo en Interac-**

ción y Transacción con el medio. Cuando la fuerza biológica y configuradora no está bloqueada de alguno de sus elementos y se encuentra en equilibrio, se manifiesta del siguiente modo: 1. En la etapa inicial, se observa en el niño como **expresiva espontaneidad**. 2. Es seguida por un periodo de **aprovechamiento técnico**, en el que el sujeto da sentido a materiales y juegos. Pasa de la mera espontaneidad a la utilización planeada de estrategias de instrumentos o juegos. 3. Posteriormente, la **energía configuradora** adopta la forma de **ingenio inventivo**, combinando elementos de variables e ingeniosas maneras. Esto ha proporcionado considerables inventos. 4. La siguiente **configuración ambiental** adopta la forma de **flexibilidad innovadora**, esto es, modifica y adapta las ideas a nuevos sistemas. **5. Finalmente**, surge lo que podría llamarse **originalidad emergente**, que significa el más alto nivel de Creatividad. En la definición que propone Taylor, quedan integrados los pilares de la Creatividad, formula a ésta en los siguientes términos: **“La creatividad es un proceso facilitado”**. La Transacción, como explicación de la Creatividad, representa un conjunto de situaciones vinculadas a los campos Biológico, Personal, Social y Entorno. El organismo es estimulado para modificar alguna parte de su entorno, para satisfacer necesidades, incluido su propio comportamiento. Para TAYLOR, las anclas de la **“transactualización creativa”** son: **la Motivación Ambiental**, por la que el sujeto configura su entorno **y la Estimulación Ambiental** que inicia un comportamiento orientado a la expresión creativa. Para verificar experimentalmente, Taylor, elabora su Modelo⁸⁰, con el que se **evalúa a cinco Orientaciones: persona, proceso, clima o ambiente y producto, y los cinco niveles en de la Creatividad: expresiva, productiva, inventiva, innovadora, emergente** /en: (DE LA TORRE, S, 1997 p. 90-91)⁸¹. **4. VISIÓN TOTALIZADORA, MOONEY, R. L (1962)**. Trata de darnos **una visión unitaria y sintética de la Creatividad**, intentando **integrar las cuatro direcciones básicas: producto, proceso, persona, entorno**. En tal sentido, entiende a la Creatividad como: **“una acción recíproca**

80. DE LA TORRE, S. “Creatividad y Formación”, TRILLAS 1ª 1997 p. 90-91).

81. TAYLOR, I “Creative Behavior Disposition Scale (CBDS, Escala de Costumbres y Disposiciones Creativas.

hombre–ambiente”, que conduce a una ordenación del mundo hecha por el hombre como condición esencial de la naturaleza humana” (P. 75). Encausa **las cuatro vías de acceso a la Creatividad como propensión de la propia actividad ocupacional**. Así, por ejemplo, empresarios y gerentes sugieren una Creatividad en términos de producto, siguiendo este criterio en la selección de su personal. **Para ellos, el criterio fundamental para identificar la Creatividad está en el “estado mental” de las personas durante el proceso de la creación. Otros se acercan a ella a través de la persona, como es el caso de psicólogos, psiquiatras, directores, etc., ya que se plantean la adaptación del hombre al trabajo, según sus manifestaciones de comportamiento. Lo educadores y sociólogos, como es natural, han adoptado la perspectiva ambiental. Para ellos, la Creatividad es un factor personal, determinado, en parte, por el entorno.** El planteamiento de Mooney podría parecer parcial si no tuviéramos en cuenta su modelo conceptual, que nos lo representa con los siguientes seis grandes círculos: a) **El mundo, con sus formas dinámicas, rocas, átomos, etc., constituye un sistema sincronizado, cambiante, en continua composición y descomposición.** b) **Una de estas formas es el ser humano, que constituye al mundo junto a otras formas paralelas de energía.** c) **Entre el universo y el ser humano, aquél influye en éste, modificándolo. El ser humano percibe el medio, actúa en él, lo organiza y lo comprende desde su ser, desde su situación espacio temporal.** d) **EL ser humano es un ser complejo, con infinidad de formas energéticas plenamente estructuradas, sincronizadas y cambiantes, al igual que el cosmos. Es un mundo en pequeño.** e) **El dinamismo humano conecta el mundo exterior con el interior, a transformar aquél con éste. Pensemos como ejemplo de intercambio en la respiración o en la percepción.** f) **Nadie puede agotar todas las posibilidades de interrelacionarse. No podemos abarcar todo, hemos de seleccionar las entradas y las salidas. Mooney, dirige su atención a la naturaleza viviente para extrapolar sus observaciones a la naturaleza humana. La vida es creativa por naturaleza, afirma, ordenando el universo que mueve en su com-**

posición interna. Analiza la vida en el universo, la traslada al ser humano y la aplica al Aprendizaje. En la persona el Sistema Creativo opera como un sistema abierto, integral, transferente y emergente. Su modelo puede ser considerado como modelo cibernético por cuanto su continuo dinamismo implica un *feedback*. **En la medida que la comunicación con el entorno cumpla las cuatro notas de apertura, integración, transferencia, intercambio y emergencia de nuevas formas, estaremos en una vía creativa.** **5. APERTURA AL ENTORNO Y AL MUNDO, SCHACHTEL, E. G. (1962) (Psicólogo)** Para Ernest G. Schachtel, la Creatividad es fruto de la apertura al mundo. Ya desde pequeño tiende el niño a explorar y descubrir su entorno. Conforme se van desarrollando las distintas potencialidades, se adueña del mundo a través de sus experiencias. Si bien Schachtel está apegado al lenguaje freudiano y cita a Freud con profusión, **mantiene como distintivo las relaciones persona–entorno;** no se trata de una integración u ordenamiento del mundo, sino de su dominio mediante la comprensión. **El modelo de Schachtel se sitúa en una línea cognitiva. Si me refiero a él ha sido por incidir en su perspectiva relacionada con el medio que lo rodea.** “El estudio de la percepción no solo va referido a lo que percibe una persona o cómo lo percibe, sino también qué y cómo deja de percibir, lo cual es igualmente importante desde el punto de vista de la “autorrealización (162, p. 19). **Distingue dos modos importantes de comunicación entre el sujeto y el objeto, el entorno y el mundo: 1. Modo Autocéntrico, o percepción primaria interna, basada en el sujeto. Predomina en la infancia y nutre la percepción aloctónica de la edad adulta. Fusiona la cualidad sensorial y la sensación de placer/desagrado. 2. Modo Alocéntrico o percepción secundaria externa), centrado en el objeto. Apresa el objeto de forma perceptiva e intelectual, sin que medie el sentimiento (op. cit., p. 88).** La fuente de la Creatividad emana de la apertura al mundo que la rodea; esto es, percepción aloctónica. El interés aloctónico por un objeto conduce a un acto de percepción global. La capacidad de interesarse por la totalidad de cualquier objeto es la fuente de la riqueza del mundo perceptual

del mundo (op. cit., p. 225). Esta apertura e interés por el objeto es parte del fenómeno de la experiencia creadora que se produce en el ser humano como un todo, con todas sus capacidades y reacciones (p. 244). Determinadas afirmaciones sobre la “experiencia creadora”, apuntan hacia una visión integral de la percepción, yendo más allá del fenómeno meramente psicológico. En este sentido la percepción, tal como la concibe Schachtel, implica una actitud de apertura total del ser humano hacia el objeto, “hacia la totalidad del objeto”, y ello lleva al desarrollo personal. “Esta apertura, nos dice, es la base del progreso y de la realización creadora en la vida individual y en la historia de la humanidad” (op. cit., p. 252). En estos actos de relación, el ser humano encuentra al mundo y a sí mismo. La cualidad del encuentro que conduce a la experiencia creadora consiste primordialmente en la apertura durante el encuentro y en los repetidos y variados acercamientos con el objeto. Es de alabar, en los autores de los modelos de integración armónica, el esfuerzo por superar las clásicas Interpretaciones de la Creatividad, tratando de integrarlas en una visión armónica del ser humano con su medio y con el cosmos. Dichas teorías también dan un paso adelante al resaltar el entorno, no como condicionante, sino como agente y producto de la experiencia creativa. Si bien es verdad que no son concepciones referidas exclusivamente al fenómeno de la Creatividad, ésta ocupa en todas ellas el escalón supremo de la actividad humana. A pesar de su interés y de sus planteamientos sugerentes, no satisfacen el deseo de objetividad que todo espíritu investigador busca. Se formulan en términos muy especulativos, partiendo de constructos de difícil constatación. De hecho, ayudan poco a esclarecer el porqué de las diferencias personales en Creatividad, por cuanto se instalan en *la creatividad filogenética*. Sin embargo, no hay que olvidar, dice, que dichas facultades son constructos de difícil constatación y comprobación, de por sí ya lo son en la Investigación. **6. MODELO BASADO EN LA INTERACCIÓN CON EL MEDIO, TAYLOR I. A. (1971).** Para Irving A Taylor, los Modelos de Interacción son aquellos que proponen como

origen de la Creatividad a la persona responsable y autocontrolada, interactuando con las fuerza interiores a ella. El más significativo representante de esta concepción es, sin duda, E. P. TORRANCE, quien considera que la Creatividad es algo personal en la medida en que es fruto de las propias facultades, sentidos, sistema nervioso periférico y cerebro. Sin embargo, no hay que olvidar, dice, que dichas facultades son constructos de difícil constatación. De hecho, ayudan poco a esclarecer el porqué de las diferencias personales en Creatividad, por cuanto se instalan en *la Creatividad Filogenética* y están fuertemente influenciadas por las maneras en que el entorno responde a la curiosidad y necesidades creativas de la persona. Los estímulos culturales van conformando y socializando progresivamente a la persona. Si tuviera que identificar la visión que ofrece Torrance, destacaría que: la educación, la cultura y el medio, pueden estimular o bloquear la Creatividad; el ser humano puede, a la vez alterar el medio. Radica en la persona y revierte de nuevo a ella tras las influencias del entorno fuertemente afectadas por las maneras en que el entorno responde a la curiosidad y necesidades creativas de la persona. **La visión de Torrance resulta de enorme interés para nosotros por cuanto nos da un sentido integral y personal de la Creatividad, en acción recíproca con el medio. La importancia del medio es tal que, hoy día, ningún investigador serio puede prescindir del mismo al estudiar la conducta humana. E. P. Torrance (1977), considera signos de interacción positiva en la actividad grupal: cooperar, ayudar, trabajar en colaboración, organizar conjuntamente, alabar lo que se hace, respetar las ideas de los otros, escuchar, tener en cuenta las ideas de los otros, probar las ideas de los otros, comunicar ideas, consultarse mutuamente, mostrar actitudes sociables, de implicación, de curiosidad, etc. (p. 48). La cultura, ya no es individual, sino colectiva, es un serio determinante de las diferencias sociales y sexuales con respecto a la Creatividad. Las diferencias en el desarrollo creativo son explicables por la interacción entre el proceso creativo y los recursos instructivos. La Creatividad puede desarrollarse**

a través del aprendizaje, interrelacionando la persona con su entorno. No es un estado natural de la existencia, sino una nueva condición susceptible de generarse en las personas, dándoles determinadas oportunidades”, en: (DE LA TORRE, S. 1ª 1997, p. 89)⁸². Continuando con las Teorías Psicológicas que estudian e interpretan a la Creatividad, nos detendremos en: **F) Las Definiciones Generales y Clasificación de Los Métodos Creativos. (95-96) EL MÉTODO**, se define, en términos generales, como el modo de hacer y decir con cierto orden una cosa; modo de proceder (estilo) que cada uno tiene y observa. El Método y el Estilo son una conjunción conceptual que debe hacerse de manera inclusiva, pues no puede ir el uno sin el otro. “... todo camino implica una manera (estilo) de andarlo. En otras palabras, ninguna regla se aplica sola; 1962; Apertura al Entorno y al Mundo de Schachtell, E G en 1962 y el Modelo Basado en la interacción con el Medio de Taylor I. A en 1971, menos aún cuando de lo que se trata es de regular el pensar, que por antonomasia es creativo...”, (GONZÁLEZ, 2002). Existe una cantidad enorme de tipos de métodos, de los que enfocaremos sólo aquellos que nos son conocidos como: **Métodos Creativos**, llamados así por su capacidad, de adaptarse, a las necesidades de la Creatividad y por la compatibilidad de dichas necesidades con las cualidades y características de cada uno de los métodos, entre los cuales solo consideraremos los siguientes: los Métodos Aleatorio, Analítico, Analógico, Antitético, Combinatorio Asociacionista y el Intuitivo. **LOS MÉTODOS CREATIVOS, considerados así porque cada uno contiene las características que les son muy propias, también sus respectivas Técnicas, enfocadas o surgidas, aunque no exclusivamente, pero si predominantemente, del marco de la Psicología, que obviamente implican toda la carga Filosófica que les corresponde y se derivan o extienden hacia el área de la Pedagogía auxiliada, desde luego, por la Didáctica y enriquecida con el toque fundamental de la Lúdica, importantísima, como ingrediente principal, para desarrollar la Creatividad. LAS TÉCNICAS**, entendidas como el conjunto de procedimientos

de que se sirven los métodos y procesos, para llevar un orden y progresión a favor del desarrollo habilidades de pensamiento, emocionales, volitivas, motrices, etc. Están clasificadas en función del método que las contiene y genera, y estarán aplicadas, o utilizadas, y desarrolladas en función de las necesidades de los problemas a resolver y de los objetivos a obtener. **LOS EJERCICIOS**, en el entendido de que habilitan y ayudan a “ejercitar” y desarrollar habilidades, apoyan a las técnicas y, aplicándolos, es con lo que se puede comprobar y estar seguros si funciona o no la técnica. **LAS ACTIVIDADES**, apoyan y complementan los ejercicios, divierten, distraen y entretienen, son consideradas más lúdicas que educativas y formativas. Ambos se complementan y cada uno posee sus objetivos específicos. **f.1) CLASIFICACIÓN DE LOS MÉTODOS**, Existe una cantidad inmensa de tipos de métodos (los vistos en la Situación Pedagógica), de entre los que nos enfocaremos sólo a aquellos que son conocidos como **MÉTODOS CREATIVOS** citados así por su capacidad de adaptarse a las necesidades de la Creatividad y por la compatibilidad de dichas necesidades con las cualidades y características de cada uno de los métodos, entre los cuales consideraremos los 6 siguientes: **el Método Aleatorio, Analítico, Analógico, Antitético, Combinatorio Asociacionista y el Intuitivo.**

- 1. EL MÉTODO ALEATORIO**, es un Método que tiene su base de operación en la aleatoriedad, es decir, que las técnicas se aplican de manera libre, prácticamente a este Método le pertenecen casi todas las técnicas.
- 2. EL METODO ANALÍTICO**, comprende las Técnicas especiales para Analizar y reflexio- reflexionar sobre las cosas, hechos, personas y problemas.
- 3. EL MÉTODO ANALÓGICO**, abarca, la semántica, la retórica, el que tenga muchos sentidos o formas de entender y enfocar un problema.
- 4. EL MÉTODO ANTITÉTICO**, viene de la Antítesis, de lo contrario, es ver los problemas desde la óptica de lo opuesto.
- 5. EL METODO COMBINATORIO/ASOCIACIONISTA**, se fundamenta en la manera inevitable, afortunadamente, que tenemos de relacionar una cosa con otra, encontrándole así otro significado, diferente con el que se pueda asociar, que se puedan combinar uno, dos o varios

82. DE LA TORRE, S. “Creatividad y Formación”, TRILLAS, 1ª 1997.

elementos que tengan o no, algo que ver entre sí, este método permite la manera de encontrar la forma diferente de analizar un problema, de establecer uno o varios enfoques diferentes. **6. EL MÉTODO INTUITIVO/INTROSPECTIVO**, método íntimo, anímico, reflexivo, de análisis de interioridades, de autoanálisis, de búsqueda interna, de Autoconocimiento, Autoobservación, de encuentro con uno mismo, estos vienen siendo los objetivos a obtener de ahí los tópicos a trabajar, mismos en los que se basan las técnicas contenidas en este método. Pasemos a hora la inciso: **G) LISTADO GENERAL de TÉCNICAS ESPECÍFICAS (96-97), en Orden Alfabético**, para facilitar su localización y agilizar su consulta)

A. I.1. Técnicas Analógicas o de Analogías.

I.1.1.1 Aleatoria

I.1.1.2. Directa

I.1.1.3. Fantástica

I.1.1.4. Forzadas

I.1.1.5. Ilógicas

I.1.1.6. Libres

I.1.1.7. Lógicas

I.1.1.8. Personal o Empatía

I.1.1.9. Simbólica

I.1.2. Técnicas Analíticas:

I.1.2.1. Análisis Factorial del Intelecto

I.1.2.2. Análisis Funcional.

I.1.2.3. Análisis Morfológico.

I.1.2.4. Asociativas o de Asociación (Ver I.1.3)

I.1.3. Técnicas Asociativas o de Asociación.

I.1.3.1. Analogías (Ver de I.1.1.1 a I.1.1.9)

I.1.3.2. Asociaciones Analíticas (ver de I.1.2.1.a I.1.2.3)

I.1.3.3. Asociaciones Forzadas

I.1.3.3.1. Matrices de Descubrimiento

I.1.3.3.2. Método Iconográfico

I.1.3.3.3. Método Morfológico

I.1.3.4. Asociaciones Ilógicas:

I.1.3.5. Asociaciones Libres:

I.1.3.5.1. Brainstorming

I.1.3.5.2. Ensueño Dirigido o Sueño Despierto Dirigido

I.1.3.5.3. Sinéctica.

I.1.3.6. Asociaciones Lógicas:

I.1.3.6.1. Calificativos Asociados

B. I.1.4. Biónica

I.1.5. Bisociación y Disociación

I.1.6. Buscar defectos-Encontrar cualidades

C. I.1.7. Circept (Relación circular de conceptos)

I.1.8. Circumrelator (de circun-relación, relación circular)

I.1.9. Complejas o Mixtas.

CH I.1.10 The CHECK LIST! o Lista de Innovación!

D I.1.11. Descubriendo Universos

I.1.12. De Deslizamiento Semántico Progresivo.

E I.1.13. Euridrama o Técnica de los Escenarios.

F I.1.14. El Fin Justifica los Miedos

G

H I.1.15. Técnicas Heurísticas

I.1.16. Humorísticas (Chistes, Refranes, Dichos, Dimes y Diretes)

I I.1.17. Icónica

I.1.18. Ideación

I.1.19. Ideogramación

I.1.20. Inferentes

I.1.21. Interlog

I.1.22. De Integración

I.1.22.1. Encuentros Cercanos con Tipos de Primera.

I.1.23. Intuitivas:

I.1.23.1. Autoobservación y Autoconciencia

I.1.23.2. Autoaceptación, Autoestima y Autorreconocimiento

I.1.23.3. Autoreferenciales y de Autoproyección

I.1.23.3.1. Auto/Re-Trato

I.1.23.4. Desarrollo de la Percepción (desarrollo de los Sentidos por separado)

I.1.23.4.1. Plasti/Abstractum (Táctil, de sensación)

- I.1.23.4.2. Plasti /Figurativus** (Táctil, de pensamiento, memoria y coordinación mental/motriz)
- I.1.23.4.3. Poli/Abstractus/Inconcretum** (Táctil, emocional)
- I.1.23.4.4. Poli/Figurativus Concretum** (Táctil, Memoria, conexión mente mano)
- I.1.23.4.5. Sinuoide Continuum Fantasticus** (Oído, coordinación, ubicación, equilibrio, Visión Visionaria, inventiva)
- I.1.23.4.6. Del Gusto (Pendiente)
- I.1.23.4.7. Del Olfato (Pendiente)
- I.1.23.5. De Presentación.**
- I.1.23.5.1. Yo soy un regalo**
- I.1.23.5.2 Autoreferenciales
- I.1.23.6. El Fin Justifica los Miedos
- I.1.23.7. Lienzo Humano**
- I.1.23.8. Meta-Morphosis**
- I.1.23.9. Operación iAladdin...!**
- I.1.23.10. Serpientes y Escaleras** (Inhibidores/ Facilitadores) Bloqueos.
- I.1 24. Invéntica o Inventiva**
- J, K,**
- L** I.1.2.5 Liberación Semántica
- I.1.26. Lienzo Humano
- I.1.27. Listado de Atributos o Constelación de Atributos
- I.1.28. Lista de Los ¿Porqué(s)? (no los Por que...)
- LL I.1.29. Lluvia de Ideas.**
- M** I.1.30. Máquina de las Ideas
- I.1.31. Matrices de Descubrimiento
- I.1.32. Metafóricas
- I.1.33. Metamórficas
- I.1.34. Miméticas
- I.1.35. Morfológicas
- I.1.35.1. Análisis Morfológico
- I.1.35.2. Morfologizador
- N** I.1.36. Narración en cadena
- Ñ I.1.37. Ñoñerías**
- O**
- P** I.1.38. Palabras al Azar e inductoras
- 1.1.39. Para Soñar a gusto**
- I.1.40. Preguntas Creativas (raras, inusuales, audaces)
- Q I.1.41. ¿Quién? ¿Qué? ¿Para qué? ¿Porqué?**
- R** I.1.42. Relacionantes o Relacionales o El arte de Relacionar
- S** I.1.43. Semántica General
- I.1.44. Sensibilización
- I.1.45. Sinéctica:
- I.1.45.1. Volver conocido lo extraño
- I.1.45.2. Volver extraño lo conocido
- I.1.46. Sinuoide Continuum Fantasticus (Oído, coordinación, ubicación, equilibrio, visión visionaria, inventiva)
- I.1.47. Sintéticas o de Síntesis.
- I.1.48. Sleep-Writing**
- I.1.49. Superposiciones
- T** I.1.50. Técnicas Según su Función
- I.1.50.1. Cognitivas
- I.1.51. Intuitivas
- I.1.51.1. Emotivo/Afectivas
- I.1.51.2 De Autoobservación y Autoconciencia
- I.1.51.3. De Sensibilización.
- I.1.52. Técnicas Según el Nivel Creativo de las Personas
- I.1.53. Autoproyección
- I.1.53.1. Autoreferencial y Autorepresentación.
- I.1.54.2 De Expansión
- U** I.1.55. Usos Múltiples y Poco Frecuentes.
- V I.1.56. Visión Visionaria de Simultaneidad.**
- W, X, Y, Z**
- Nota:** Las letras que aparecen vacías, es porque no se han encontrado o diseñado las técnicas que les corresponden (por el momento).

H) La siguiente **CLASIFICACIÓN DE LAS TÉCNICAS ESPECÍFICAS** para Desarrollar el Proceso Creador, se ha constituido **SEGÚN EL MÉTODO QUE LAS CONTIENE (98-101)** El siguiente **Listado General de Técnicas**, está clasificado a partir de los Métodos que las contienen, les dan sustento teórico y razón de ser. Esto quiere decir que, en función de la definición y características de los métodos, se define a que método pertenecen las técnicas, que a su vez, también poseen sus características propias, en función de los objetivos que persiguen o que se quieran obtener con la aplicación de ellas a la resolución de problemas, objetos o situaciones. Por el carácter de Aleatoriedad del primer método, en él están contenidas todas las técnicas y, siguiendo con el orden alfabético, por las características específicas de cada uno de los otros métodos, han sido distribuidas o colocadas en el método que les corresponde y al que pertenecen para una rápida localización y consulta.

I. MÉTODO ALEATORIO.

I. M. ALEAT. 1-49

1.1 TÉCNICAS:

A. I.1.1. Analogías.

- I.1.1.1 Aleatoria
- I.1.1.2. Directa
- I.1.1.3. Fantástica
- I.1.1.4. Forzadas
- I.1.1.5. Lógicas
- I.1.1.6. Ilógicas
- I.1.1.7. Libres
- I.1.1.8. Personal o de Empatía
- I.1.1.9. Simbólicas

I.1. 2. Analíticas

I.1.1.2.1. Análisis Factorial del Intelecto.

I.1.1.2.1. Análisis Funcional

I.1.2.2.2 Análisis Morfológico

I.1.3. Asociativas o de Asociación (Ver I.1.3)

I.1.3.1. Analogías (Ver de I.1.1.1 a I.1.1.9)

I.1.3.2. Asociaciones Analíticas (ver de I.1.2.1.a I.1.2.3

I.1.3.3 Asociaciones Forzadas

I.1.3.3.1. Matrices de Descubrimiento

I.1.3.3.2. Método Iconográfico

I.1.3.3.3 Método Morfológico

I.1.3.3.4. Asociaciones Ilógicas

I.1.3.3.5. Asociaciones Lógicas

II. MÉTODO ANALÍTICO

II. M. ANALÍ. 1-9

II.1. TÉCNICAS:

II.1.1. Analíticas:

- II.1.1.1. Análisis Factorial del Intelecto
- II.1.1.2. Análisis Funcional
- II.1.1.3. Análisis Morfológico
- II.1.1.4. Asociativas o de Asociación
- II.1.1.5. De los ¿Porqué(s)?
- II.1.1.6. Preguntas Creativas (raras)
- II.1.1.7. De Representación o Autoreferencial
- II.1.1.8. Preguntas Creativas (raras)
- II.1.1.9. De Descubrimiento
- II.1.1.10. Matrices de Descubrimiento

III. MÉTODO ANALÓGICO

III. M. ANALÓ. 23

III.1. TÉCNICAS:

III.1.1. Analogías:

- III.1.1.1. Aleatorias
- III.1.1.2. Directas
- III.1.1.3. Fantásticas
- III.1.1.4. Forzadas
- III.1.1.5. Ilógicas
- III.1.1.6. Libres.
- III.1.1.7. Lógicas
- III.1.1.8. Personal o de Empatía
- III.1.1.9. Simbólica.
- III.1.1.10. Lógicas
- III.1.1.11. Biónica
- III.1.1.12. Circept
- III.1.1.13. Euridrama o Técnica del los escenarios
- III.1.1.14. Invéntica de Reproducción.
(Copiar, retomar, reproducir.)
- III.1.1.15. De Deslizamiento Semántico Progresivo**
- III.1.1.16. De Ensueño Dirigido o Sueño Despierto Dirigido**
- III.1.1.17. Humorísticas (Chistes, Cuentos, Refranes, Dichos)

- I.1.3.3.6. Asociaciones Complejas o Mixtas
- I.1.3.3.7. Ensueño Dirigido o Sueño Despierto Dirigido
- I.1.4. Sinéctica
 - I.1.4.1. Volver Extraño lo Conocido
 - I.1.4.2. Volver Conocido lo Extraño
- I.1.5. Calificativos Asociados
- B. I.1.6. Biónica**
 - I.1.7. Bisociación y Disociación
 - I.1.8. Buscar defectos–Encontrar cualidades
- C. I.1.9. Circept**
 - I.1.10. Circumrelator (de circun-relación, relación circular)
- CH I.1.11 The CHECK LIST! o Lista de Innovación!**
- D** I.1.12. Descubriendo Universos
 - I.1.13. De Deslizamiento Semántico Progresivo.
- E** I.1.14. Euridrama o Técnica de los Escenarios.
- F**
- G**
- H** I.1.15. Heurísticas
 - I.1.16. Humorísticas (Chistes, Analogías, Refranes, Dichos, Dimes y Diretes, Metáforas)
- I** I.1.17. Icónicas
 - I.1.18. Ideación
 - I.1.19. Ideogramación**
 - I.1.20. Inferentes
 - I.1.21. Interlog
 - I.1.22. Intuitivas y de Introspección.
 - I.1.22.1. De Autoobservación y Autoconciencia
 - I.1.22.2. De Autoaceptación, Autoestima y Autorreconocimiento
 - I.1.22.3. Autoreferencial y Autoproyección
 - I.1.23. Invéntica o Inventiva
- L** I.1.24. Liberación Semántica
 - I.1.25. Listado de Atributos o Constelación de Calificativos Apreciativos
 - I.1.26. Lista de Los ¿Porqué(s)? (no los Por que...).
- LL** I.1.27. Lluvia de Ideas
- M** I.1.28. Máquina de las Ideas
- III.1.1.18. Metafóricas
- III.1.1.19. Miméticas
- III.1.1.20. De Representación Autoreferencial

I.1.29. Matrices de Descubrimiento

I.1.30. Metafóricas

I.1.31. Metamórficas

I.1.32. Miméticas

I.1.33. Morfológicas (Morfologizador)

N I.1.34. Narración en cadena

Ñ I.1.35. “Ñoñerías”

O

P I.1.36. Palabras al Azar

I.1.37. Palabras y Preguntas Inductoras

I.1.38. Preguntas creativas (raras, inusuales)

Q **I.1.39. ¿Quién? ¿Qué? ¿Para qué? ¿Con qué?**

R I.1.40. Relacionantes o Relacionales o El arte de Relacionar

S I.1.41. Semántica General

I.1.42. Sensibilización Específica por Sentido de la Percepción

I.1.43. Serendipity

I.1.44. Sinéctica (Operacional) **Volver conocido lo extraño y extraño lo conocido**

I.1.45. Sintéticas (de Síntesis).

I.1.46. Sleep-Writing

I.1.47. Superposiciones

T. I.1.48. Técnicas Según su Función:

I.1.48.1. Cognitiva

I.1.48.2. Intuitiva

I.1.48.3. Emotivo/Afectiva

I.1.48.3.1 De AutoObservación y AutoConciencia

I.1.48.3.2. De Sensibilización.

I.1.49 Técnicas Según el nivel Creativo de las personas

I.1.49.1. AutoProyección

I.1.49.2. Autoreferencial y Autorepresentación.

I.1.50 De Expansión

U I.1.51. Usos Múltiples y Poco Frecuentes.

V I.1.52. Visión Visionaria

W,

X, Y, Z.

I.2. EJERCICIOS y/o ACTIVIDADES**IV. MÉTODO ANTITÉTICO****IV.1 TÉCNICAS:**

- IV.1.1.** Agotar los Imposibles
- IV.1.2.** Análisis de la No Funcionalidad
- IV.1.3.** Autoobserv de Aspectos Neg.
- IV.1.4.** Búsqueda de los Opuestos
- IV.1.5.** Calificativos Neg. Asociados
- IV.1.6.** Constelación de las No Cualidades
- IV.1.7.** Liberación Semántica de los Opuestos
- IV.1.8.** Los Porqué(s)? (No los Por que...)
- IV.1.9.** Preguntas Creativas (raras, inusuales)

IV.2. EJERCICIOS/ACTIVIDADES**II.2. EJERCICIOS y/o ACTIVIDADES****V. MÉT. COMB. ASOCIACIONISTA****V.1. TÉCNICAS:****V.1.1. ANALOGÍAS:**

- V.1.1.1.** Aleatorias
- V.1.1.2.** Directas
- V.1.1.3.** Fantásticas
- V.1.1.4.** Forzadas
- V.1.1.5.** Ilógicas
- V.1.1.6.** Libres
- V.1.1.7.** Lógicas
- V.1.1.8.** Personales o de Empatía
- V.1.1.9.** Simbólicas
- V.1.2.** De Bisociación y Disociación
- V.1.3.** Matrices de Descubrimiento
- V.1.4.** Serenditipy.

V.2. EJERCICIOS/ACTIVIDADES**III.2. EJERCICIOS y/o ACTIVIDADES****VI. MÉTODO INTUITIVO****VI.1. TÉCNICAS:****VI.1.1. EMOTIVO/AFFECTIVAS**

- VI.1.1.1.** De Autoobservación y Autoconciencia
- VI.1.1.2.** Autoaceptación, Autoestima y Autoconocimiento
- VI.1.1.3.** Autoreferencial y Autoproyección
- VI.1.1.4.** De búsqueda Interna (Introspección)
- VI.1.1.5.** De Ensueño Dirigido
- VI. 1.1.6. Se Sensibilización**
- VI.1.1.7. Sleep/Writing**
- VI.1.1.8. De PRESENTACIÓN**
- VI.1.1.8.1. Yo soy un Regalo (Hablada y actuada)**
- VI.1.1.8.2.** Autoreferencial escrita, hablada, actuada
- VI.1.1.9. De INTEGRACIÓN.**
- VI.1.1.9.1. Encuentros cercanos con tipos de 1ª**
- VI.1.1.10. De DESARROLLO de la PERCEPCIÓN**
- VI.1.1.10.1. Plasti/Abstractum**
- VI.1.1.10.2. Plasti/Alegóricos**
- VI.1.1.10.3. Poli/Inconcretum**
- VI.1.1.10.4. Poli/Figurativus**
- VI.1.1.10.5. Serpientes y Escaleras**
- VI.1.1.10.6. Sinuoide Continuum Fantasticus**
- VI.1.1.11. INTUITIVAS**
- VI.1.1.11.1. Auto/RE-Trato**
- VI.1.1.11.2. Lienzo Humano.**
- VI.1.1.11.3. Meta–Morphosis**
- VI.1.1.11.4. El Fin justifica los Miedos**
- VI.1.1.11.5. ¡Operación, Aladdín...!**
- VI.1.1.21.6. Visión Visionaria simultanea**

VI.2. EJERCICIOS/ACTIVIDADES

Muchas de las técnicas mencionadas, y otras que irán surgiendo, se van desarrollando a lo interno de las actividades que se llevan a cabo en el taller/salón de clases, en función del Método al que pertenecen y de los objetivos que se persiguen, son aplicadas dentro de la **Propuesta de nuestro Modelo SPHPO. Hasta aquí nos hemos dado cuenta como la Creatividad ha sido estudiada e interpretada por la esfera del conocimiento de la Psicología, en el siguiente inciso, la estudiaremos dentro del marco de la Pedagogía, ya que no sólo el Marco de la Psicología es en el que se apoya y se asienta nuestra Propuesta de Implementación del Taller de Creatividad Aplicada, sino también, en el Marco de la Pedagogía, que es fundamental, porque en efecto, nuestra línea de acción como docente, es definitivamente una labor pedagógica, de manera que si la Psicología es importante (puesto que trabajamos con entes, psiques, mentes, seres humanos), la Pedagogía es esencial en esta Labor de Enseñanza Aprendizaje, en esta interacción de compartir el conocimiento, interacción de descubrimiento mutuo (educando/docente) y que la manera de hacerlo es completamente Didáctica y, que por supuesto, no hemos dejado de contemplar el aspecto de la Lúdica, como ingrediente principal. QUEREMOS QUE TODOS ESTOS ELEMENTOS SE CONJUGUEN Y HAGAN MUCHO MÁS EFICAZ, SUSTANCIAL Y OPERATIVO, EL APRENDIZAJE DE LA CREATIVIDAD. RECAPITULANDO,** Como ya vimos, entre las Teorías que estudian e interpretan a la Creatividad, en una Primera Vertiente, están las 1.2.1. Las Teorías Pre-Científicas o Filosóficas, y en la Segunda Vertiente 1.2.2. Las Teorías Científicas, que comprenden a las 1.2.2.1. Las Psicológicas, que acabamos de ver. Ahora toca el turno de las 1.2.2.2. Las Teorías Pedagógicas, es decir, los escritos de experiencias, vertientes y enfoques de diferentes autores de teorías que implicitan las proposiciones, presupuestos e hipótesis en términos de la Educación, la Enseñanza,

la Enseñanza Creativa, La Situación Pedagógica, el Aprendizaje, Teorías y Tipos de Aprendizaje, El Aprendizaje Creativo, la Didáctica, Lúdica, para la Formación Integral del estudiante de Diseño en la ENAP. **1.2.2.2. LA CREATIVIDAD en EL MARCO DE LA PEDAGOGÍA (102-176).** Dentro de las Teorías científicas que estudian a la Creatividad, en el Marco de la Pedagogía, le damos paso a **Las Teorías Pedagógicas** que conectaremos con la Creatividad, serán abordadas en el orden siguiente:

1.2.2.2.1. La Creatividad y la EDUCACIÓN

1.2.2.2.2. La Creatividad y la ENSEÑANZA.

- ENSEÑANZA CREATIVA

- La Situación Pedagógica

- Conclusiones Preliminares

1.2.2.2.3. La Creatividad y el APRENDIZAJE

- Las TEORÍAS del Aprendizaje (Tabla),

- Los TIPOS de Aprendizaje.

- Indicadores de la Creatividad.

1.2.2.2.4. La Creatividad y la DIDÁCTICA

1.2.2.2.5. La Creatividad y la LÚDICA.

- El Universo Pedagógico que transitamos

1.2.2.2.6. La Creatividad y la FORMACIÓN Integral.

- Descripción de Gráficos (Figs. de 2 a la 8)

- Estructura Conceptual de Conexión Total de Creatividad

- Gráficos (Figs. de la 9 a la 13).

1.3. NOTAS sobre LA CURRÍCULA de la Carrera.

Intro. (102-104). Las Teorías Pedagógico/Didácticas de Educación, Enseñanza, Aprendizaje Formativo/Lúdicas, son más parciales que las Precientífico/Filosóficas, que al enfocar, éstas, a un punto concreto de la Creatividad, lo iluminan y lo explican, sin embargo, hay muchos otros puntos que quedan poco claros. Los Psicoanalistas centran su estudio y atención en el Proceso, pero no logran explicar del todo a la Conducta y Personalidad del individuo. La Pedagogía, como *ciencia filosófica de la educación*, se ocupa de establecer los fines, analizar sus factores y potenciar los recursos y medios en orden para hacer efectiva

la Enseñanza y el Aprendizaje. Sin embargo vamos a llegar ella, apuntando una serie de principios y proposiciones útiles, ya que la línea de este trabajo está enfocada a la tarea formativa/lúdico/activo/creativa de individuos adultos que tienen ya cierta educación. **En términos de enseñanza–aprendizaje, hermanada con la Psicología, La Pedagogía, derivada de la Filosofía, es la ciencia de la educación, “Pedagogía no es otra cosa que filosofía aplicada, es decir pragmática,** Hessen, en (RAVAGLIOLI, 1981, 128)⁸³, por ésto *es entendida*, en gran parte *como una ciencia filosófica, lógica y ética*. Trataremos en primer lugar los principios que informan y marcan las directrices del Aprendizaje Primario o Temprano en el marco de la Filosofía, como Origen de la Educación, de la Enseñanza y el Aprendizaje dentro del Marco de la Pedagogía, hermanada con la Educación actual, y como ambas descansan en el seno de la Didáctica, las cuatro en términos generales y normales de cada área, para trasladar a la Creatividad como el común denominador entre ellas o como la cúspide o fase superior de las cuatro.

C R E A T I V I D A D

FILOSOFÍA / PSICOLOGÍA / PEDAGOGÍA / DIDÁCTICA

¿CREATIVIDAD EN LA PEDAGOGÍA? o ¿PEDAGOGÍA PARA LA CREATIVIDAD?

¿PEDAGOGÍA EN LA CREATIVIDAD? o ¿CREATIVIDAD PARA LA PEDAGOGÍA?

Dentro del Marco de la Pedagogía, para actuar creativamente, hay que pensar con Creatividad, para esto hay que procurarnos, primero, el sentimiento, para dar salida y cabida al pensamiento divergente. Éste es el pensamiento lateral, (complementario del pensamiento convergente), es decir, éste es la forma de pensar habitual, con la *lógica* “lógica”, con la información que está almacenada en la memoria, da respuesta y solución a las cosas en forma común, tal como lo haría la mayoría de la gente con respuestas comunes, simples, razonadas, basadas en estereotipos y arquetipos en la conducta. Todo **lo aprendido** es el Pensamiento Convergente y el contenido parcial de la conciencia, y, en dirección hacia Creatividad, **lo sentido**, es en contenido del Pensamiento Divergente.

103

CREATIVIDAD DE, CON Y PARA la Filosofía, Psicología, Pedagógica, Didáctica, Formación y Lúdica

Esto es: **CREATIVIDEYCONFILOPSICOPEDAGODIDAFORMALUD.**

Filosofía, Psicología, Pedagogía, Didáctica, Formación, Lúdica, Creatividad

FILOPSICOPEDAGODIDACTIFORMALUDICREATIVAS.

La CREATIVIDAD Filosófica, Psicológica, Pedagógica, Didáctica, Formativa y Lúdica es la:

CREATIVIFILOPSICOPEDAGODIDFORMALUD.

83. RAVAGLIOLI, Fabrizio, “Perfil de la Teoría moderna de la Educación”, 1981, p. 128; en “Compendio de la ciencia de la Educación” GRIJALBO, México 1984)

El reencuentro se presenta en la forma de influencia, trueque que, permaneciendo invariable la dualidad, no puede llegar al conocimiento profundo del otro. Por otra parte el hombre sigue siendo una extraña realidad, *una cosa*, Entonces la Educación es una relación entre dos realidades inevitablemente diversas. En realidad, para Gentile, la experiencia educativa íntimamente vivida no es ésta. Considérese la relación maestro-alumno. Si el maestro es auténtico, si sus palabras saben evocar los acontecimientos, mostrar los desarrollos, las conexiones, si durante la lección el proceso cultural revive en su evidencia, revela el verdadero significado humano, entonces el maestro deja de ser un extraño encerrado en su figura física. El alumno comprende, *interioriza* las palabras del maestro; por otra parte, al construir su razonamiento el maestro advierte, sigue las dificultades del alumno e intenta anularlas empeñándose en lograr una vívida representación del saber. Desaparece lo frío de la situación, en la que los papeles están divididos, en la que uno Enseña y el otro Aprende. **En el acto educativo, cuando lo es, aprenden ambos, cada uno se convierte en el otro, en una especie de contagio espiritual (p.16).** En esta experiencia educativa, que Gentile⁸⁵, llama en términos filosóficos, “*síntesis a priori*” a la manera kantiana, desaparece esa serie de *antimonias* o distinciones abstractas que ha catalogado la historia de la Pedagogía. Gentile desarrolla una crítica radical de las presuntas “*formas de la Educación*”, en torno a las cuales se había afanado la reflexión pedagógica. Por empezar con la impostación del problema de la autoridad y de la libertad, en su opinión la tradición pedagógica y la práctica educativa no habían sabido ir más

allá de una **visión atomística** (desde su origen), **empírica** (surgida de la experimentación/reflexión) y **superficial** (de lo aparente). La autoridad del maestro es la negación de la libertad del alumno? Sólo es así, si se continúa interpretando equivocadamente el Proceso Educativo. Para Gentile, el maestro adquiere autoridad y credibilidad mientras interpreta y reconstruye el saber, mientras penetra en la historia del ser humano o revela la génesis, de las ciencias, las artes, las instituciones, etc., es decir, de la cultura en conjunto. Entonces es el intérprete de la cultura, en el maestro, el alumno ve a su “*Yo mejor*”, hasta trata de elevarse haciendo suya la disciplina del estudio. La adquisición del saber marca el paso de la condición natural, en la que “el hombre es una de las cosas a la condición espiritual”, “de la ignorancia al conocimiento”. Este es el proceso a través del cual el alumno adquiere el sentido de la libertad, reconoce la ley humana impresa en las distintas dimensiones de la realidad, desarrolla las capacidades de pensar y de actuar y es cuando se forma. La presunta antítesis entre libertad y autoridad ha asumido su formulación en el contraste entre Educación negativa, teorizada por ROUSSEAU, y Educación positiva de *Helvetius*. Éste ha sido uno de los teóricos más radicales de la Intervención Educativa Sistemática, pues consideró posible la construcción de la personalidad según modelos deseables, sosteniendo que la educación es el libre desarrollo de la personalidad. (p. 17). Pero, si la Educación es negativa en cuanto está libre de opresiones externas no educativas, y puede alcanzar por tanto una participación más íntima en la cultura, es por esto llamada al mismo tiempo Educación Positiva. Igualmente abstracta es la antítesis entre la Educación

85. GENTILE. “*Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*”, DEGREEI BROW, 1ª, Bilbao 1975.

Formal (que debería tender a ejercitar la facultad de hacer de las materias de enseñanza un simple medio), y la Educación Material (que se apoya en los contenidos), ya que una prefiere la Inteligencia y la otra la Memoria, con esto ambas contienen una verdad parcial, porque dejan escapar *la unidad* que debiera darse, en forma del contenido, de la inteligencia con la memoria. El popular problema entre Instrucción y Educación, o si se prefiere, entre: Educación Intelectual y Educación Moral, observa que en la adquisición de conocimientos, la Instrucción, es en sí misma una disciplina en la que el alumno aprende a sacrificar necesidades inmediatas. El **re-encuentro** de la unidad de las Formas de la Educación es extendido por Gentile hacia otras cuestiones pedagógicas, abiertas por la historia de la cultura occidental y se refiere al **re-encuentro** de la Educación Religiosa, Científica, Estética, Filosófica, Física y Espiritual, en sentido amplio. *El concepto idealista de la Educación deriva del concepto filosófico del “universal concreto”*: la historia parece la realización del Espíritu y, las vicisitudes, la civilización y las culturas, son los momentos de un proceso unitario. Así la Educación, entendida como acto espiritual, coincide con el proceso histórico, y las elaboraciones doctrinarias emergen y desaparecen y al **dialectizarse** señalan el camino de la conciencia hacia a la libertad. **HESSEN**, nacido en Siberia, formado en las Universidades Alemanas, bajo la guía de los filósofos Windelband y Rickert, asimiló los múltiples influjos de la cultura centroeuropea de comienzos del siglo XX, y decía: la *“filosofía de los valores en una sociedad* (como habitualmente subrayan los

críticos), *“... es el más vigoroso estrato de su pensamiento”*. El mismo Hessen, tiene otras influencias como: la Fenomenología en particular de Scheller; la naciente sociología del conocimiento así como del marxismo; y, además, la intensa espiritualidad de la cultura rusa de Tolstoy, de Dostoyesvski, en 1er plano, su profundidad psicológica; y leyendo a Schopenhauer, decía de Hessen, que para él la experiencia era el límite de la razón y las correspondencias con lo que el llamaba “irracionalismo” occidental. En la combinación de estos diversos espíritus de la cultura, Hessen encuentra una solución dialéctica en la cual “lo positivo”, está en la tabla de valores que sigue siendo la del mundo helénico cristiano y, “lo negativo”, una de las causas intelectuales de su inquietud como estudioso de “la extensión de los no” y “lo negativo”, de los intereses dirigidos hacia la Filosofía Moral y al mismo tiempo a la Política, al Derecho, a la Pedagogía, Economía, Psicología y hasta la Religión. En *“Fundamentos Filosóficos de la Pedagogía”*, **HESSEN**⁸⁶, expone su teoría de la cultura que entra en su cuadro de la **“filosofía de los valores”**, cosa que enriquece la filosofía alemana de aquellos tiempos. La relación entre la civilización (vista como el conjunto de los bienes materiales) y la cultura (como expresión de las fuerzas creativas del espíritu en el campo el arte, de la religión y de ciencia), sostiene que *la “concepción del mundo” posee una dinámica que la lleva a oscilar entre la ideología y la filosofía*. Los fines de la cultura y de la educación se unifican en el mismo proceso de desarrollo, **a los valores culturales les corresponden sus respectivas formas de**

86. **HESSEN**, *“Fundamentos filosóficos de la pedagogía”*.

educación, así como a la producción artística le corresponde la educación artística, a la vida moral le corresponde su educación moral, a la religión, su educación religiosa, a la Creatividad, como finalidad de formación, le corresponden sus formas de Educación Creativa. Y debido a que el significado de los valores culturales, la individualización de su metatemporalidad e incondicionalidad, su historia, su jerarquía, etc., es objeto de estudio filosófico, Hessen deduce que, “no obstante su dependencia de los datos psicológicos y fisiológicos, la pedagogía no es otra cosa que filosofía aplicada.” (p. 128) y HERBART⁸⁷, dice que: “la pedagogía es la filosofía aplicada a la psicología”, Gentile ha considerado a la pedagogía como “ciencia filosófica” (p.129) y DEWEY decía que: “la pedagogía es una filosofía pragmática aplicada”, subrayando los vínculos y la identificación de la Filosofía con la Teoría General de la Educación, en cuanto a revisión y realización de valores se refiere. Luego entonces, la “filosofía de la educación” es la formación de hábitos mentales morales y actitudinales respecto a las dificultades de la vida social contemporánea. Como se puede observar, la filosofía, la psicología y la pedagogía han ido siempre juntas, pero la Filosofía, como origen de todas las cosas, siempre será la madre, la Psicología, derivada de ella, será la hermana mayor, la Pedagogía será la hermana de enmedio y la Didáctica será la menor y el broche de oro que la haga de cierre triunfal será la Lúdica. Si pensáramos lo siguiente: Filosofía de, en, por y para la Pedagogía con Psicología, Filosofía en, de la y para la psicopedagogía, no llegaríamos a esa conclusión solamente desde la pers-

pectiva filosófica particular de los valores culturales, artísticos, económicos, científicos, naturales, etc., sino también cuando sea examinada desde los puntos de vista psicológico y sociológico, porque estas disciplinas, en cuanto se ciñen a la investigación de los valores, asumen el carácter filosófico y por tanto encuentran en la Filosofía de los Valores los fines de la Educación. **Nos va quedando muy claro, como todas las Teorías Pedagógicas (Educativas, de Enseñanza, de Aprendizaje, Didácticas y Lúdicas), se han derivado de contextos filosóficos, desde Platón, pasando por Locke, Rousseau, Spencer, Hessen, Herbart, Dewey y Gentile⁸⁸, por mencionar algunos, fueron Filósofos y al mismo tiempo Teóricos de la Educación, subrayando además que, no sólo la historia de la Pedagogía, sino también la historia de la Educación, reflejan la Historia de la Cultura, la de los Ideales y la de los Valores.** Asimismo como la Educación Romana refleja el ideal del Estado Romano, la Educación Medieval reflejaba el Ideal Teocrático y la Educación Iluminista reflejaba el intelectualismo iluminista, **ahora la historia de la Creatividad también forma parte de esa historia iluminista de ideales, de los valores y de la cultura. Así, la Creatividad, al ser descubierta (aunque al principio no haya sido nombrada ni estudiada como tal) y convertirse en Objeto de Estudio de filósofos, psicólogos, pedagogos, educadores, didácticos, formadores y estudiosos, descubridores, de la lúdica, hace su entrada a la historia, y se convierte en un ideal, en una forma de vida, de ser, de pensar, de actuar, en vías de ser una filosofía, y es cultura y educación, porque tiene sus propios valores y**

87. HERBART. “Enciclopedia de la Educación Moderna.

88. DEWEY y GENTILE.

refleja los ideales de una necesidad en expansión. Habiendo sido contemplada desde la óptica de la Teoría Filosófica al ser considerada como algo inherente al ser humano, se necesita de la Psicología para que la Creatividad sea comprendida como fenómeno que es; entendida como tal, entra al rubro de la Pedagogía y estudiada en el marco de ésta y la Didáctica, se hace imprescindible en las Situaciones Pedagógicas Educativas. En ese mismo sentido de Educación, Enseñanza y de Didáctica, **entendamos ahora como la Creatividad es sustancialmente perfectible, completamente educable y perfectamente “enseñante y aprendible”**, entendemos que se necesita de la psicología (por aquello de que se trabaja con humanos, y no con máquinas asimiladoras de información), es susceptible de ser enseñada y aprendida. En tanto que se va convirtiendo en una forma de vida, de conducta y comportamiento, se inscribe en el marco de la filosofía porque se requiere del apoyo de las teorías filosóficas, puesto que hay una filosofía de, para, con y por la Creatividad, así es como la Creatividad se convierte en filosofía de vida. La Creatividad de, en, para, por y con, la Filosofía, la Psicología, la Pedagogía y la Didáctica, el Aprendizaje, la Educación, la Enseñanza, la Formación y la Lúdica, ha transitado y traspasado de ser objeto de estudio de ellas, para convertirse en la razón de ser de las mismas. Hasta aquí, de manera breve pero concisa, queda contemplada la Educación dentro del Marco de la Pedagogía, para otorgarle la entrada a la **ENSEÑANZA** en el mismo marco de la Pedagogía. **1.2.2.2.2 En el Marco de la Pedagogía, LA CREATIVIDAD Y LA ENSEÑANZA (108-111) LA ENSEÑANZA CREATIVA.** En la Creatividad predominan

las **Metodologías Indirectas**, en las que el discente forma parte activa en la construcción de su propio conocimiento (las Metodologías Directas son las que transmiten la información como resultado formativo, como contenido a comprender y a asimilar y/o como cultura terminal, el Método Expositivo constituye un claro ejemplo de esta concepción. Cuando hablo de **Enseñanza Creativa**, implícito Aprendizaje Creativo con antelación, y pienso en Estrategias basadas en el Aprendizaje Relevante y Significativo, por ende Constructivo, en el desarrollo de Actitudes transformadoras, (las que, ya fueron o, van a ser transformadas), en el desarrollo de habilidades emocionales, afectivas, cognitivas, motoras; en la organización de actividades innovadoras (o por lo menos diferentes a las comunes), flexibles, motivantes, en una mediación que considere la experiencia, la colaboración, la implicación del discente o alumno. Se trata de enriquecer al método con aquellos rasgos atribuidos a la Creatividad o extraídos de ella. Ahora, el hecho de formular muchos Objetivos en la Enseñanza, no garantiza la calidad de ésta ni la consecución de aquellos, procederé a describir brevemente aquellas características, que considero entre más relevantes y más funcionales u operativas. Retomando los principios de **LOGAN y LOGAN, 1980**⁸⁹, a manera de descripción general, **la Enseñanza Creativa** es de naturaleza flexible y adaptativa; esto es, toma en consideración las condiciones del contexto y organiza la acción atendiendo las limitaciones y capacidades de los sujetos/alumnos, principio fundamental de la Situación Pedagógica. La flexibilidad es un rasgo fundamental de la Creatividad atribuido tanto a la Persona, pero más al Proceso, como lo es en este caso, de Enseñanza, y al Medio Ambiente, donde se desarrolle éste, así como al Producto en sí mismo. Así las

89. LOGAN Y LOGAN.

Metodologías Indirectas y además Flexibles, se basan en la construcción del conocimiento con la participación activa de los sujetos, tanto educador como educando. **ALGUNAS CARACTERÍSTICAS DE LA ENSEÑANZA CREATIVA. La explicación magisterial es sustituida por la creación de situaciones de aprendizaje, considerando los contenidos como elemento de análisis, reflexión y búsqueda.** Se trata de que de algún modo el sujeto descubra y reconstruya, con ayuda del Método Didáctico aquellos conceptos, principios o procedimientos que forman parte de la cultura. Como dicen LOGAN y LOGAN, “**la enseñanza creativa se convierte en el arte de preguntar, sugerir, proporcionar pistas, indicar alternativas; en suma, en facilitadora del aprendizaje...**”, - La Enseñanza Creativa está orientada al desarrollo de capacidades emocionales de socialización, sensibilización y habilidades cognitivas y motoras, Busca/encuentra y facilita desarrollar al máximo a las cognitivas y motoras, pero más a las emotivas, en cada sujeto. Sin embargo, el dominio o asimilación de contenidos no conduce necesariamente a mejorar la Creatividad en términos estrictos, (para esto es necesario trabajar arduamente con Técnicas Específicas de Creatividad), pero sí ayuda muchísimo al desarrollo de habilidades como *Observar, Sintetizar, Relacionar, Inferir, Interrogar, Imaginar, Dramatizar, etc.* y en función de desarrollar estas habilidades se estará en vías de que la Actividad Creativa se esté ejercitando. Si de inicio no da el resultado esperado, aún después de aplicar la imaginación, no hay problema porque a ellas concurren todas las capacidades y habilidades mentales y el desarrollo de éstas contribuyen, tarde o temprano, al crecimiento y enriquecimiento constante del potencial creativo. - **La Enseñanza Creativa es Imaginativa y Motivante.** Una metodología imaginativa y motivante sustituye con sorpresa e interés, a la rutina y al aburrimiento, tan habituales en la enseñanza re-

glada. Aquellos no han de estar reñidos con la exigencia y el esfuerzo correspondiente (¿Quién se fija en el esfuerzo de las actividades que se realizan por “hobby?” ó “... y después de una fiesta: ¿quién te quita lo bailado ?) Incluso el cansancio y el esfuerzo extra resultan motivantes después de haber sido realizados. En esta **Enseñanza Creativa**, se requiere: de **mucha imaginación** para hacer comprensibles los contenidos culturales; **recurrir a Actividades Experienciales; recursos materiales; etc., que faciliten el Aprendizaje.** Aparte de la Imaginación, hay que **tener valor y audacia para** (de vez en cuando), **crear situaciones inusuales**, fruto de una imaginación creativa, **(porque no basta tener tan sólo buena imaginación, ésta debe ser Creadora)**, situaciones que la mayoría de las veces resultan **sorprendentes, Motivantes y divertidas**, como son **extra-vivenciales**, aportan muchos y muy buenos efectos, y esto se convierte en un **Aprendizaje tan significativo que pasa a ser mucho muy Constructivo.** - **Fomenta la combinación de materiales e ideas. Una Enseñanza Creativa en Situación Pedagógica, conduce a un aprendizaje significativo / constructivo / operativo, realizando insólitas, atrevidas y variadas combinaciones y usos múltiples de los medios de que dispone.** Por muy pobre que esté el menú de recursos, **siempre hay mínimo tres sopas: la de conformarse (con lo que hay), la de buscar otra, (si no encuentro la que quiero) y de crear otra, (la que necesito específicamente).** Los profesores de plástica normalmente se ponen unos banquetes realizando trabajos sorprendentes con materiales de desecho y, preguntándoles: ¿Cómo le hacen? Respondieron: con **imaginación, experimentaciones, combinación de ideas y materiales. Y coinciden con nosotros de que la experiencia es una fuente inagotable de Creatividad.** - **Favorece la relación entre docente y discente.** La interacción entre profesor y alumno es el factor determinante del rendimiento y de la estimulación

creativa. Una Enseñanza Creativa “pivotea” sobre la interacción entre **formador** y **formando**, educador/educando. La comunicación debe tener dos direcciones, por lo menos de ida y vuelta, circuito **emisor-receptor**. Cuando la comunicación sólo tiene lugar en una dirección; en la frialdad de la transmisión colineal de la información, cuando la apatía y el desinterés por aprender prevalecen sobre la incitación al aprendizaje, nos estamos alejando de la enseñanza/aprendizaje creativos. **Cabe hacer notar que: La responsabilidad no sólo recae en la actitud, aptitud y disposición emocional, mental y física del profesor (porque por mucho que quiera enseñar el profesor, si el alumno no quiere aprender, aquel no va a lograr enseñarle nada a éste), también interviene en igual medida la actitud, la aptitud y disposición emocio/mental/física del alumno por aprender, esto configura, para bien o para mal, la cara actitudinal de la Creatividad, y por supuesto que, si es en una situación de relación de confianza respeto y comprensión mutuos, cordialidad y clima positivo, la situación facilita la autorrealización, tanto en los alumnos como en el profesor. -Atiende a los procesos sin descuidar los resultados.** En una Enseñanza Creativa, interesan tanto la persona, el tiempo/espacio, el medio, como lo que ahora nos ocupa, el Proceso y el resultado o Producto. Sin perder de vista el contenido, se presta mayor atención a lo que ocurre a lo largo del Proceso, pero sin desatender a esos otros aprendizajes, los no previstos, los que no se ven, los que se sienten y se presienten, porque son igualmente valiosos y esto es una forma indirecta de llegar un objetivo, con la ventaja de haber inducido a la consecución de objetivos actitudinales a lo largo del proceso. Una enseñanza creativa no descuida nunca los objetivos de carácter actitudinal. - **Otras características: Incitar a la indagación y al autoaprendizaje, el carácter integrador o la incidencia en la autoevaluación.** Para no extenderme transcribo una descripción del Método Creativo, realizada por S. De la Torre (1991, p.59): “**El método creativo que se aplique o utilice, ha**

de tener el poder de concentrar las energías emocionales, mentales, (para que se reflejen en las energías corporales, es decir en la conducta y en el comportamiento), de estimularlas, de facilitar los procesos de ideación, de romper la lógica cuando sea preciso, de provocar y sorprender al discente (alumno/participante,) de distanciarse de del problema, para volver a él. El método creativo es plural y diversificador, flexible para enfocar los planteamientos desde diferentes puntos de vista. Ha de ser motivante tanto para el alumno como para el profesor. Un método creativo ha de funcionar como una palanca que permita remover con mayor flexibilidad la rutina dando paso a la implicación de los alumnos en su propio aprendizaje y en sus tareas escolares (en las que, y con las que, logre descubrimientos que le sean significativos. En otras palabras, una Enseñanza Creativa pasa por la gran dosis de Creatividad que contenga el Método con el cual se lleva a cabo dicha enseñanza. Lo Didáctico/Creativo o Creativo/Didáctico de un Método a aplicar, radica en que la Enseñanza/Aprendizaje sea **Proceso o Método** en cuanto se refiere a **ENSEÑANZA, y Descubrimiento / Significación/construcción** en tanto que implica al carácter del **APRENDIZAJE**, de donde surge la siguiente formulación/igualación: **PROCESO o MÉTODO DIDÁCTICO/CREATIVO = Aprendizaje por Descubrimiento / Significativo / Constructivo.** Por supuesto que si lo Creativo lo hacemos desde una perspectiva de **la Lúdica**, ésta será, a la postre, el ingrediente que le dé la sazón (o sabor dulce) extra al Método Didáctico, por lo tanto, es así como el: **MÉTODO DIDÁCTICO/LÚDICO/CONSTRUCTIVO = Aprendizaje Lúdico, de Descubrimiento, Significativo y Constructivo.** Podemos hablar del Método Creativo ajustando la forma didáctica tradicional de proceder a las fases del Proceso Creativo. Esto es tomar como referencia las fases de dicho proceso, trasladándolas al comportamiento del profesor para que se reflejen en la conducta y el hacer del alumno. Esta aproximación tiene la ventaja de

centrarse en el **proceso ideativo o ideático**, debido a lo cual el propio método o proceso didáctico seguido se convierte en estimulador de la Creatividad. **Por favor, Que quede bien claro: No se trata sólo de incorporar técnicas creativas, nuevas o no, al MÉTODO TRADICIONAL DIDÁCTICO, sino que su FORMA de proceder, en sí misma, sea CREATIVA, y ésta, SEA LA ESCENCIA de dicho MÉTODO DIDÁCTICO, y así promueva la Creatividad. Se trata de trasplantar e integrar el Proceso Creativo al Proceso Tradicional de Enseñar, basado, éste, siempre en la simple asimilación, repetición y reproducción del conocimiento. También debe quedar bien entendido, que la responsabilidad no sólo recae en la actitud, aptitud y disposición emocional, mental y física del profesor para enseñar (porque por mucho que quiera enseñar el profesor, si el alumno no quiere aprender, aquél no va a lograr enseñarle nada a éste), asimismo interviene en igual medida la actitud, la aptitud y disposición física y mental del alumno para aprender. Otra de las tantas Ventajas del Método Creativo, en la Enseñanza para que ésta se convierta en Creativa, estriba en que puede utilizarse con cualquier contenido o materia curricular. El contenido no altera su Proceso General así como tampoco cambia el Proceso Creativo en sus principales fases al ser aplicado al arte, a la ciencia o a la invención.**

Las variaciones tienen lugar en el momento de la ideación y de necesidades específicas. De los estudios de RIBOT, Theo, (1869) **sobre el Proceso Creativo;** desde la óptica de la Psicología, y de POINCARÉ, (1913), desde el punto de vista de la Pedagogía, que fueron posteriormente sistematizados y difundidos por: Wallas, Rossman, Kneller, Fernández Huerta, hasta la Perspectiva Didáctica, es SATURNINO DE LA TORRE (1984, pp. 90-100), quien recoge la opinión de éstos y de otros autores, como los estudios de MALLART (1991), quien se aplica al análisis de la composición escrita. De todo lo anterior **se derivan las cuatro**

fases siguientes: preparación, incubación, iluminación y verificación. Dichas fases **están contempladas en tres de las fases de cualquier Proceso General**, en los diferentes marcos, recordando: en el de la Filosofía, el de *Aprendizaje*; en el de la Psicología, el *Educativo*, en el de la Pedagogía, el de *Enseñanza* y en el de la Didáctica, la *Lúdica y para aterrizar* en el de la Formación Integral, **que son: planteamiento, desarrollo y evaluación, susceptibles de diversificarse en otras fases y pasos que pueden ser más o menos detallados. LA PEDAGOGÍA DE LA SITUACIÓN⁹⁰, Intro. (111-133)** Parte del aquí y ahora, **es la Pedagogía de LA VIVENCIA** (exploratoria, experimental, vívida), **que explora** en cada momento **EL AQUÍ Y AHORA** en su diversidad aleatoria,

azarosa e imprevisible; que se arriesga a responder a urgencias del momento, expresadas por los estudiantes implicados y motivados para manifestarse, sin miedo a la divergencia, a la diferencia espontánea, ni en una relación de fuerza permanente, sino en una coexistencia dinámica; es la oportunidad de practicar la separación del binomio indisoluble enseñanza / aprendizaje que propicie **la autodidaxia** en un afán y búsqueda de intereses propios que sean tomados como objetivos, aparte de los objetivos que tienen los programas de las materias, los de la Educación y los de la pedagogía que muchas veces no son compatibles entre ellos, a veces no tienen nada que ver con los intereses de los alumnos y ni siquiera contemplan una continuidad que garantice un progreso.

Concepto ampliamente abierto para designar un contexto común a “enseñantes” y “enseñados” que son los participantes: en contexto que implica un espacio y un tiempo para estar y ser, para convivir, y habitar juntos un tiempo, para compartir conocimiento y vivencias. La definición de la palabra “situación” en **LE ROBERT⁹¹**, nos permite considerarla en su acepción filosófica, sociológica y psicológica, como: “*el conjunto de relaciones concretas que, en un momento dado, unen a un sujeto con otro; o a un sujeto con un grupo de sujetos en un medio ambiente con las*

90. BARRET, Gisèle.: *Pedagogía de la Situación en Expresión Dramática y en Educación*. RECHERCHE EN EXPRESSION, 2ª revisión y ampliada. Québec, 1995, 256 pp.

91. LE ROBERT, en Barret, Gisèle.

circunstancias ante las cuales debe vivir y actuar". El sentido pedagógico de La Situación queda abierto y tendrán que enriquecerlo aquellos que la lleven a cabo. Esta Pedagogía no impide lo disciplinado y programado, permite al LOGOS desarrollarse en el EROS, reconciliando así el discurso y la acción, el intelecto y el afecto, reencontrando el deseo como Ambiente con las circunstancias ante las cuales debe vivir y actuar". El Sentido Pedagógico de la Situación queda abierto y tendrán que enriquecerlo aquellos que la lleven a cabo y reencontrando también el deseo como motor primario, primero, y como fuente de energía después, reanimar ese lugar privilegiado que es, o debería ser, **la escuela**, fortaleciendo lo valioso de los alumnos y de los profesores. Antes incluso de introducir un Contenido Institucional a la Situación Pedagógica, hay que aprender del espacio/tiempo, del grupo, que son el participante general, del participante particular que es el profesor, de la vivencia imprevista o prevista y de todos los elementos del mundo exterior, que no pierden ocasión de manifestarse si se les abre la puerta. Ahora bien: Existen cuatro variantes del ENCUENTRO o SITUACIÓN PEDAGÓGICA, que forman parte de la vida de "los que aprenden", que son los que reciben, y de la de "los que enseñan", que son los que dan, partes integrantes que participan INTERACTUANDO en dicho encuentro. De la misma manera que "la educación involucra a las personas considerándolas tanto en su devenir moral, activo y físico, como en su devenir intelectual y en la evolución de su saber", (definición de Gastón Malaret, desmentida por la práctica que privilegia la cabeza, es decir la inteligencia y la memoria, en detrimento de lo demás, que es el terreno afectivo, las emociones y la motricidad), **la Situación lo toma todo en cuenta, de ahí su función total: Filo/Psico/ Pedagógica. LA SITUACIÓN PEDAGÓGICA no es un concepto abstracto, es un constructo convertido en UN ENCUENTRO**, pero no un encuentro simple y sin trascendencia, sino una realidad compleja, entendámosla como UN COMPARTIR el conocimiento, las experiencias, las emociones, lo que pensamos y lo que producimos con elementos analizables dentro de UNA UNIDAD, que se da entre 4 VARIABLES: 1ª VARIABLE: el binomio

indisoluble: ESPACIO-TIEMPO (AQUÍ Y AHORA), 2ª VARIABLE: la tríada perfecta: PROFESOR/MÉTODO (ENSEÑANZA) / ALUMNO (APRENDIZAJE) (EL COMO), tríada elástica, fluida, flotante e inamovible. 3ª VARIABLE: la VIVENCIA, es la CIRCUNSTANCIA EXPERIENCIAL (experiencia vivencial) donde reaccionan, interactúan y se establecen relaciones englobadas, según las acciones, que se suscitan a lo interno de la situación y las interacciones o conexiones con el mundo exterior. 4ª VARIABLE: el MUNDO EXTERIOR, que es el ENTORNO/CONTEXTO, donde se originan los estímulos que recibimos y se establecen contactos con los que lo que se relacionan inevitable y necesariamente las variables anteriores). A menudo, existen "relaciones concretas" entre los participantes, que permanecen secretas o al menos, invisibles y es importante evidenciarlas, mostrar cómo estas relaciones variables e infinitas son identificables y se reconocen como características principales de una "situación pedagógica", indispensables en la interpretación y en la comprensión del hecho educativo, enseñante, aprendizador y formativo.- Respecto al medio y las circunstancias de la existencia de la Situación Pedagógica, sólo la enseñanza, en el SENTIDO ESTRICTO DE INSTRUCCIÓN, se tiene en cuenta, separando así al individuo de las relaciones vitales que mantiene con su entorno. Dichas relaciones se van estructurando en la medida que las cuatro variables, conforman la situación pedagógica y la instrucción deja de tener su sentido estricto, de mantenerse a priori y/o a posteriori. ESPACIO/TIEMPO/PROFESOR/MÉTODO/ALUMNO/VIVENCIA/MUNDO EXTERIOR Son las variables que definen a la SITUACIÓN PEDAGÓGICA. Funcionan simultánea y dialécticamente y es así como la situación se va configurando dentro de la multiplicidad y la variabilidad de sus relaciones, de la dosificación y de las combinaciones que allí se forman y entran en juego. La enumeración de las variables no es jerárquica, ya que ninguna de las variables es más importante que otra, solo corresponde a un orden lógico y a una manera de considerarlas, estudiarlas, examinarlas y aclararlas. Considerando a la Situación como un encuentro, (programado o no), que se realiza dentro de un espacio/tiempo determinado, si a la cita acuden

los interesados, en este caso el profesor o pedagogo, facilitador o animador) y el grupo (participantes), a partir de las intenciones o fines, que no son más que pretextos de actividades u ocupación del espacio tiempo designado para ello, que configuran la vivencia, así el encuentro se convierte en continente y contenido, causa y consecuencia, programa y objetivos. Se podría creer que solo estos parámetros son suficientes. Sin embargo, a pesar de su importancia, la Situación Pedagógica sólo estará completa cuando se tengan en cuenta las interferencias implícitas o explícitas del mundo exterior que el grupo y el animador o facilitador (profesor) transmiten más o menos conscientemente, así como los imprevistos, expulsados de la situación educativa clásica, como intrusos y obstáculos del aprendizaje, pero bienvenidos a una concepción abierta del encuentro, a menudo, motor auxiliar precioso y poderoso de la dinámica.

+ Primera Variable: el BINOMIO INDISOLUBLE: ESPACIO-TIEMPO, de la Situación Pedagógica. Espacio-Tiempo". Medio con cuatro dimensiones, donde se consideran cinco variables para determinar totalmente un fenómeno.

Para mí: "espacio/tiempo" es un medio con cuatro dimensiones donde se dan cita otras variables para fijar un evento/fenómeno, que es la Situación Pedagógica. En una concepción de la Pedagogía, no hay espacio sin tiempo, ni tiempo sin espacio, es un binomio indisoluble, pero por necesidad de análisis, nos permitiremos separarlos por los efectos espaciales, los temporales, ya que hay personas que son más sensibles al espacio que al tiempo y viceversa, razón que hay que detectar a la hora en que se lleve a cabo la situación.

- EL ESPACIO. (113) (Primera parte de la primera variable: binomio espacio/tiempo, de la Situación Pedagógica). Se puede entender por el lugar propiamente dicho, el lugar de encuentro, el salón de clase, lugar designado para contener, el lugar particular con el cual existe cierta relación y en el cual se suscitan otras relaciones. Continente de todos los objetos sensibles que coexisten. Lugar que ocupan los objetos. Es el marco físico de la situación que suministra las sensaciones de estar, más que de ser, las sensaciones de seguridad, protección, estabilidad emocional y física, confianza, confort y calidez. Hay que hacer del espacio una ambientación para animar, motivar

y estimular para explayarse y pueda desarrollarse alguna actividad provocando cuestiones anímicas, emotivas y afectivas. Un espacio bien ambientado invita a la práctica de la reflexión y a la meditación. Quiéralo o no, siempre se establecen relaciones espaciales, la primera: entre el lugar, propiamente dicho en términos de situación geográfica, y nosotros, por el simple hecho de que estemos parados en él, y la segunda, entre el primer lugar, nosotros y el espacio general que lo contiene, lo condiciona y, algunas veces, en mayor o menor medida, lo define. En una concepción de la Pedagogía, no hay espacio sin tiempo, ni tiempo sin espacio, es un binomio indisoluble, pero por necesidad de análisis, nos permitiremos separarlos por los efectos espaciales desvinculados de los temporales, ya que hay personas que son más sensibles al espacio que al tiempo y viceversa, razón que hay que detectar a la hora en que se lleve a cabo la situación. La conciencia del tiempo es generalmente más difusa que la del espacio. Se concreta en situaciones tales como las épocas, horarios, comienzos, terminaciones, interrupciones o pausas, diferencias de ritmos, antes/después horarios, comienzos, terminaciones, pausas, diferencias de ritmos, antes/ después, (por analogía al dentro y al fuera). El tiempo vuela, aunque intentáramos asirlo, hasta ahora, tan solo podemos medirlo y aprovecharlo, "haciendo algo" lo convertimos en objetos, significados o razones. Es la duración de las cosas sujetas a mudanza (o sea, a moverse), es época, oportunidad, edad, es libertad; es cada uno de los actos sucesivos en que se divide la ejecución de una cosa; es estado atmosférico, es cada una de las divisiones de la conjugación, unidad de medida en el teatro, actos o tiempos, momentos, tiempo es el que se mide por el movimiento uniforme de un astro ficticio. Espacio-tiempo para aprender y aprehender

- EL TIEMPO. (113-114) (Segunda parte de la primera variable: binomio espacio/tiempo, de la Situación Pedagógica). La conciencia del tiempo es generalmente más difusa que la del espacio. Se concreta en situaciones tales como las épocas, horarios, comienzos, terminaciones, interrupciones o pausas, diferencias de ritmos, antes/después (por analogía al dentro y fuera). El tiempo vuela aunque intentáramos asirlo, hasta ahora, tan solo podemos medirlo y aprovecharlo, "haciendo algo" lo convertimos

en objetos, significados o razones. Es la duración de las cosas sujetas a mudanza (a moverse), es época, oportunidad, edad, es libertad; es cada uno de los actos sucesivos en que se divide la ejecución de una cosa; es estado atmosférico, es cada una de las divisiones de la conjugación, unidad de medida en el teatro, actos o tiempos, momentos, tiempo es el que se mide por el movimiento uniforme de un astro ficticio. Espacio–Tiempo para aprender y aprehender. - **EL PROFESOR (114-115) (Primera parte de la segunda variable: que es la triada perfecta: Profesor/Método/Alumno, de la Situación Pedagógica). PROFESOR, PEDAGOGO, ENSEÑANTE, FACILITADOR, ANIMADOR, MONITOR, GUÍA/ENTRENADOR**, elemento considerado como motor de la acción pedagógica y contenido parcial de esta acción contenido rico, complejo y móvil. Aunque en términos estrictos de la Situación Pedagógica, el motor es la interacción de los participantes/alumnos, con el profesor. Estableciendo como hipótesis que el saber *-ser-* influye en el saber *-hacer-*, me propongo analizar el fenómeno de la *inducción, o influencia, de la personalidad del profesor o pedagogo*, no como una evaluación previa, sino como una aproximación subjetiva, poniendo en relieve ciertos aspectos esenciales en los que **es más útil reflexionar que cuestionar** y probar el funcionamiento operatorio. A parte de tratar de definir o de dar alguna sugerencia sobre: “*como ser*” *facilitador o animador en términos específicos para Creatividad*, existen 4 categorías de ser profesor: 1ª **Como Informador o transmisor de información**, todos pasamos por este nivel en nuestro comienzo como profesores. 2ª **Como Formador**, a la cual, los pocos que llegan, en el mejor de los casos, allí se quedan, en términos de Formación, es decir, no llegan a la siguiente categoría que es la de transformador. 3ª **Como Transformador**, nivel al que todos como profesores deberíamos llegar. Nivel que sirve de plataforma de lanzamiento hacia la Creatividad), y la última que es la 4ª **Como Investigador**, puesto que debemos seguir investigando como lograr la transformación. Lo primero es sostener a *la Inducción*, motivando, como

afirmación tranquilizadora, sostenida por **PAGÉS, Max (psico-sociólogo) y LOBROT, Michael⁹², (ciencias de las educación), y por los seguidores de la Pedagogía y de Psicología Humanista (BATESON, MASLOW, ROGERS)**, que tiene el poder de ejercer cierta influencia inevitable, consciente o no, sobre los alumnos. Para llevar a cabo dicha inducción, hay ciertos factores que se toman en cuenta y consideraremos los siguientes: • **El vestido o el vestir del pedagogo**. Creo que todos en nuestras primeras experiencias como profesores, cada mañana experimentamos la necesidad de ofrecer una imagen seria y estricta, con el temor de no hacernos respetar, aunque no siempre necesaria y afortunadamente Esto se logra de manera parcial con el tiempo, “afortunadamente esto cambia y se va adquiriendo una aguda conciencia, objetivo oculto por todos, y uno se va dando cuenta de la situación”⁹³. • **La mirada, la voz y el gesto**. Mirar siempre a los ojos, el gusto por mirar ha de permanecer siempre, a menudo con *la mirada* hemos expresado muchas cosas y hemos tenido la prueba de su eficacia. “He tenido la mirada distributiva igualitaria de ver que pasa sobre cada uno y tomo así posesión de todos, a veces ha sido una mirada cómplice, sonriente, tímida, tierna, indulgente, interesada, condescendiente; y he sentido miedo de tener la mirada huidiza, aburrida, interrogadora, crítica, ofensiva y cascarrabias. A veces mi mirada me delata, pero la mayoría de las veces me ayuda mucho”⁹⁴. • **La voz**, Creo que todos tenemos buena voz, con timbre aceptable, el volumen obviamente se va adaptando a las circunstancias. Con la voz se expresan otras tantas cosas como con la mirada. Hay que aprender a modular la voz, de hecho lo hacemos dadas las necesidades de las situaciones, sólo que si intentamos inducir a nuestro público o alumnos seduciéndolos, eduquemos la voz con una buena dicción. La mirada y la voz sirven de indicadores, de estados de ánimo, de necesidades, de deseos. Lo que dice la mirada la voz lo confirma, a veces no es necesario hablar la mirada lo dice todo. - **Actitud y comportamiento**.⁹⁵ La manera de permanecer en la clase, cara al grupo, en el grupo

92. LEBROT, Michel: *Ciencias de las Educación*

93. BARRET, Gisèle.: *Pedagogía de la Situación en Expresión Dramática y en Educación*. RECHERCHE en EXPRESSION, 2ª revisión. Québec, 1995.

94. Idem.

95. Idem.

suscita reacciones visibles e invisibles. Más que saber lo que los otros piensa de nosotros, de nuestras actitudes y comportamientos, hay que saber lo que se piensa de uno mismo, estando conscientes de las situaciones, percatándonos de todos los detalles, de no ser así, se nos pueden escapar los más divertidos y los más significantes. He podido darme cuenta que de esta consciencia me ayuda a obtener mi seguridad y que esta seguridad se traduce en una desenvoltura que me llena de satisfacción, que me invita a comportarme sencilla y natural. He tenido que trabajar para reencontrar la simplicidad escondida bajo los artificios. He podido darme cuenta que de esta consciencia me ayuda a obtener mi seguridad y que esta seguridad se traduce en una desenvoltura que me llena de satisfacción, que me invita a comportarme sencilla y natural. Me gusta caminar entre los asientos y sentarme en cualquiera de ellos, me gusta sentirme entre los alumnos, integrada, hablarles frente a frente, a los ojos, hacerle sentir que sólo somos el y yo en ese instante; instante en el que los haces sentir que son tuyos, porque tu atención esta centra en él, con sólo mirarlos a los ojos dirigiéndose a ellos al hablar; haciéndoles sentir que te pertenecen porque se les está acompañando en ese momento; hacerles sentir que te pertenecen y que son suyos, porque es un tiempo se lo merecen y que se les dedica con mucho gusto, cuando explico o cuento algo. Es muy gratificante para mi, ver la expresión de sus ojos cuando han comprendido. Claro que mucho depende de la situación, la atención del grupo está tan ligada a lo que se dice, como a la manera de decir, como al modo de comportarse y hasta como se sienta uno. La energía del discurso a menudo se encuentra en la actitud física del cuerpo en situación. **Respeto, Amigabilidad y Calidez son la base del comportamiento, complementada con la voz, el gesto, la mirada y el vestido.** La ventaja de la experiencia es la posibilidad de reencontrar, en un plazo más o menos largo, a antiguos alumnos, la relación y las conversaciones que pueda uno tener con ellos, ponen de manifiesto lo que antiguamente les había impresionado, divertido o desagradado. Con el tiempo los recuerdos de nuestros alumnos se han decantado y lo que queda es a menudo sorprendente: un tic verbal o gestual, un apodo, una manía, etc., con cada

recuerdo se entrelazan historias con los comentarios de los alumnos que se atreven a emitir ahora que ya no hay riesgos y entonces la emoción dulcifica el ataque o el cumplido. Hay profesores que, inminente y afortunadamente, influyen en sus alumnos, la inclinación que ciertos alumnos sienten hacia su profesor hace que éstos se “enamoren”, y sean muy asiduos para con aquellos. Hay quienes reciben cartas de “amor”, a quienes se les sigue de lejos, a quienes se les mira desesperadamente suplicando ayuda. No es fácil asumir todo esto, pero es una de las cosas que inspiramos a pesar de nosotros y por razones que se nos escapan. El grado de aceptación es bastante elevado, pero a veces hay que tener cuidado porque lo que provoca esa inclinación está más relacionado con la persona que con la materia, o lo competente que sea el profesor como tal. Hay profesores que, inminente y afortunadamente, influyen en sus alumnos, la inclinación que ciertos alumnos sienten hacia su profesor hace que éstos se “enamoren”, y sean muy asiduos para con aquellos. De lo que menos se habla es de las relaciones afectivas que ciertos pedagogos mantienen, casi siempre en secreto, con algunos de sus alumnos –no siempre son los mejores–, **las reacciones de culpabilidad, juicios previos o “prejuicios”, reacciones de racionalización y de sublimación son más frecuentes que la conciencia clara de las atracciones o de los deseos que se suscitan recíprocamente en el buen sentido.** Es evidente que estos sentimientos son los que le dan a la **Situación Pedagógica** una intensidad poco común, una convicción contagiosa y un calor envolvente que la hacen un tanto cuanto más eficaz. Lo más importante es visualizarse como un ser cambiante, actuante, pensante y que siente, que asume día a día, momento a momento, las situaciones que se le presentan, donde la mirada, la voz, el gesto, la vestimenta, la actitud/comportamiento que denotan su aptitud, le van dando la pauta para relacionarse con el grupo frente al cual está, adquiriendo seguridad y haciendo que sus alumnos se sientan seguros, invitándolos a comportarse en el espacio de manera simple y natural, trabajando siempre para lograrlo, sin marcar distancias, puesto que piensa que de cerca la inducción se duplica y es mas eficaz. - **MÉTODO.** (115-127) **(Segunda parte de la segunda variable de la tríada perfecta:**

Profesor/Método/Alumno, de la Situación Pedagógica). La palabra **MÉTODO**, deriva de los vocablos griegos *meta*, “a lo largo de... o a través de...” y *ódós*, “camino”, por lo que literalmente significa: “ir a lo largo del camino”. Una investigación, se realiza con mayores probabilidades de éxito cuando previamente se elabora un plan de trabajo para llevarla a cabo, el cual incluye el camino a seguir y los procedimientos adecuados para recorrerlo, este camino y procedimientos adecuados constituyen, una forma o modo de trabajar para obtener un conocimiento, es decir, un método de investigación, si ésta se desarrolla dentro **de, por y para** una ciencia, se hace científica y por lo tanto el método de investigación se convierte en científico. A manera de tenerlo muy claro y presente, recordemos que si la **METODOLOGÍA**, es el saber, es lo sabido, lo que se conoce, es lo escrito o hablado, sin ser la teoría en sí, es lo que la precede, es lo que sustenta al método basándose en la teoría, establece sus bases, que dicta lo que contiene o, a lo que se refiere la teoría y lo aterriza en un método. Es lo que sustenta la existencia de ser del método, el **MÉTODO**, es el orden que dicta dicha metodología, marcando las fases o pasos a seguir en función de esa metodología que está basada en una teoría. Al Método lo sustenta la Metodología, puede haber varias metodologías para un método y varios métodos de una metodología. Ahora hablemos del **PROCESO**, para diferenciarlo de Método, porque implica un progreso, es decir, la acción de ir adelante y el transcurso de un tiempo, pensémoslo como el Conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial, y habrá que desigularlo también de lo que es un **PROCEDIMIENTO**, que es el llevar a cabo, es la acción, es la Forma o Modo de ejecutar algunas cosas. “Un Método, por ejemplo el **Científico**, es el camino que se sigue en la investigación, **comprende: los procedimientos**, empleados **para descubrir** las formas de existencia de los procesos del universo, **desentrañar** sus conexiones internas y externas, para **generalizar y profundizar los conocimientos**, para **de-mostrarlos** ri-

gurosamente, para **comprobarlos** en los experimentos **y para utilizarlos prácticamente a través de sus aplicaciones tecnológicas**. El Método Científico se funda estrictamente en las técnicas experimentales, las operaciones lógicas y la imaginación racional. Implica la formulación lógica, mediante el esfuerzo de pensadores y experimentadores, y la generalización de diferentes disciplinas para extender sus posibilidades y alcances. El método se desenvuelve mediante aproximaciones sucesivas, se comprueba reiteradamente en la práctica y se afina en contacto directo con la realidad. Muchos de los conocimientos adquiridos por investigación rigurosa, y aún los empíricos, se convierten en instrumentos metódicos para la adquisición de otros conocimientos. Sucede, inclusive, que disciplinas enteras pueden convertirse en Métodos de Investigación, como ocurre con la Matemática, la Curiosidad, la duda y el interés nos hacen preguntar: ¿Que es?, ¿Como funciona? ¿Quien lo hizo? ¿Para qué? ¿Cuando? ¿Dónde?, ¿Con que?, etc., si la respuesta no nos es dada inmediatamente la necesidad de una respuesta a estas interrogantes nos conduce imperiosamente a indagar o a investigar. Para comprender la integración de Cualquier método con el de Creatividad vamos mencionar a grandes rasgos cada uno y después procederemos a la integración con el Método Creativo. **El método es, según se ha visto, literal y etimológicamente como “el camino que conduce al conocimiento”, expresa el producto más acabado que la lógica elabora y su culminación sistemática. En él, los conceptos propios de la teoría “se convierten” en otros tantos instrumentos metódicos, y aún disciplinas llegan a convertirse (o constituirse como métodos)**. A saber, - Como manifestara **ALONSO, J. A.**, 1997, p. 17)⁹⁶, que considera al método como protector de la neutralidad objetiva del conocimiento en todas las etapas del proceso científico, igual que la Creatividad y sus métodos, son como ese protector de la neutralidad objetiva y de la subjetiva también, del conocimiento y **como expresara DE GORTARI, ELL**, 1983, p 54)⁹⁷, que nos dice que: la formulación del método se consigue

96. ALONSO.

97. DE GORTARI.

mediante los siguientes componentes: **a) el análisis penetrante de la actividad científica y, en Creatividad, el de la no científica. Con: b) el Estudio Sistemático de las relaciones que vinculan elementos**, tanto los **posibles** y **comprobables** como los no posibles y no comprobables, determina la precisión de dichos elementos y **c) La estructuración ordenada y armoniosa de esos elementos y sus relaciones**, sirve para reconstruir determinadas, operaciones metódicas (las necesarias), en su nivel más alto y con mayor amplitud, de donde: **d) La generalización de procedimientos metódicos surge dentro y fuera de ella como disciplina que es.** - De acuerdo con **GRAWITZS⁹⁸**, también cuenta con **4 sentidos fundamentales: 1) Sentido Filosófico**, como nivel más alto de abstracción y designación de procedimientos lógicos, inherentes a toda investigación con todo su contenido específico; **desde luego, que tiene una actitud concreta o 2) Sentido Científico frente al objeto**, que determina los modos particulares de organizarlo y, **3) Es un método que está ligado al, 3) Sentido de las Alternativas de la Explicación**, que supone una determinada posición filosófica y científica, es decir a los **diferentes ámbitos específicos de conocimiento**, para una manera particular de sentir, pensar y actuar/hacer. - Siguiendo a **BOCHENSKI⁹⁹**, con su **terminología, Creatividad y sus procesos están dados en términos de: 1) ontológica**, porque atañe al hecho de que existen las “cosas” u “objetos”, determinados por diferentes propiedades organizadas entre sí por medio de relaciones. **A partir de** que HEIDEGGER, **da el nombre genérico de “ente” a todo cuanto existe**, en él se distinguen dos aspectos: su **esencia** (lo que es) y su **existencia** (su manera de manifestarse). 1ª. La terminología **gnoseológica**, relativa a la cualidad de verdadera o falsa, como podría llegar a ser considerada, por algunos, la Creatividad: a partir de que “verdadera” corresponde a un “algo” que **si** existe, y “falsa” corresponde a un “algo” que no existe. Sin embargo, ella existe, aún

falsa, ES TAL, luego entonces como tal si existe, por lo tanto es verdadera. 2ª. La terminología **psicológica**, ciencia que más la ha abordado y estudiado, relativa a las condiciones subjetivas del “**saber humano**”, más bien del “**ser humano**”, que son prácticamente sus propiedades intrínsecas. 3ª. Y por supuesto que en terminología **Semiótica**, la Creatividad lleva a cabo el hecho de comunicar conceptos y proposiciones, utilizando signos, ya en un lenguaje escrito, ya en uno oral con palabras y símbolos. **Si retomamos Método y Técnica**. Ambos términos surgidos de la “*actividad filosófica*” y pragmática de la metodología, que comprende la fundamentación teórica y sus leyes generales. Nos queda claro que El Método, en tanto proceso conceptual abstracto, carece de sentido si no se expresa por medio de un lenguaje y si no se aplica prácticamente a la transformación de una realidad y que la Técnica, es la que proporciona las operaciones manuales mejor adecuadas a los principios de la diversidad de las teorías y de los métodos que se puedan relacionar. si no se aplica prácticamente a la transformación de una realidad y que la Técnica, es la que nos proporciona las operaciones manuales mejor adecuadas a los principios de la diversidad de las teorías y de los métodos que se puedan relacionar. - **Sabemos que, la Creatividad como toda técnica, que es procedimiento práctico y, como toda concepción científica**, también está estructurada con base en un **sistema tripartito, cuyo esquema consiste en teoría, método y técnica** y la diversidad de áreas de estudio que la contemplan y estudian, la hace polisémica. - **El Metodo Creativo tiene mucho de: a) Método Histórico**, porque resalta la correspondencia entre la investigación lógica, empírica y observacional entre los hechos y los fenómenos que han revolucionado al mundo; tiene **de: b) Método Tecnológico**, ya que descansa en la idea de que el desarrollo social está determinado por los cambios tecnológicos que las sociedades inventan y desarrollan, además **cuenta con su parte de: c) Método Económico**, porque sostiene la

98. GRAWITTS.

99. BOCHENSKI.

preeminencia de las fuerzas económicas y comerciales tras las innovaciones tecnológicas. EL Método Creativo tiene algo de: **d) Método Político**, puesto que se basa igual en la tesis de que, a pesar de los imperativos tecnológicos, son las fuerzas políticas y las inconmensurables e invisibles pero existentes, fuerzas vitales que dominan al mundo. - **Posee un tanto cuanto de e) Método Ideológico**, sosteniendo que la propuesta de métodos descansa en los ideales, Creencias y Valores predominantes que constituyen la “*imagen del mundo*” y la “*ideología de una sociedad para el diseño del futuro*”, como diría (NIGEL, Cross y otros, 1980)¹⁰⁰. - **Dentro de la pluralidad y multidisciplinariedad**, la Creatividad y sus Procesos, **tienen lo suficiente, y más, del: f) Método Psicológico**, ya que es una de las disciplinas científicas que más la han estudiado, y de la que sostiene su base necesariamente; la aplicación de teorías psicológicas, que implican afortunada e ineludiblemente, un seguimiento, por demás, clínico/terapéutico. Y por supuesto que, el Método Creativo, posee su gran **dosis del: (g) Método Pedagógico**, para constituirse, como **una disciplina “enseñante” y “aprendible”, practicable y “desarrollante”,** y por demás “**cultivable**”, **por tal motivo, en él y con él, se consolida la Creatividad, aprovechando y considerando todos los métodos subsiguientes,** como: el **(g.1) Método Filosófico/Educativo**, que implica la adquisición e impartición de conocimientos y contempla las áreas psico/afectivas de sensibilización de los sujetos, desarrollo de habilidades, cultura, modales, principios, comportamiento, moralidad. De igual voz entran en acción, tanto el **(g.2) Método de Enseñanza**, en el sentido de enseñar algo muy concreto y específico, de profesor a alumno en una relación muy cálida, **y el (g.3) Método de Aprendizaje**, que justifica cualquier forma de compartir que viene de impartir el conocimiento, que puede ser también de forma autodidacta, por lecturas y experiencias libres, observa-

ciones y empíricas, que conducen a decisiones, conclusiones y conocimientos adquiridos de una forma especial y diferente. **Así como el (g.4.) Método Didáctico**, parte de lo práctico, llevando al pie de la letra lo que dictan las teorías pedagógicas y sus propias con fundamentos filosóficos, y apoyos psicológicos para actuar de manera independiente, **el (g.5) Método Lúdico**, constituido fundamentalmente **por y con el juego**, con su base PsicoPedagógica Didáctica, para aprender a través del juego, ya sea individual o en conjunto, cooperativo, por descubrimiento y significativo para consolidarse como constructivo, ya que la Lúdica es el ingrediente principal de la Creatividad, común a todos los métodos anteriores que acabamos de ver, van dirigiéndose en conjunto para constituirse en el **(g.6) Método Formativo, para aterrizar en una Formación Integral.**
-Todo lo anterior “apuntala” la plataforma de la Enseñanza y del Aprendizaje para esa FORMACIÓN INTEGRAL, a la cual habrá que aderezar y complementar, dándole un nuevo sabor, con un nuevo condimento para ella, para que adquiera su nueva y verdadera sazón de ser, y ese nuevo condimento es la vinagreta formada por el aporte y definición de complementos conceptuales (ver Cap.2 inciso: 22) para la nueva denominación de Método Creativo y poner en marcha el Proceso Creativo/Creador.
 -Continuando con las **Clasificaciones**, de BOCHENSKI, los **Tipos de Pensamiento: Teórico y Práctico, son tipos de pensamientos que hay en Creatividad, el Práctico se ordena hacia “el hacer”, algo que puede hacer alguien, pero de forma Creativa, y el Teórico, que ordena contenidos, aprehendidos independientemente de su utilidad práctica, de forma directa (con la intuición intelectual y su descripción) e indirecta (ya sea en su condición deductiva, estableciendo verdades necesarias, o, en su condición inductiva, instaurando conceptos a partir de hechos concretos.**

Entre las Condiciones de Hipótesis, Análisis y Síntesis, que son parte de cualquier método, también son condiciones o características que posee la Creatividad, así es como se incluyen en ella las diferentes formas de conocimiento: el Hipotético: el Empírico, el Teológico, el Filosófico, Analítico, el Filosófico, el Científico y el Sintético, es decir, la Síntesis, pero en Abstracción. - La Creatividad y sus Procesos. Entre ellos: 1º los Hipotéticos, porque se desarrollan a partir, de su base que está dada en presupuestos, supuestos, proposiciones, premisas o hipótesis, abiertas no concluyentes. **2ª) los Analíticos, porque La Creatividad es Analítica, ya que,** aparte de las proposiciones, supuestos y premisas, se desarrolla en un sin fin de análisis que se dedican a descomponer o desestructurar al todo en sus partes, para hacer el estudio respectivo de lo que está investigado, quedando también abierto sin concluir, aunque también puede darse o posibilitar una Primera Tentativa de conclusión de Análisis, pero tampoco es concluyente. **3ª) los Sintéticos, porque también es Sintética,** puesto que, de las proposiciones de lo hipotético y los análisis de lo analítico, se dedica a discernir, resumir y sintetizar, puede concluir en algo, pero no necesariamente es conclusivo. Después de la descomposición o desestructuración analítica, se llega a una composición diferente de la original, y al todo resumido y sintetizado por el análisis. Se le da una nueva “*re-uniión*” de las partes, se produce la “*re-composición*” y la “*re-producción*” sintetizada. - **La Creatividad y sus Procesos, además de las condiciones o características, acabadas de mencionar, tiene implicadas las 4 Formas del Conocimiento: a) Es Empírica,** porque parte de la observación directa del hecho o fenómeno, conocimiento popular, ametódico y asistemático, a través del cual se conocen los hechos y su orden aparente. **Posee un alto grado de b) Conocimiento Teológico,** por lo referente a la revelación de Dios, en el entendido en el que la razón queda al servicio de la Fe, sin ya que sin

Fe no tenemos nada. **Esto es asumido, explicado y corroborado por el c) Conocimiento Filosófico,** ya que habla de lo constituido por principios relativos a las categorías esenciales del conocimiento como el Teológico y de los comunes a todas las ciencias, derivándose el **d) Método del Conocimiento Científico,** a partir del cual, metódicamente, se trasciende al fenómeno, se conocen, las causas y las leyes que lo rigen. Así como la Creatividad, este método de conocimiento, se funda en las Técnicas Experimentales, las Operaciones Lógicas y la Imaginación racional e irracional. Implica la formulación lógica, mediante el esfuerzo de pensadores y experimentadores. Este mismo proceso, comprende **los cuatro elementos fundamentales: la actividad cognitiva** del ser humano, **los medios del conocimiento, los objetos de conocimiento y los resultados de la actividad cognitiva y, la Creatividad, así como este conocimiento científico, se ve implicada en dos dimensiones: a) La Dimensión Subjetiva,** que reconoce al “*ser humano*” como “*un sistema*” que entiende la realidad tal cual es y puede modificarla a su antojo, desde su punto de vista muy personal y en términos muy locos de Creatividad, y **b) la Dimensión Objetiva,** que entiende al conjunto de proposiciones objetivas lógicamente entrelazadas, que corresponden al carácter sistemático de la ciencia y la Creatividad y sus Procesos, se construyen considerando el aspecto empírico/espontáneo como una condición necesaria de conocimiento. Así el proceso Empírico/Espontáneo es susceptible de ser realizado por todo ser humano en tanto que es la posibilidad de conocer aquellos objetos con los cuales tiene contacto en la práctica cotidiana, donde los instrumentos de trabajo son parte de los medios de conocimiento del mundo. Continuando con el rubro de El Método, nos permitiremos extendernos lo estrictamente necesario sobre las especificaciones, detalles, descripción y definiciones de la Clasificación de los diferentes tipos de **Métodos Creativos** que existen, siguiendo con la numeración que

traíamos anteriormente. **16.- Métodos Creativos**, son el estímulo o la aceleración de una exploración extra interior o introspección que permite, a lo largo de una investigación, de la que nadie puede medir la duración ni prever un re-sultado muy concreto, encontrar la idea feliz que servirá para responder al problema planteado. Los Métodos Creativos, son seis, están clasificados según su Función y los Objetivos que persigue cada uno. Los expondremos y, como premisa, se mencionarán algunas de las Técnicas Específicas que les pertenecen y su enunciación estará en el siguiente orden: **Analógico, Antitético, Aleatorio, Intuitivo, Analítico y Combinatorio Asociacionista.**

16.1.- El Método Analógico, de análogo, parecido, vecindad, modelización, axialidad. El problema planteado, se ha disfrazado en uno que se le parece, tiene relaciones con tal o cual problema ya conocido, se explora así la zona de nuestro cerebro que contiene los conceptos relacionados con el de partida. A veces es el método de la ruptura, (violenta), contempla la forma más sutil, la más insinuante y la más constructiva: **la analogía** que es el proceso fundamental del conocimiento. Todos los problemas del mundo están en relación analógica y confrontan instintivamente la cuestión que se plantean con todo lo que encuentran del exterior a la cuestión. En la medida que se conozcan las leyes que rigen a los cuerpos u objetos, habrá que modificarlas. Cuando sea necesario; cuando la analogía haya dejado de ser igual a la realidad que describe. Algunas veces es por el intermediario subconsciente de la atracción, es decir, “de todo lo que atrae”, es como se llega al acercamiento. Las analogías se encuentran y se extraen del mundo real, en especial del mundo biológico y animal. Algunas de sus técnicas son: la *Biónica*, el *Circept*, *Euridrama*, *Invéntica*, *Deslizamiento progresivo de Semejanzas*, *Soñar Despierto Dirigido (RED)* o *Ensueño Dirigido*, *la Identificación*, *la técnica De Representación y Autoreferencia-*

les. **16.2.- El Método Antitético**, de *anti*, o sea, **lo contrario**, a veces **lo negativo y lo destructivo**, lo que se opone a la invención es lo que ya existe. Y lo que ya existe no es la realidad exterior a nosotros mismos ni a la realidad percibida según cierto modelo, construido según cierta imagen, según que su reflejo esté grabado en nuestro espíritu. Inventar es empezar a hacer patente “la fisonomía de este mundo”. Los ejercicios que contienen las técnicas de este método están consagrados a intentos de liberación mental, cuyo resultado debe *relativizar* nuestra conducta y nuestros modelos. Debe permitirnos adelantarnos a nosotros mismos, despegarnos de las reglas adquiridas de nuestro comportamiento y de nuestro razonamiento habitual, los ejercicios deben realizarse con prudencia, es necesario un esfuerzo profundo, porque **es preciso reconocer la duda total y completamente**, es decir, conocer a fondo las incógnitas a las que se esté refiriendo en cuestión. Esto es el principio de la aceptación de lo real y, sobre todo, el principio de la aceptación del otro, ambos constituyen una de las frases fundamentales del mecanismo del descubrimiento de la respuesta a dicha duda. Los ejercicios no deben considerarse únicamente bajo “un...” o “su” aspecto negativo, no son una simple eliminación de lo establecido, ya que lo establecido no puede eliminarse si no es por la construcción de otras normas. Muy a menudo, especial, necesaria y obligadamente en Creatividad, “*los ejercicios de destrucción son ejercicios de construcción*”, que permiten entrever, en el desorden del espíritu que busca a tientas, unas soluciones infinitamente mejores que las que ya existen, y ésto sólo se corrobora o comprueba cuando dichas soluciones son llevadas a cabo. Algunas de las técnicas que tiene este método son: las de *Liberación Semántica*, la *Lista de Atributos*, la de *Calificativos Asociados*, la de *Constelación de Atributos o Calificativos No Adjetivados*, *Lluvia de Ideas*, *The Check List*, *Análisis Funcional*, *Usos Múltiples y poco*

Frecuentes, *Búsqueda de Defectos- Encontrar Cualidades Preguntas Creativas, Los... ¿Porqué?* (en interrogativo y *no en afirmativo Por que ... así se hace.* , etc. Ya que se trata de plantear el mayor número de interrogantes como sea **posible**, que permitan revisar supuestos lógicos nada más). (VER PAG. 200 DE FUSTIER).^{Nota} **16.3.- El Método Aleatorio**, el encanto o la base de este método radica en lo relativo al azar, a la combinatoria y al hecho de relacionar los objetos, propiciando o dependiendo de algún suceso fortuito, algo no pensado ni Pre-parado, premeditado o pre-estudiado para un resultado conocido o lógico, puesto que los resultados de estos métodos son completamente azarosos e imprevisibles, como si el descubrimiento o resultado pudiera siempre reducirse a un fenómeno de descomposición o de la combinación de dos objetos, dos conceptos, dos fenómenos, que nadie hasta entonces había soñado relacionar, relacionar, se superponen de repente para originar un objeto nuevo, un concepto nuevo, un nuevo fenómeno. Entre las técnicas de este método están las siguientes: *La Ideogramación, Asociaciones, Inventiva, Empatía, Simbólica, de Antítesis, Fantástica, de Alejamiento (Sleep/Writing (Ensueño), Palabras al Azar, romper el Problema, Identificarse, Proyectarse), Iconográfica, Descubriendo Universos, Preguntas Creativas, Técnicas Según su Función, son: Emotivo/Afectivas, Intuitivas y Cognitivo/Intelectuales; Según Nivel Creativo, Técnicas de Sensibilización y Expansión, de Transformación, de Ideación, Humorísticas, Heurísticas, Mayéuticas, Holísticas. La Máquina de las Ideas y otras.* **16.4.- El Método Intuitivo**, método basado y dirigido hacia el interior del individuo, hacia el descubrimiento y desarrollo de la

sensibilidad, orientada a la supra o hipersensibilidad que debe poseer un individuo encaminado a hacia el desarrollo de su proceso creativo/creador en pro de cultivar su propia Creatividad. **16.5.- El Método Analítico**, de análisis, parte de proposiciones, supuestos y premisas y se desarrolla en un sin fin de análisis que se dedican a descomponer o desestructurar al todo en sus partes, para hacer el estudio respectivo de lo que se está investigando. No necesariamente concluyente, su esencia radica en el desarrollo y habilitación de la capacidad de analizar exhaustivamente todo. **16.6.- El Método Combinatorio/Asociacionista.** -la **Teoría Combinatoria**, de analogía o de mediación, es retomada en tanto que las asociaciones forzadas, libres. Lógicas e ilógicas, son vistas como combinaciones buenas y útiles, ya que responden a exigencias específicas. Dentro de la Combinatoria, **la Teoría de la Biso-ciación**, armoniza: humor/arte/ciencia con las últimas conclusiones de psicología, fisiología, neurología, genética y otras ciencias. Es la conexión de niveles de experiencia interrelacionados anteriormente. **La Creatividad Orgánica**, se da porque todo modelo o matriz de pensamiento viene regida por un código de reglas adaptadas más o menos flexiblemente a las condiciones ambientales de la naturaleza que determinan, en menor o mayor escala, los rasgos de la personalidad, participando como primer elemento de la actividad creativa: a **“la producción de un contenido asociativo abundante y único a la vez”**, con **Asociaciones remotas**, que son la conexión de elementos extraídos de asociaciones lejanas y encuentra el lazo mediador que los une y combina dándoles un sentido y un significado, dada una **Reorganización y definición**

del todo, en la estructura y/o reestructura combinando Flexibilidad, Análisis y Síntesis, **y éste, o sea EL TODO, se define y/o redefine en un todo NUEVO a manera de Combinatoria Serendipity, o sea muy libre, pero “dependiendo”, en parte, de criterios históricos y estadísticos, de ciertos cánones, objetivos, no muy precisos y de factores subjetivos, relativos al proceso de producción, proceso de valoración de la misma”. Para WAKEFIELD, en 1985), descubrir problemas se correlaciona con solucionar problemas**, es decir, son directamente proporcionales (no basta descubrir problemas hay que solucionarlos), **ambos son componentes fundamentales en el proceso creador. En El MÉTODO CREATIVO, bien pudieran estar implícitos, cualquiera de los Métodos mencionados, los contempla, se constituye a sí mismo con elementos de ellos y es susceptible de sufrir cambios.** Ya sea en las Etapas (1ª Etapa: PREPARACIÓN. 2ª Etapa: INCUBACIÓN 3ª Etapa: ILUMINACIÓN. 4ª Etapa. VERIFICACIÓN) para algunos autores, y para otros, en las Fases o Pasos (Paso 1. OBSERVACIÓN, Paso 2. INFORMACIÓN, Paso 3. REPRODUCCIÓN, Paso 4. ANALIZAR y ESTUDIAR). Para nosotros, en el Capítulo 2, se hace el desglose y descripción de cada uno de los elementos conforme hemos ido constituyendo el nuevo método para nuestro Modelo SPHPO, elementos que son auxiliados y complementados con las Técnicas Específicas de Creatividad, aquí sólo mencionamos las fases que le hemos definido para completarlo. Entendiéndose que, en términos generales a cualquier tipo de método, algunos consideran como ETAPAS cada uno de los pasos a seguir. En nuestro caso, a

partir del Paso 5. ELUCUBRAR, Paso 6. COMBINAR, Paso 7. CAMBIAR, Paso 8. MODIFICAR, Paso 9. DEFORMAR, Paso 10. TRANSFORMAR, Paso 11. PRODUCIR, Paso 12. COMPROBAR, Paso 13. COMUNICAR, Paso 13. COMUNICAR. Sabemos que **Método**, es el modo de decir, hacer (y deshacer) con orden (o sin orden) una cosa; es el modo de obrar o proceder que cada uno tiene y observa y (conserva). Procedimiento que se sigue en las ciencias para hallar la verdad y enseñarla. La ciencia se construye considerando el aspecto empírico/espontáneo como una condición necesaria al conocimiento. Así como el proceso empírico/espontáneo es susceptible de ser realizado por todo ser humano en tanto que es la posibilidad de conocer aquellos objetos con los cuales tiene contacto en la práctica donde los instrumentos de trabajo son los medios de conocimiento del mundo. El problema del método es capital en Pedagogía y singularmente en Didáctica Creativa, porque **lo empírico/espontáneo se convierte en un elemento importante para estar en Creatividad, pero no necesariamente en lo fundamental, porque lo empírico y lo espontáneo son efímeros, y normalmente no tienen una periodicidad de frecuencia y si llegan a tenerla, entonces ya no es espontaneidad.** Siguiendo la línea de **lo espontáneo**, inevitablemente, trae consigo **lo ametódico o antimetódico**, que convertidos en un mito, en él se habla a cerca de que la Creatividad es Ametódica o antimetodica y espontánea. Brevemente hablaremos sobre ello. **La miseria –y el NO– del espontaneísmo ametódico** El hecho más grave de la pedagogía contemporánea es que se le haya concedido beligerancia (derecho a hacer la guerra con las mismas garantías

internacionales que tienen aquellos a quienes se combate) a la discusión del *sí* y el *no* en *materia metodológica*. Está bien que vivimos en una sociedad y en los tiempos en los que es posible cualquier desahogo, aunque sólo sea como expresión de la libertad de pensamiento pero que se pretenda imponer lo que se piensa como un principio científico, en este caso, sobre la espontaneidad y por encima ametódica, nos sumerge en un caos necesariamente. Pero no, por la situación que se nos ha creado, por el principio de la espontaneidad, tomado literal de **ROUSSEAU**¹⁰¹, sino por la reforma de los métodos pedagógicos. El hecho más grave de la pedagogía contemporánea es que se haya concedido beligerancia (derecho a hacer la guerra con las mismas garantías internacionales que tienen aquellos a quienes se combate) a la discusión del *sí* y el *no* en *materia metodológica*. Está bien que vivimos en una sociedad y en tiempos en los que es posible cualquier desahogo, aunque sólo sea como expresión de la libertad de pensamiento, pero que se pretenda imponer lo que se piensa como un principio científico, como en este caso, la Espontaneidad y por encima Ametódica, parecería que nos quiere sumergir en un caos necesariamente, pero afortunadamente no es así, porque la situación que se nos ha creado, no ha sido por el principio de la espontaneidad (tomado literal de **ROUSSEAU**¹⁰², ha sido sólo **por** y **para** la reforma de los existentes métodos pedagógicos, considerados obsoletos. Es evidente que **la única actitud ametódica o antimetódica efectiva es la de quienes afirman que la Educación solo se identifica con el proceso natural de crecimiento, en el que**

las necesidades estrictamente vitales y los intereses inmediatos, son la única pauta pedagógica de que dichos intereses, surgidos del sujeto, espontáneamente, son los únicos motivos didácticos legítimos. Pero los mismos sujetos, que afirman ciertos desahogos, los que Rousseau, menciona, son los que predicán sin cesar, un activismo primitivo a ultranza y tienen la obsesión subconsciente implícitamente por explícitamente por estructura lógico/cognitiva) del método, aunque disimulada por el desprecio de la vieja pedagogía, rutinaria por metódica, y la *petición de “nuevos métodos”*, que implica como nuevo método a **La Espontaneidad, se contradice porque ésta es ametódica**, según parece, y como tal no existe, y porque detrás de la espontaneidad hay muchísimo trabajo (porque nadie es espontáneo de la nada). **HUBERT**¹⁰³, en su *Tratado de Pedagogía General*, en el artículo: *“El problema de los métodos”*, divaga al descubrir que la mente infantil es *algo distinto* de la mentalidad del adulto: (que) de la adaptación de los métodos (tradicionales) al principio del desarrollo espontáneo y (que) de la educación para la autonomía, en la inteligencia de que ésta sólo puede ser alcanzada si la educación que se recibe está hecha de libertad, en oposición a *“antiguos métodos didácticos”*, alcanzada por los ahora conocidos hecha de libertad, en oposición a *“antiguos métodos didácticos”*, alcanzada por los ahora conocidos como: *“métodos intuitivos y activos”*, que sin embargo, éstos siguen teniendo algunos de los elementos básicos e inamovibles de los principios de los métodos tradicionales Tres páginas más adelante, aparece otro párrafo, titulado:

101. ROUSSEAU, *Emilio*.

102. Idem.

103. HUBERT, *Tratado de Pedagogía General*.

“*Los métodos Didácticos*”, donde se lee: “**En toda enseñanza hay una parte de didactismo que es inevitable, que no podemos suprimirla**”. Se debe a la suma considerable de conocimientos instrumentales, de maquinarias simbólicas cuyo manejo hay que adquirir para llegar a ser una buena manera de estudiar, que le permita a cada uno convertirse en su propio maestro, y, “...*la afición al estudio resulta del empleo de un buen método*”. “...*la ausencia de un buen método da como resultado, la confusión e induce al error*”, así como la aplicación o presencia de un mal método, mejor dicho, un método mal aplicado, esto lo dice

ACHILLE¹⁰⁴, en su *Tratado teórico de Metodología*,

(1913, Méx.), tachado de “antiguo”, aún de siglo y medio después de RUSSEAU y el muy moderno

NOHL¹⁰⁵, en su Teoría de la Educación, retoman

casí literalmente las mismas ideas: “*El método aumenta las fuerzas del hombre más allá de sí mismo, y la escuela es el taller de desarrollo metódico que tiene como fin desarrollar el sentido, la fuerza y la obediencia del propio método...*” Aún de que haya por ahí alguien que diga que no obedece a ningún método, que quede claro que el pensar o creer que no tiene método es ya tener un método, por lo tanto lo ametódico es un sueño. **El metodismo y el antimetodismo**

(124-125) Sólo una acepción tienen los términos ametodismo y antimetodismo: es la de: “*la eliminación y negación del método*”, bajo la especie, de que la acción espontánea de la naturaleza humana realiza la negación de la Educación de un modo más perfecto que cualquier trabajo metódico desarrollado por humanos adultos, extraños por definición en el mundo del niño. Pero implícitamente el 90 % de la obras pedagógicas en la actualidad cultivan esa idea, que está haciendo

estragos en todos los países, puesto que, o bien olvidan el problema o lo mencionan incidentalmente para proponer la ininteligible reforma de los métodos a fin de adaptarlos al principio de la espontaneidad o bien dan por resuelta la cuestión y se reducen a confusas monografías de tales o cuales presuntos métodos activos, que no son métodos como tales, sino concepciones particulares estimables como aportaciones personales de los respectivos autores, pero inoperantes tan pronto como su parcialidad es presentada artificialmente como totalidad. La discusión entre

metodismo y antimetodismo, no es la negación del método,

sino la protesta contra la rutina. Sin deformar los conceptos en MANTOVANI, **La Educación y sus Tres**

Problemas, (1943)¹⁰⁶, y en: **LARROYO**, Jesualdo, *La Nueva Pedagogía*, (1943)¹⁰⁷, ambos citan

el antimetodismo de Tolstoi, en lo siguiente:

“*No hay un Método mejor que otro. El mejor método para un maestro determinado, será aquél que él DOMINE Y CON EL QUE TRABAJE MEJOR. Todos los demás métodos que él conozca o invente, deben ayudar al estudio comenzado por un método cualquiera*”.

“La experiencia nos ha convencido de que no hay métodos buenos ni malos, a los cuales debamos sujetarnos. Lo mejor es no tener ninguno, en especial para siempre y para todo, y conocerlos todos para emplearlos con discernimiento”, yo pienso que:

“*lo mejor es poseer la capacidad de adaptar el método que mejor comprobemos que funciona, para hacer algo*”.

Ahora bien; eso no es antimetodismo, sino metodismo puro y del más fino, porque está clarísima la orden de que se trabaje con método; es decir: a conciencia de **lo qué se hace y de para que se hace**, lo que no se manda es trabajar con un método previamente

104. **ACHILLE**, *Tratado teórico de Metodología*, 1913.

105. **NOHL**, *Teoría de la Educación*.

106. **MANTOVANI**, *La Educación y sus Tres Problemas*, 1943.

107. **LARROYO**, Jesualdo, *La Nueva Pedagogía*, 1943.

impuesto. Y mandarlo, no sería metodismo en sentido propio, sino “farmacopea” (libro en el que se expresan las sustancias medicinales más comúnmente utilizadas, así como la manera de prepararlas y utilizarlas) pedagógica en: HUESO, Virgilio, *Recetas pedagógicas*¹⁰⁸, el más metódico de todos los maestros y directores que han existido. El que trabaja con *un método siempre*, muestra un desprecio absoluto por los demás métodos e irremediablemente caerá en la rutina. Larroyo apunta que los dos caminos más seguros para llegar a ésta, son la carencia de método y la exclusividad del uso de uno sólo, sea impuesta o elegida. El método preconcebido se torna senda trillada por la que el sujeto marcha dormido; pero aunque camine despierto, si se extravía, es incapaz de reorientarse, porque carece de *recursos propios*, y lo reduce a una elección. **El método es la organización y la secuenciación de la acción para alcanzar una meta. Método y Creatividad, uno y otro concepto participan de elementos comunes, porque la Creatividad se hace capacidad en la persona, estímulo en el medio, secuencia en el proceso y valor en el producto.** Esto es, que podemos hablar de persona (primavera), proceso o método (verano), medio ambiente (otoño) y producto (invierno) creativos, esto es lo que yo llamo **las cuatro estaciones**, y en este orden, por su secuencialidad, es decir, a partir de una, está su antecesor, luego su sucesor y el que termina con el circuito, es decir que uno (el producto) le antecede al siguiente que es la persona, a ésta, le sucede (el proceso), a éste le sucede el medio ambiente y a éste le precede el producto y así sucesivamente. Es dialéctico porque hay una interdependencia entre las cuatro, entre las cuatro se encuentra la razón de ser de las cuatro y de cada una a lo interno de sí, de su propia esencia., hay una realimentación total. **Las 4 ESTACIONES de la CREATIVIDAD: PERSONA, PROCESO, AMBIENTE, PRODUCTO (125)** A la primera (la persona) le ante-

cede la cuarta (el producto) y le sucede la segunda (el proceso) y a ésta le precede la tercera (el ambiente) y a ésta le prosigue la cuarta (el producto) y a ésta antecede a la primera y así sucesivamente: 1ª Persona, 2ª Proceso, 3ª Ambiente, 4ª Producto. Persona / Proceso / Ambiente / Producto. De hecho nos valemos muchas veces de métodos, procedimientos y técnicas para estimular la Creatividad, al tiempo de que hablamos de Métodos Creativos en la Enseñanza y por lo tanto, en el Aprendizaje. **Que quede claro que: No es lo mismo hablar de Evaluación de la Creatividad que de la Evaluación Creativa; de Métodos para Estimular la Creatividad que de Creatividad en el Método de Evaluación, en el primer caso, lo sustantivo es el Método; en el segundo caso, es la Creatividad, en los Métodos de Evaluación, en otras palabras, hay que tener bien definido el modo creativo de organizar la acción al aplicar el método didáctico / pedagógico.** Existen Métodos de Estimulación Creativa y es posible y necesario referirse a la Creatividad en el método normal y tradicional de enseñanza, de igual modo que hablamos de la Creatividad en los objetivos, en las actividades o en la evaluación. Porque determinadas formas de proceder de enseñanza podrían ser calificarlas como “*formas reproductoras, repetitivas, memorísticas, transmisivas, etc.*”, y otras de esas formas, calificadas como **creativas**, estas formas son las tantas que caracterizan al proceder del Método Creativo, para ello, hay que tomar en cuenta tres ángulos, considerando, **para la Enseñanza Creativa**, ciertas particularidades o condiciones físicas: el **medio ambiente** y el **espacio**, trasladando **el Proceso Creativo al Proceso Didáctico/Pedagógico**, tomando como partida **tres notas constitutivas de método: 1) Dirección hacia las metas; 2) Organización de la acción y 3) Mediación para conseguirlas.** Este último se aproxima, por su estructura totalizadora, al **Modelo Holístico: ser, saber, hacer.**

108. HUESO, Virgilio. *Recetas pedagógicas*.

Hemos creído conveniente, la consideración de las fases o elementos de cualquier tipo de método como plataforma de arranque, retomar algunos de ellos y establecer una correspondencia y un paralelismo, para ir construyendo la integración nueva del Método Creativo.

FASES DEL MÉTODO o PROCESO	en	GENERAL:	Planteamiento, desarrollo y evaluación
“	“	“	“
		CIENTÍFICO:	Observación, experimentación, ensayo–error, hipótesis, análisis, inducción, deducción, comprobación, tesis.
“	“	“	“
		FILOSÓFICO:	Conócete a ti mismo. Las preguntas y los diálogos.
“	“	“	“
		PSICOLÓGICO:	Analítico, inductivo/deductivo, introspectivo,
“	“	“	“
		DE ENSEÑANZA:	Adaptación y asimilación
“	“	“	“
		EDUCATIVO:	Pasivo, activo
“	“	“	“
		PEDAGÓGICO:	Estimulante, orientador, de descubrimiento
“	“	“	“
		DIDÁCTICO:	Problematizar, climatizar,
“	“	“	“
		FORMATIVO:	Planteamiento, desarrollo y evaluación, experiencial, significativo, constructivo.
“	“	“	“
		LÚDICO:	Vivencial, recreativo, divertido
“	“	“	“
		CREATIVO:	preparación, <i>incubación</i> , <i>iluminación</i> y <i>Verificación</i> .
“	“	“	“
		EXPERIMENTAL:	Experimentación, análisis, vivencial, indagación

PARALELISMO o CORRESPONDENCIA ENTRE LAS FASES DE LOS MÉTODOS o PROCESOS con el MÉTODO CREATIVO.

Poniendo en paralelo las fases de proceso de los diferentes marcos y el modo de proceder didáctico creativo, se destacan elementos paralelos, no sólo por su correspondencia, sino por los principales conceptos que deberán guiar una actuación psico/pedagógico /didáctico creativa.

PROCESO, o, MÉTODO, CIENTÍFICO	PROCESO, o, MÉTODO, CREATIVO	PROCESO, o, MÉTODO, DIDÁCTICO	PROCESO, o, MÉTODO, DE INVEST.	PROCESO, o, MÉTODO, FILOSÓFICO	PROCESO, o, MÉTODO, PSICOLÓG.	PROCESO, o, MÉTODO, PEDAGÓG. y de Ens/Apr.	PROCESO, o, MÉTODO, LÚDICO	PROCESO, o, MÉTODO, FORMATIVO	PROCESO, o, MÉTODO, EXPERIMEN.
Plant. prob. Form, hipónt. Comprob. hip. Formac. Teos y Leyes.	Preparación Incubación Iluminación Verificación Observación, Información, Reproducción, Análisis/Estudio	Problematizar Climatizar Estimular Estimar Orientar del problema Acopio de datos del objeto a estudiar del objeto o problema	Observación Experimentac. Verificación Verificar	Conócete a ti mismo Preg / Resp Diálogo	Análisis Inducción Deducción Introspección.	Estímulo Orientador De Descub. Asimilación Adaptación	Vivencial Recreativo Divertido Significativo	Planteamiento Desarrollo Evaluación Experiencial Significativo	Experimental Análisis Vivencial Indagación

Cambios	Aplicación de <i>leves cambios</i> , Sustituyendo partes, propiedades y funciones con lo Opuesto de las cosas, Descontextualizando propiedades, funciones y características propias, y por otras comunes al objeto
Modificaciones	Son un poco más insinuadas que los leves cambios, sin llegar a la deformación, conservan, características.
Deformaciones	Son sustanciales y Significativas , conservan pocas características y propiedades de la estructura original, pero deformando más que en las modificaciones, aplicando cambios a las propiedades y funciones por otras poco Comunes al objeto mismo, éstas deformaciones no son totales ni definitivas.
Desestructuración	Debe ser total, porque hay que destruir para re- construir re- estructurando
Iluminación	Pensar, relacionar y combinar
Incubación	Período de reflexión, reestudio y redefinición
Reestructuración	Reconstrucción de un modelo o solución completamente extraña, diferente y nueva
Transformación Total	Descontextualización total, sustituyendo todas las propiedades, características, funciones, formas, color, etc.
Producción/Creación	Elaboración de los objetos u obras,
Comunicación	A cerca del objeto producido para su:
Comprobación	Con el uso de los objetos o productos

Hasta aquí todo lo referente al Método, que ha venido siendo la Segunda Parte de la Segunda Variable de la Situación Pedagógica, dentro del Marco de la Pedagogía y la ENSEÑANZA.

Continuando con la Situación Pedagógica, damos paso al Alumno.

- ALUMNO (127-128)

(Tercera parte de la segunda variable, triada perfecta: Profesor / Método / Alumno, de la Situación Pedagógica)¹⁰⁹.

EL ALUMNO/INDIVIDUO/GRUPO/PARTICIPANTE, se considera al principio en el postulado el concepto individuo, porque el encuentro puede darse de un individuo, el profesor, con otro, solo dos, y con eso es suficiente para entablar la primera de muchas relaciones, en una Situación Pedagógica Con el simple hecho de conversar con alguien estamos compartiendo un tiempo en un espacio, estamos llevando a cabo una vivencia, que nos está aportando algo, ya sea una sensación, emoción o el aprendizaje de algo recíprocamente. Se puede entender el mismo postulado para el grupo que para el profesor o facilitador, así todo lo que son y dicen, induce el contenido de la situación, lo desvía y a veces incluso, lo constituye. El grupo forma un conjunto complejo que establece con el pedagogo relaciones diversas; es un conjunto heterogéneo de individuos, a la vez parecidos y diferentes, en el cual las interacciones son también interferencias suplementarias. Antes de ver como el pedagogo aprovecha lo que el grupo induce, es necesario estar consciente de los diferentes niveles o formas de inducción que el grupo ejerce sobre sí mismo y sobre el pedagogo, profesor o facilitador. La relación grup-pedagogo, relación de dos inducciones, es una de las más ricas y complejas de la pedagogía de la situación; **EL ESTAR SIEMPRE CONSCIENTE DE LO QUE PASA, DA LEGITIMIDAD A LA PEDAGOGÍA DE LA SITUACIÓN**, (hasta cuando “*parece desviarse*”), siempre llega a los propósitos planteados previamente. La heterogeneidad de un grupo se convierte en homogeneidad por la unidad del nivel pedagógico que se aplique en la situación. Es decir cuando el profesor establece una variable determinante, por ejemplo: *el origen*, “*todos son chinos*”, a todos los coloca en el nivel de chinos y todos deben hacer lo que se hace en China y como lo hacen los chinos. La edad, el origen, el sexo,

109. BARRET, Gisséle, *Pedagogía de la Situación en Expresión Dramática y en Educación*, RECHERCHE EN EX-PRESSION, 2ª, 1995 Québec, p. 63.

el medio, la clase social, pueden ser utilizados como unidades de nivel pedagógico para homogeneizar y unificar un grupo, esta diversidad constituye una de las fuentes más ricas unidades de nivel pedagógico para homogeneizar y unificar un grupo, esta diversidad constituye una de las fuentes más ricas y más variadas de aprendizaje vivo para que se convierta en un aprendizaje significativo. De alguna manera aquí se está aplicando la técnica de analogía personal por empatía. **La apreciación de esta situación es difícil porque los elementos implicados pareciera que escapan totalmente al saber del pedagogo. Pero en un caso así uno se da cuenta de que se puede ser pedagogo sin ser profesor y se puede ser profesor sin ser pedagogo. Igualmente esta es la razón por la que se habla de la pedagogía de la situación, donde se ve la paradoja siguiente: un aprendizaje que se efectúa, aparentemente, sin enseñanza.** El grupo establecido como interacción, queda planteado en la definición de grupo en relación con los que lo forman. Para algunos (los estructuralistas), el grupo es más que el conjunto de las partes (y quizá que lo forman. Para algunos (los estructuralistas), el grupo es más que el conjunto de las partes (y quizá ese “más” es lo que se puede a veces encontrar en las propuestas precedentes). Para otros como Michel Lobrot, el grupo no es otra cosa que la suma de los individuos que lo componen. De hecho, no se trata de una adición, de una acumulación o de una yuxtaposición de elementos, sino de individuos en interacción, en coexistencia, en constante juego de equilibrio y desequilibrio, una dinámica, en dialéctica total, una búsqueda que se hace y se deshace en un movimiento perpetuo, en una realidad viva. Al hablar del grupo y tratar de definirlo, ¿no es entonces una utopía? ¿No se podría decir que es la fuente más rica para el pedagogo de la situación? Ciertamente, la pregunta es pertinente y refleja bien la realidad de una práctica poco común, es decir, un proceso de exploración mediante

tanteo (deducción) y empirismo (observación). Para poner en evidencia el problema y sus consecuencias sobre la didáctica, se pueden elegir cuatro elementos importantes que son la unidad, la pluralidad, la diferencia y la divergencia. Significa que hay que tener en cuenta lo particular, las diferencias y las variaciones. La pedagogía de la situación no debería, me parece, privilegiar al grupo como unidad permanente, identificar las disidencias, las desviaciones, las marginalidades y buscar/encontrar, entonces una solución dialéctica, integradora, donde la expresión encuentre su sitio y plantee su existencia inductora. La unidad y la homogeneidad de un grupo no son más que una verdad aparente, puntual, funcional o estratégica, en la que lo artificial salta en mil pedazos, tan pronto como uno se aproxima, renuncia a la convergencia y favorece la divergencia, la multiplicidad y la pluralidad. La relación pedagogo-grupo, o más bien la relación de las dos inducciones, es una de las más complejas y ricas de la situación pedagógica. El pedagogo por su personalidad, presencia y comportamiento, induce aprendizajes variados infinitos en el grupo, que le provee de una fuente inagotable de contenidos, mejor dicho de inventarios, tan interesantes como imprevisibles. Comunicación, cambio, vaivén, oscilación, es el juego de “la acción recíproca de dos sujetos, el uno hacia el otro, que conduce a la transformación de dos personalidades puestas en relación”, no solo *en y por el discurso*, sino también *en y por la vivencia* compartida y no programada (aparentemente). - **LA VIVENCIA (128-130) (Tercera variable de la Situación Pedagógica)**¹¹⁰. Si la variable espacio-temporal se presenta como un par de elementos indisolubles que funcionan como coordenadas externas de la situación pedagógica; si la variable humana se presenta como una dialéctica entre el individuo/profesor; el método como elemento de vinculación y, el grupo, cuya identidad compone con el profesor una segunda pareja, es ésta la que a la vez produce, da sentido,

110. BARRET, Gissèle, *Pedagogía de la Situación en Expresión Dramática y en Educación*, RECHERCHE EN EXPRESSION, 2ª, 1995 Québec, p. 63.

significado y disfruta la vivencia, tal parece que la vivencia es una variante de contenido, pero no, porque es La Vivencia la esencia del contenido y lo que le da sentido a toda la Situación Pedagógica. La parte programada de los contenidos generalmente está privilegiada en su totalidad por la pedagogía tradicionalista, mientras que la parte imprevista, la impredecible, producto aleatorio de las interacciones entre las distintas variables está casi ignorada por dicha pedagogía que se fundamenta en objetivos específicos e inamovibles, de los que fuera de ellos, lo que pase no es considerado ni tiene la menor relevancia. De hecho la variable **Vivencia** condiciona sutilmente la Pedagogía de la Situación y representa una fuente infinita de riquezas insospechadas, de sorpresas, de placeres que se traducen en aprendizajes significativos, porque en su afán de búsqueda, el aprendizaje, en la situación pedagógica es, implícitamente, por descubrimiento. El término de **“la Vivencia”** ha sido privilegiado para designar el contenido particular de la situación pedagógica. En la búsqueda de una definición, de la expresión, se estableció como la constante más recurrente de esta práctica, el concepto más claro para designar en el proceso, el contenido más significativo *“donde todo ser humano se pone en juego”*. En: *Pedagogía de la Situación en Expresión Dramática y en Educación*, BARRRET, 1995, p. 63¹¹¹, francesa radicada en Canadá, nos dice que la palabra francesa: *“le vécu”*, que significa *“lo vivido”*, por aquello de *“vida”*, *“vivo”*, *“vivir”*. Le pareció poco apropiada al ser un participio pasado, no se ajustaba a la connotación exacta, el término tenía que designar tanto el hecho de la existencia, de la actividad, la experiencia, el espacio-tiempo del proceso mismo. Tenía que responder a la necesidad de traducir la vitalidad como flujo, de encontrar la dinámica de la existencia con la realidad/verdad. La palabra *“lo vivido”* ha sobrepasado la ética para convertirse en una llave maestra e incluso en un lugar común *pedagógico-psico-sociológico*. Respetar **la Vivencia** es un imperativo nacido de las corrientes humanistas que abre la

puerta a *todos los sentidos incluyendo*, por supuesto, al *sin-sentido*. Concebida de esta manera, la vivencia escapa a su sentido temporal (está sacada de su verbo, permítaseme decirlo así), se aplica fuera de los tiempos verbales, como una especie de presente permanente *“aquí y ahora”*. Puede aplicarse para referirse a algún pasado solo cuando el momento necesite, de los acontecimientos, emociones y sentimientos recordados, para una apreciación del presente o para la aprehensión de lo real en tiempo o sucesos. **La Vivencia** entre las cuatro variables solo existe como producto dialéctico de las otras dos. No tiene existencia en sí misma, solo puede ser definida en *“el después”* (como la existencia en Jean-Paul Sartre, (hasta que llega la muerte, la vida cobra su sentido verdadero), mientras tiene otro o muchos sentidos). Aquí se puede advertir por anticipado la relación existente entre la vivencia y la cuarta variable que es el mundo exterior. Si la vivencia de un grupo parece afectar esencialmente el mundo interior individual y colectivo, es evidente que algunos elementos proceden de los que llamaremos *mundo exterior*, pero bajo una forma integrada (en el profesor o en el grupo) de tal manera que la resultante parezca más interior que exterior y según el caso, el peso caerá más sobre el interior que sobre el exterior o bien al contrario. La práctica identifica, en **la Vivencia**, los tiempos fuertes y débiles, los hechos esenciales o accesorios, las emociones visibles o invisibles, las acentuaciones individuales y colectivas, todo elemento arriesgado e imprevisto, es decir todo lo que pasa en el interior de la situación para entrelazarlo con el exterior. En la Pedagogía de la Situación no se trata de reemplazar el contenido pedagógico por uno no pedagógico, llamado la vivencia, sino más bien de llamar la atención o hacer énfasis a este último como fuente de aprendizaje. En el primero está la intervención del pedagogo que propone una especie de injerto o de anexo de su programa y el segundo se compone de imprevistos que surgen, de dentro y de fuera, y que el pedagogo acuerda, con el grupo, aprovecharlo como

111. Idem.

contenido provisional a utilizar y que es transformado en contenido general para la Situación Pedagógica. Existen lo que llamaremos **fantasías pedagógicas**, toman formas variadas y son tres: **los deslizamientos, los paréntesis y las historias**. • **Los deslizamientos**. Son justificaciones educativas en sentido amplio. De lo más próximo a lo más lejano, el deslizamiento puede hacerse fuera del programa, de la disciplina, fuera del campo, podemos deslizarnos hasta donde podamos, siempre que se pueda medir la desviación, para no perdernos, en relación al origen. El deslizamiento es un “permiso” para explorar. • **Los paréntesis**. Contrariamente a los deslizamientos, significa una interrupción más o menos larga, cuya relación con el tema de origen es más sutil o más compleja. Permite cambios de dirección y de sentido que crean obstáculos y alteraciones en el discurso, cosa que lo hace más interesante, pero no podemos caer por azar o por atracción o por casualidad (al menos en los inicios, solo cuando se halla conocido bien la técnica de entrar y salir), porque hay que cerrarlo y proseguir, concatenar, retomar, reencontrar el hilo y técnica de entrar y salir), continuar con esta alteración que, que aunque entre paréntesis, no puede olvidarse ni eliminarse, ni quedarse ha perdido. El paréntesis es temible si sobrepasa su función de accesorio para convertirse en el objeto principal. • **Las historias**, Son un salirse de tema más claramente identificado y reivindicado, que el paréntesis con el que se mantiene una relación a menudo metafórica. Con la historia, *la ruptura del discurso es total*, cambiando de estilo, de tema, de nivel de lenguaje, de repente todo cambia. A todo el mundo le gusta escuchar historias y a muchos les gusta contarlas. Existen toda clase de ellas, desde las vividas (anécdotas personales del pedagogo y del el grupo), hasta las historias imaginarias, pasando por las de la realidad, (verdaderas o simbólicas), de los cuentos, leyendas, de literatura, de mitología. Según las circunstancias, gustos, reflejos o conocimientos, se acudirá a una u otras con un objetivo claro u oculto, con una mezcla personal de la didáctica y de juego, de trabajo y de placer. Al contar y escuchar, todos están implicados, el profesor, participa involucrándose de lleno, así se gana la confianza de sus alumnos, les ayuda a reducir su angustia y hace

desaparecer las reticencias y el pánico escénico. Ya se trate de deslizamientos o paréntesis o historias, implicación atrae implicarse. Hablando de cosas que a uno le gustan o le conmueven y que encuentra importantes tanto para sí mismo como para los otros, provoca la atención, el interés y tiene consecuencias pedagógicas incalculables. Hablar de la Vivencia de la Situación Pedagógica viene de su riqueza infinita que la convierte en una especie de encrucijada de todas las variables. Se despliega de todo lo posible, hay sitio para infinidad de situaciones, todas únicas. **APRENDIZAJE VIVO POR DESCUBRIMIENTO = VIVENCIA. VIVENCIA = APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO/ CONSTRUCTIVO/ OPERATIVO. - EL MUNDO EXTERIOR (130-132) (Cuarta variable de la Situación Pedagógica)**. En relación con las otras variables, el **MUNDO EXTERIOR**, interviene casi indirectamente en la Situación Pedagógica. Las excepciones provienen de experiencias, poco frecuentes, donde la manifestación del mundo exterior tiene lugar en el espacio-tiempo de la situación, por ejemplo una avería en la electricidad, un temblor, el ruido de la calle, una tormenta de rayos, una nevada, etc. En la Pedagogía de la Situación no se trata de reemplazar el contenido pedagógico por uno no pedagógico llamado la vivencia, sino más bien de llamar la atención o hacer énfasis a este último como fuente de aprendizaje. En el primero está la intervención del pedagogo que propone una especie de injerto o de anexo de su programa, y el segundo se compone de imprevistos que surgen, de dentro y de fuera, y que el pedagogo acuerda, con el grupo, aprovecharlo como contenido provisional a utilizar y que es transformado en contenido general para la Situación Pedagógica. El mundo exterior concierne a hechos públicos, colectivos, que impresionan a todo el mundo, y privados, que afectan solo a algunos individuos. La forma de clasificar los acontecimientos del mundo exterior: general/particular, o en colectivo/individual o incluso público/privado, resulta interesante por los recursos que ofrece a la Situación Pedagógica, donde las informaciones del exterior se aportan esencialmente por los individuos por medio de censura, de selección o modificación que enriquecen la expresión y comunicación. Así pues, las variables,

unas en relación a otras, al darnos cuenta de que están tan estrechamente ligadas, sólo podemos separar, para analizar o acentuar tal o cual aspecto de cada una y de la propia Situación. Por ello la división entre el exterior y el interior (o el dentro y fuera) es una simplificación lógica que puede ser útil. Podemos proponer la concepción del mundo exterior como origen de todas las variables (p. 69).¹¹² La forma simple de distinguir la tercera variable de la cuarta es, cuando la vivencia se debe a un acontecimiento que viene de fuera o mundo exterior, a veces como un choque, algo que nadie espera, nadie anuncia, que nadie puede anticipar, (esto provoca una vivencia particular, que el pedagogo tiene en cuenta para desarrollar un contenido educativo pertinente), como una explosión., etc. Cualquier tipo de incidentes locales, felices o desgraciados, a menudo tienen más impacto que los mundiales, ya que éstos no están tan cercanos y solo afectan a la comunidad que está relacionada o implicada, ya sea responsable, víctima o beneficiaria. Organizar los contenidos del exterior a partir de una distancia que marca la diferencia puede parecer arbitrario como definición puramente pragmática destinada a intentar diferenciar lo que sale en la tercera variable y lo que entra en la cuarta, pero en lugar de proceder a este reparto sistemático de acontecimientos, podemos interesarnos en ver *dónde* y *cómo* cada uno considera tal o cual elemento, la diferencia de clasificación puede significar diferencias en las formas de percibir, de pensar, de sentir y de actuar, sugiere así *grados de presencia y representaciones concretas*, éstas pueden ser lo que cada uno posee en su bolso de mano, en su carpeta, su bolsillo, objetos que representan al mundo exterior, a partir de los cuales podemos proponer juegos o situaciones divertidas de aprendizaje, pedagógicamente hablando. Además de los grandes acontecimientos de la vida, ya sea política, científica o cultural, con grados de importancia relativa según la repercusión, la explotación que hacen de ellos los medios masivos de comunicación, existen *presiones colectivas* que a escala de micro sociedad tienen una resonancia que no pueden permanecer ignoradas en las situaciones pedagógicas en ge-

neral y particular. Todas las variables, geográficas, sociológicas, pedagógicas o puramente personales tienen posibilidades de intervención, para ser analizadas y comprendidas desarrollándolas como los llamados **ecos privados**. Cualquier enseñante o profesor, sabe que cada participante de su grupo-clase, lleva consigo, no solo las huellas del pequeño mundo privado en el que vive, sino toda clase de ecos que “trabajan misteriosamente” en cada uno y que se manifiestan de manera más o menos sutil en el comportamiento. Para tomarlo en cuenta, hacer una exploración *entre paréntesis*, las propuestas se presentan como una forma de interrupción del contenido de la situación pedagógica para dar lugar a pequeños *ecos privados*, el tiempo de un paréntesis, bien porque el animador/profesor se da cuenta de que la gente (o unas personas) están en “*otra parte*” y aparentemente no aprovechan lo que está ocurriendo, ya sea porque la atmósfera se tornó pesada, el contenido se volvió árido, o cualquier otra circunstancia que parezca perjudicar al aprendizaje. Al final de una clase o de una jornada es el momento más privilegiado para favorecer el paso del interior al exterior, (es decir, salir de la Situación Pedagógica hacia el mundo exterior, después de una leve tregua entre ellos). A la pregunta de cómo facilitar la entrada corresponde cómo preparar la salida, (la mayor parte del tiempo, el grupo solo piensa en ello). El profesor está todavía “dentro” mientras que muchos alumnos ya han ordenado sus cosas y han desviado su atención. **El que cree ganar tiempo enseñando hasta el último momento no hace más que perder eficacia.** Vale más tener en cuenta estas pulsiones o acciones, muy naturales, que anticipan la salida de la Situación Pedagógica, para hacer de ella tan solo un momento de transición, de apertura, para el siguiente, es más pedagógico y seguramente más eficaz. Si evitamos el sentimiento de culpabilidad, se obtienen formulaciones muy interesantes sobre la manera de comportarse, **no sólo en las situaciones de aprendizaje**, sino también en la vida de todos los días, **cada uno se dice y aprende sobre sí, tanto como de los demás.** No hay receta, cada profesor tiene su estilo, sus ideas, su manera

112. BARRET, Gisèle, *Pedagogía de la Situación en Expresión Dramática y en Educación*, RECHERCHE en EXPRESSION, 2ª, 1995 Québec.

de llevar al grupo, de buscar con él cómo continuar, cada vez con más seguridad y eficacia. Humanidad, ligereza, familiaridad son buenos descompresores que cumplen la función de pasarelas entre el interior y el exterior cuando es necesario. No hay receta, cada profesor tiene su estilo, sus ideas, su manera de llevar al grupo, de buscar con él cómo continuar, cada vez con más seguridad y eficacia. Humanidad, ligereza, familiaridad son buenos descompresores que cumplen la función de pasarelas entre el interior y el exterior cuando es necesario. Con esta manera de transferencia pedagógica, transposición, utilización o aplicación comienza la didáctica. Sin este deseo de base, la pedagogía no es más que una mecánica artificial. Lo contrario a lo que persigue la pedagogía de la situación. ¿Cómo hacerlo? ¿Cuándo? ¿En que circunstancias? **Es aquí donde hay que renunciar a la tentación de responder dando recetas. A veces es suficiente con que el pedagogo/profesor/facilitador/animador, tenga en cuenta en su cabeza la realidad exterior. Incluso si no parece hablar de ello explícitamente, esta consideración invisible y muda debe dar a su pedagogía un pequeño aire de apertura, una respiración inhabitual que es el mínimo vital del que la escuela tiene necesidad. Esta hipótesis puede hacer accionar a los “pedagogos de la situación” que preferirían una toma de posición más clara.** Si bien hay que estudiar o tener un mínimo de conocimientos sobre la Filosofía, la Pedagogía, la Psicología, la Didáctica y la Formación, sobre el manejo de grupos, dinámicas de grupo, dinámicas individuales, hay que poseer y conocer perfectamente el área de conocimiento que nos concierne a cada uno o en la cual uno está inmerso y en lo que uno domina o piensa que sabe más; hay que hablar de lo que más uno sabe y hacer lo que más le gusta a uno. Con esto terminamos de bocetar la **Situación Pedagógica** y su conexión con del trabajo de la Creatividad en el aula o en cualquier espacio donde se susciten. **A manera de pre-ludio para las conclusiones: (132-133) Por mi parte, creo que hay que dejar, dentro del, planteamiento de toda una gama extensa de posibilidades, a cada uno elegir, entre los que se hayan estudiados y los que mejor se adapten, los caminos y los Modos de Intervención Pedagógica. No pienso que la Pedagogía de la Situación**

“deba” o “tenga” que imponerse. Creo más bien, que es Experiencial, entre lo Observacional y Vivencial, en su primer momento, y en un segundo, con muchísimas y buenas bases teóricas, progresivamente y que se desarrolla cuando las primeras experiencias se revelan positivas, si es que así uno lo decide, porque en realidad todas las experiencias son buenas, no hay malas o negativas, aquí, aquello de ensayo y error del método científico no cabe, no hay errores porque todo es ensayo y todo siempre nos conduce a algo, hacer que todo nos sirva para algo, o que funcione, dependerá de nuestra capacidad de adaptación, asimilación y aprovechamiento de lo que la naturaleza y la cultura nos dan, lo que requiere de mucho tiempo, dedicación, observación, seguridad, paciencia, tranquilidad y condiciones favorables. Existe entre la teoría y la práctica, un abismo, que antes nos parecía infranqueable, pero ahora, con una preparación personal, disposición para la investigación / experimentación, voluntad de invención y de intervención, un gusto por la aventura, el juego y el riesgo, dicho abismo se va subsanando con el tiempo. **Insistiendo más sobre el Proceso que en el Producto, he querido poner de nuevo en la Pedagogía y en lo Experiencial la pasión y el misterio a la vez, la capacidad y la fantasía, la prospectiva y la utopía. Propongo una parte práctica, sin caer en el libro de recetas, que mostrará temas polivalentes, adaptados a diferentes niveles utilizables según las disciplinas y los destinatarios, pero más que nada con la esperanza y firme convicción de que las personas que lo lean, comprendan a la Creatividad como fenómeno que es, y como tal, la “aprehendan”, es decir, “la hagan suya”, se apropien de alguna o algunas técnicas, que re - alimenten, enriquezcan, abonen, nutran y las apliquen en cualquier terreno de su vida, y que cuando lo comprueben, no pensando que el resultado será positivo y que por ésto si sirve, sino “viviendo el proceso” y mantenerse en él en sentimiento, pensamiento, hechura, palabra y obra, estoy segura de que lo disfrutarán tanto como yo. En tanto se habla de espacio - tiempo en la Pedagogía de la Situación, es preciso entender el “aquí” y el “ahora”, (el DONDE y el CUANDO), concatenado con**

el “aquí y el cómo”, en términos gestaltistas, “Aquí, Ahora, Así”, puesto que ciertamente todo hecho se inicia, se desarrolla y se consume (Producto), con un Proceso, en un Medio Ambiente, en un Espacio y en un Tiempo. Una de las cosas que me llaman la atención, es el contraste entre los alumnos que piensan que el tiempo es demasiado largo y los profesores que creen (creemos) y sentimos que es demasiado corto. Los unos se aburren, mientras que los otros, como el conejo en “Alicia en el país de las maravillas”, corren siempre detrás del reloj con la obsesión de “terminar el programa a tiempo”. La elasticidad, flexibilidad y lo Lúdico de esta Pedagogía de la Situación no impide lo disciplinado y sabiamente programado, permite al LOGOS desarrollarse en el ÉROOS, reconciliando así el Discurso y la Acción, el Intelecto y el Afecto, reencontrando el Deseo como Motor primero, y como Fuente de Energía después, menester es reanimar ese lugar privilegiado que es La Escuela, fortaleciendo el vitalismo de los alumnos y de los profesores. Hay que confiar y admitir, de buen agrado, que la Situación Pedagógica es un vasto campo de experiencias que desgraciadamente se ha reducido, delimitado y deshumanizado, cuando ha existido, porque en un principio no existía como tal. Ahora bien, antes incluso de introducir un contenido institucional hay que aprender del Espacio - Tiempo, del Grupo o Participantes Generales, del Participante Particular que es el Facilitador/Profesor, La Vivencia, prevista e imprevista, y de todos los elementos. Existía entre la Teoría y la Práctica, un abismo, que ya no nos parece infranqueable, ahora, con las Cinco Variantes de la Situación Pedagógica, ya son parte integrante de la vida de “los que aprenden” y de la de “los que enseñan”, dicho de otra manera: las cinco variantes se integran con los que participan interactuando, son los que reciben (los alumnos) y los que dan (los profesores) y que ha de llegar el momento en que ya no se sepa quien daba y quien recibía, esta parte del proceso de interacción será superada y la interactividad, la reciprocidad, enriquecimiento y realimentación, sea como una espiral que va ascendiendo y ensanchándose

cada vez más. Es necesario precisar que se han analizado cada una de las partes fundamentales de la Situación Pedagógica en lo que se refiere: al espacio-tiempo, lo que concierne al profesor/pedagogo, o no pedagogo, y para nuestro caso de Creatividad, en términos estrictos, se le nombra: Facilitador/Guía o Monitor, que bien podría ser llamado: Guardián, Custodio, Instructor, Tutor, Asesor, Consultor, Consejero, Supervisor, Inspector, Interventor, Registrador, Entrenador, Mediador, etc., sujeto que enseña, realiza la Función de la Formación Integral con un Método (dentro de la óptica de la Pedagogía de la Situación) al alumno (o participante actuante), sujeto que aprende; la vivencia (implica contenido-objetivos-actividades o prácticas) que es la esencia de la Situación y el Mundo Exterior, para encontrar los paralelismo e integración entre Creatividad y la Situación Pedagógica, dentro del marco de la Pedagogía en tanto que la Creatividad si es enseñable o enseñable o Facilitable, permítasenos decirlo de esta forma, y por lo tanto, no sólo es aprendible, sino aprehensible. Continuando en el Marco de la Pedagogía, ahora abordaremos al Aprendizaje. **1.2.2.2.3. En el MARCO de la PEDAGOGÍA, la CREATIVIDAD y el APRENDIZAJE (133-153) Intro. APRENDER.** Es lo primero que hace el ser humano después de cumplir y poner en marcha sus funciones fisiológicas vitales / inmanentes y orgánico/motoras. El ser humano desde recién nacido, por medio de su percepción empieza a aprender asimilando, siente, ve, oye, huele, degusta, toca, se percata de su alrededor sin estar en estado consciente en términos estrictos de la conciencia como tal, aunque se puede pensar que está en su propio nivel de conciencia, depositando en su mente, específicamente en la memoria y en su sensación, lo que le rodea o lo que el mundo exterior le ofrece como estímulo, lo aprende, lo asimila, lo acomoda y se acomoda él mismo y se adapta de la mejor manera posible. No se está haciendo referencia a que deba aceptar pasivamente las exigencias que el medio le demanda para “ajustarse” y ser aceptado. Eso sería una sumisión más que una adaptación positiva, autónoma, personal y hasta creativa. En el momento

en que un bebé empieza a percatarse del mundo exterior que le rodea y de las personas, le empiezan a producir determinadas o un sinfín de sensaciones, que son causadas por ese mundo exterior, esas sensaciones son grabadas en la memoria, que es uno de los tantos procesos mentales, como la inteligencia, que forjan los pensamientos, para pensar y el razonamiento, por mencionar algunos, así con la acción receptora de la memoria y la de los demás procesos adquiere su razón de ser la mente propiamente dicha. **La mente con sus procesos mentales en acción es la psique conectada con el cuerpo y el espíritu.** En tanto aprende sin que, aparentemente nadie le está enseñando, comienza la educación, es decir la forma en que va aprendiendo para irse adaptando al medio interactuando, que es la respuesta al estímulo recibido por el medio, con él y por él, y al mismo tiempo, con el ritmo que cada ser humano posee, va madurando. **Aprendizaje - conducta - educación - maduración. Educación Maduración: Aprendizaje Conducta.** Todo grupo social tiene pautas de funcionamiento y de integración, más o menos rígidas y flexibles en función de la apertura, régimen democrático y nivel de creatividad que permita. Hay grupos muy cerrados y muy estrictos con conductas muy específicas con muy poco espacio para la variedad de respuestas diferentes a las que el propio grupo pide y exige. Por supuesto que hay otro tipo de grupos con una mayor apertura en el abanico de respuestas aceptables, donde se da espacio para la creatividad y la originalidad y donde salirse de la norma es aceptable, donde se da espacio para la creatividad y la originalidad y donde salirse de la norma establecida no es siempre “una insolencia” o indicador de que “se es raro” o “ese alumno es raro”. El ser humano es una pieza única, exclusiva e irrepetible, es una obra de arte, es lo mejor que puede hacer consigo mismo, es pluralidad, por lo tanto no hay porque esperar conductas estándar. Debe darse espacio para el ejercicio de la libertad responsable y para la creatividad dentro del ajuste de la respuesta esperar a la consigna dada con anterioridad y claridad. *“El ser humano aprende, luego la aplicación de conocimientos o transferencia de estructuras las hace de la*

forma más creativa y libre con que sea capaz de responder a las consignas”. PÉREZ, A. S. 1990, p.17)¹¹³. El aprendizaje y la maduración interactúan e interdependen de forma constante en la vida de los seres vivos. Al decir maduración me refiero al desenvolvimiento gradual y progresivo en el tiempo, de las potencialidades de los seres vivos. Cuando se emplea el término Aprendizaje, en educación o en cualquier caso, se refiere, mínimo a dos cosas diferentes relacionadas y parecidas, pero no idénticas. Por un lado, se le puede llamar a aprendizaje al proceso en el que se origina la conducta, o por medio del cual se modifica la conducta (esto implicaría una conducta ya obtenida y que va a ser modificada para comprobar que se ha aprendido. Pero, ¿cuál modificación? ¿En que se basa u origina la conducta que uno trae, si no en un aprendizaje? ¿Cómo se va a modificar algo que ya viene siendo modificado o viene siendo una modificación en sí mismo? **Yo diría que el aprendizaje es el proceso que va generando la conducta, no que ésta es obtenida primero y modificada después. Aprendizaje y conducta son paralelos y didácticos, no puede existir uno sin el otro. Ese “generando” implica dicha modificación (si ésta se implica como parte integrante de esa generación, luego como modificación no existe, más bien existe como forjadora, generadora).** Luego entonces, ¿Si no hay aprendizaje, no hay conducta?, y, ¿Si no hay conducta es porque no ha habido un aprendizaje?. ¿Puede alguien existir o sobrevivir sin conducta porque no ha aprendido nada? o ¿Puede alguien ser, sobrevivir, vivir sin aprendizaje y por eso ya no tiene conducta?), por medio de la experiencia *conscientizada*, voluntaria o no. Si así fuera no podrían considerarse aprendizaje los cambios en el crecimiento físico, la enfermedad, los instintos, los actos reflejos, las sensaciones (como el hambre, la sed). Luego entonces, ¿Si no hay aprendizaje, no hay conducta?, y, ¿Si no hay conducta es porque no ha habido un aprendizaje?. ¿Puede alguien existir o sobrevivir sin conducta porque no ha aprendido nada? o ¿Puede alguien ser, sobrevivir, vivir sin aprendizaje y por eso ya no tiene conducta?), por medio de la experiencia *conscientizada*, voluntaria o no.

113. PÉREZ, A. S 1990, p. 17.

Si así fuera no podrían considerarse aprendizaje los cambios en el crecimiento físico, la enfermedad, los instintos, los actos reflejos, las sensaciones (como el hambre, la sed). Si se consideran aprendidas las destrezas y habilidades psicomotoras e intelectuales, los hábitos, las actitudes, los conocimientos y hasta los sentimientos (sensibilización) y los valores, también las conductas anormales y patológicas, son en gran medida aprendidas, el proceso de socialización se va logrando por medio del aprendizaje de normas y pautas de los grupos sociales que implicitan en primer lugar al hogar como primer grupo social. **Por otro lado, y por lo tanto, Aprendizaje es una conducta en sí mismo.** Daniel LAGACHE¹¹⁴, define a la conducta como “*el conjunto de operaciones fisiológicas, (funciones vitales), motrices, mentales y verbales, por las cuales un organismo en situación reduce las tensiones que lo motivan y realiza sus posibilidades*”. Esto concluye lo siguiente: *Todo lo que hace el ser humano es conducta, porque, el ser humano aprende y por lo tanto el aprendizaje es una conducta, así la conducta es el reflejo, la revelación y la demostración de lo aprendido.* Ahora, hay que considerar, **dos tipos de conductas: A) Las conductas de repetición**, que generalmente son aquellas que ya han sido aprendidas y luego son utilizadas para responder o resolver problemas de una misma manera o forma o de dar una única y repetida respuesta. Se encuentran en ella, dos elementos básicos que son: un sujeto motivado y una meta capaz de satisfacer su motivación. **B) Las conductas de aprendizaje**, son aquellas en las que encontramos un elemento más de los básicos que se hayan en las de repetición, ese elemento es una barrera que aparece entre el sujeto motivado y la meta a satisfacer. Esa barrera es la que permite buscar una serie de respuestas y tener una variedad de acciones que dan lugar al acercamiento de una primera posible conclusión, luego a una segunda y así hasta llegar a la que satisfaga su motivación. Al respecto Jean PIAGET¹¹⁵, dice que: “el aprendizaje puede ser considerado como las diferentes respuestas de un organismo vivo a su medio”. Ya quedó claro que

el aprendizaje es una conducta en sí mismo, que implica un sujeto y una meta a cumplir, pero se convierte en conducta especial porque, a parte de tener un sujeto y una meta surge una barrera que obliga o posibilita diversas respuestas y también, produce nuevas pautas para la acción. Al ir aprendiendo incorporamos nuevas pautas para la acción, o sea, nuevas acciones que se traducen en nuevas conductas para enfrentar la problemática que se presenta en el mundo. Esas nuevas pautas vienen siendo las herramientas con las que encaramos los problemas. Mientras mayor sea la cantidad de pautas, mayores son las herramientas se van incorporando ordenadamente, funcionan de forma estructural, cada una está en su lugar, para ser utilizada cuando se precise de ella, lo mismo ocurre con los aprendizajes normales y los creativos, , primero se realizan y luego se ordenan estructuralmente para ser utilizados cuando son necesarios. Aplicamos los conocimientos y transferimos las estructuras en la medida de las demandas del medio. En general **el ser humano aprende en tres áreas fundamentales:** **a) En el Área Psicomotora**, se aprenden: destrezas motoras (psicomotricidad gruesa) y habilidades psicomotrices (psicomotricidad fina). **b) En el Área Socio/Afectiva/Emocional**, se aprenden hábitos, actitudes, sentimientos, valores, pautas sociales, normas grupales. **c) Área Intelecto / cognitiva**, se aprenden o se adquieren los conocimientos, que vienen siendo las habilidades intelectuales, cognitivas y verbales. En ese **ir aprendiendo**, se determina el *ir madurando* o la maduración de los sujetos, en ese sentido las áreas son madurativas o medio madurativas. El medio ha sobrevalorado y privilegiado al área intelectual sobre las demás áreas madurativas, grave error **y más para creatividad**, los conocimientos son para *el aquí y ahora*, pero las habilidades intelectuales como la de comprensión para razonar, inferir, inducir, etc., son las que van a facilitar la actualización, (de actuar), constante de los conocimientos y de las mismas habilidades intelectuales que integran el área. Pero, El aprendizaje, ¿Dónde se da, en que medio, cuando? En general, el sujeto vive en situación, mejor dicho

114. LAGACHE, Daniel.

115. PIAGET, Jean, 137.

SIEMPRE VIVE EN SITUACIÓN. ¿Si no es allí y así, entonces donde? El aprendizaje no puede ser pensado fuera de ella, es decir, el aprendizaje siempre se da en *cualquier circunstancia, es decir en situación*, en un tiempo y en un espacio. Puede considerarse a *la situación* como la confluencia témporo–espacial en la que los tiempos de una o varias personas se encuentran en un espacio determinado dando lugar a ese ámbito que se denomina situación, que más tarde denominaré *la situación* con la connotación de *pedagógica*. No puede pensarse que el aprendizaje sea exclusivamente escolar, aparte del espacio áulico, el sujeto aprende, otras cosas porque también vive en otros espacios, los del mundo circundante a los áulicos, o sea el mundo exterior. El sujeto observa, asimila información, reflexiona sobre sí, para acomodarse y adaptarse al medio de la forma más funcional para él, con respecto a sí mismo y al mundo que lo rodea. De ese modo el sujeto está constantemente entrando y saliendo de una y otra situación. Todo lo que realiza en situación podrá favorecer o perjudicar su proceso de aprendizaje global. Las situaciones -circunstancias- propician experiencias que van a procurar los aprendizajes particulares que constituirán al aprendizaje global, general, totalizador e integrado. Hoy por hoy, los medios masivos de comunicación, medio circundante y / o mundo exterior, podrían resultar tan formadores e informadores como las propuestas escolarizadas para aprender, como recursos de apoyo para el logro de objetivos, pero, la experiencia de la interacción de persona a persona, en un espacio, un tiempo, unas circunstancias dadas, con unos medios específicos, y un ambiente en situación no podrá nunca compararse con el hecho frío de recibir, en soledad, información por medio o frente a una máquina (cursos a distancia, *teleconferencias*, cursos en video o en audio, por correspondencia, en el mejor de los casos por teléfono), de este modo la situación es diferente, pero situación al fin. Sin embargo, es la experiencia de persona a persona, en situación o circunstancia, el medio más idóneo para aprender con más felicidad, eficacia y seguridad. Aunque haya personas que gusten de aprender solas, siempre hay alguien más que las

apoya. Por ejemplo, las personas que aprenden leyendo, han de precisar del autor del libro, de la librería donde lo compró, que el libro haya en existencia y de otros factores, luego entonces su aprendizaje ya no depende sólo de él. **Con respecto al aprendizaje de la Creatividad: ¿Se puede aprender La Creatividad, si o no? Respuesta: Sí y No. Aprender la Creatividad no, pero aprender sobre ella, ¡Sí! Aprender a HACER para SER CREATIVO? Sí!. No, porque se supone que la Creatividad es una capacidad con la que el individuo nace, es inmanente como el color de los ojos, de la piel; es como la respiración y la capacidad para caminar. Al ser humano no se le dice, ni se le explica, como tampoco se le enseña a respirar, respira y ya, y se le acepta con el color que traiga de ojos y el de la piel, y ¿se le “enseña” a caminar? NO!, yo digo que más bien se le ayuda a caminar, luego aprende a correr ya después puede depurar su técnica y sofisticar su biomecánica y tener una forma de caminar o una carrera perfecta, pero a pesar de que la creatividad es algo con lo que el ser humano nace y la trae consigo todo el tiempo, si no es cultivada, no se desarrolla en todo su potencial y esplendor, luego entonces: Si, es posible aprender a ser creativo. Si se quiere, es posible aprender a desarrollar la creatividad o capacidad creadora y para eso hay Técnicas Específicas de Creatividad, como las hay específicas para aprender la matemática y todo lo demás.** Ni en la escuela ni en el hogar se ocupan de desarrollar a la Creatividad como algo tan natural como enseñar a comer, a ir al baño, a jugar, a practicar un deporte o a tocar algún instrumento. Lo que se ha “*dizque*” privilegiado y aún se sigue *dizque* privilegiando, para su “*desarrollo*”, aunque ya no tanto como antes, en ambos ámbitos, son **la memoria y la inteligencia**, y si especificamos las áreas de conocimiento, son las matemáticas y la lengua gramatical, las demás asignaturas no son muy tomadas en cuenta para el desarrollo, esto no quiere decir que no las estudien para aprenderlas, si las aprenden pero no las desarrollan para su máxima utilización. **Digo (*dizque*) porque si se desarrollara verdaderamente la**

inteligencia todos seríamos más inteligentes y nuestra memoria la utilizaríamos para otros menesteres más relevantes como, por ejemplo, desarrollar nuestra Creatividad. La inteligencia y la memoria forman parte o intervienen en el aprendizaje para el desarrollo de la Creatividad, pero no la condicionan ni la predeterminan. Los procesos mentales y las áreas de conocimiento, van desarrollando la capacidad de razonamiento que va configurando el pensamiento. El ser poco más inteligente que otros o tener una buena memoria, no quiere decir que se es creativo o más creativo, que ambas ayudan en mucho sí, pero la Creatividad es *algo más*, algo mucho más que inteligencia y memoria. **La Creatividad, como tal, no se ve, es invisible, tampoco se toca, es intangible, ni mucho menos se mide, es inconmensurable, solo se siente, se piensa, es idea, es pensamiento, se habla, y es palabra, y corporiza su existencia en los objetos producidos, en la obra. No se enseña, se ayuda, pero sí se aprende,** y ya que uno nace creativo, hay que *hacerse creativo, para ser creativo, y viceversa, hay que ser creativo para hacerse creativo, de aquí que se convierte en un modus operandi, para que sea un modus vivendi. Yo he bautizado a la Creatividad como: “el cuento de nunca acabar”, y la he definido como: “Es una fiesta a la que todos llegamos cuando ya ha comenzado y de la cual nos vamos cuando aún no ha terminado”. Planteada así, parece que no tiene principio ni fin, que de hecho lo tiene porque nace y muere n nosotros, pero con esto quiero decir que es susceptible de ser entendida, comprendida, aprehendida y desarrollada en cualquier momento de la vida y que aún de que terminara cuando uno muere, en lo que uno haya hecho con ella y dejado en este mundo, es decir, los objetos producidos, es en ellos y a través de ellos que ella seguirá viviendo; estará allí siempre en un compás de espera eternamente. La Creatividad en este sentido, dentro del aprendizaje, es una capacidad perfectamente educable, aprendi-*

ble y perfectible. A) Las TEORÍAS SOBRE EL APRENDIZAJE. (137-140) De la existencia de las diferentes Corrientes Teóricas de la Pedagogía que hablan del Aprendizaje, **describiremos sólo 3: Las Conductistas, las Cognitivas y las Humanistas.** Por cuestiones de espacio, solo haremos mención de la presencia de las **Asociacionistas, que coinciden con las Psicológicas que estudian la Creatividad y las Mecanicistas, Totalistas y Estructuralistas., sólo fueron mencionadas en algún momento, pero no se indicaron sus exponentes.** Las pertenecientes a la **PSICO / PEDAGOGÍA NORTEAMERICANA,** que más se conocen, son las **Conductistas, Conexionistas, de la Contigüidad, del Refuerzo, del Acondicionamiento Operante y las del Neoconductismo;** las de la **PSICOLOGÍA ALEMANA,** entre las que están en la que están las **Gestálticas, las de la Instrucción y las Topológicas o de Campo,** y las de la llamada **PSICOLOGÍA UNIVERSAL en Suiza y su gran influencia en Hispanoamérica** que son las **Constructivistas,** dentro de las que están las Teorías de Aprendizaje Experiencial (Dewey), llamado también de Descubrimiento, pero sin llegar a ser significativo. El Aprendizaje por Descubrimiento (Ausubel, 1976, p. 618), llamado también Aprendizaje Activo, el Aprendizaje por Descubrimiento que sí se hace Significativo también de Ausubel, con miras hacia el Aprendizaje Constructivo propiamente dicho, de Piaget y Vigotsky, están en análisis comparativo en el cuadro de abajo. **1. Las Teorías Conductistas,** que son las que **se refieren al Estudio de la Conducta y no “a la conducción del individuo”** Están basadas en Estímulo–Respuesta, un estímulo que se nos da o recibimos del exterior, y nosotros por toda contestación, damos una respuesta o tenemos una reacción ante dicho estímulo. Visto así, en términos de Enseñanza–Aprendizaje en el aula, es el profesor el que da o *propicia el estímulo, decide qué y dice cómo hacer,* al grupo, pensando que sus integrantes son sólo un recipiente a llenar de conocimientos, condicionando o conduciendo sus respuestas para que sean

predeterminadamente correctas **co-respondiendo** a dichos estímulos. A estas teorías así desarrolladas, se les conoce también como *Teorías Mecanicistas*, porque de alguna manera, se ha llegado a la conclusión de que la conducta llega a ser, en un momento dado, un tanto cuanto *mecánica* o *mecanizada*, y me parece que en ese sentido, sería mejor llamada Psico - Bio - Mecánica o Psico/Bio/Mecanizada, finalmente caminar, correr, bailar, y otros tipos de movimientos, de tanto repetirlos, a fuerza de necesitar dominarlos y ejecutarlos con exactitud, delicadez, precisión y finura, se convierten en una Psico/Bio/Mecánica perfecta y hermosa. **En caso de Creatividad, el facilitador, da o propicia el estímulo, pero no decide qué y como hacer, sino que permite al grupo que responda de manera libre, ordenada, espontánea y las respuestas son de una diversidad infinita, hasta aquí las teorías conductistas tienen uso para el aprendizaje de la Creatividad. 2. Las Teorías Cognitivas.**

Están basadas en la asimilación intelectual del conocimiento, hacen que el cerebro trabaje con ideas analíticas, críticas y de juicio, hacia la síntesis, con miras al planteamiento de problemas, resolución y toma de decisiones críticas alrededor de los mismos. Se les conoce **también como Teorías Racionales**, ya que están basadas en la capacidad de razonamiento; también como **Gestálticas**, por lo de la conformación *de y en un todo significativo* **y como Estructuralistas**, ya que el conocimiento se obtiene **a través de la trilogía** constituida por: *la percepción*, en donde se originan las sensaciones; por *el pensamiento* donde se generan las imágenes; **y por la emoción**, de donde se derivan los afectos. **Para Creatividad estas teorías son importantes porque la base de Creatividad es la Diversidad del conocimiento, ya que no se puede crear de la nada. 3. Teorías Humanistas.** Estas teorías están enfocadas más a la persona en sí, que al conocimiento propiamente dicho, a estas teorías

les importa más el sujeto, el “*cómo se siente, cómo es y como está, anímica y emocionalmente, que lo que sabe* o qué y **cuanto puede llegar a aprender**, todo eso hace que haya más acercamiento entre el profesor y el educando, propicia una relación muy estrecha, más cálida y personalizada, que le da el toque de juego, adquiriendo el necesarísimo matiz lúdico y todo hace que el aprendizaje sea más relevante y significativo. Estas teorías facilitan lo que se conoce como **Aprendizaje por Descubrimiento**, que dirigiéndose al **Autodescubrimiento y Concientización** de uno mismo, necesaria, invariable y afortunadamente llegan al **Aprendizaje Significativo Autodirigido Lúdico Constructivo**. Nada más y nada menos que **Creatividad Pura. Conducción medida, estímulos, motivación, respuestas, libertad, facilitación de conocimiento, análisis, crítica constructiva, síntesis, resoluciones, toma de decisiones, razonamiento/conformación de un todo significativo, estructuración triádica: de la percepción, con las sensaciones; del pensamiento, con las imágenes y de las emociones con los afectos; actitud humanista, toque y matiz lúdico, calidez, relación estrecha, relevancia, significación, descubrimiento de las cosas, autodescubrimiento, concientización de sí, autodirección y construcción, elementos todos extraídos o que se desprenden o arrojan al considerar estas teorías de aprendizaje para aterrizar en un aprendizaje con miras hacia la Creatividad.** De **entre las diversas TEORÍAS sobre el APRENDIZAJE**, algunas se funden, combinan o interconectan con las de Creatividad, entre ellas, las **Asociacionistas, Conexionistas, Humanistas, Conductistas, Gestaltistas y Constructivistas** y otras: **Cognitivas, Totalistas y Estructuralistas**, que son **de la escuela alemana**, en la siguiente tabla se aprecia el análisis de diferentes teorías sobre el aprendizaje.

Análisis Comparativo de TEORÍAS sobre EL APRENDIZAJE (41)		
Existen diversas Teorías sobre el Aprendizaje, algunas se combinan o interconectan con las de Creatividad, entre ellas vemos a las Asociacionistas, Conexionistas, Conductistas, Gestaltistas y Constructivistas. Estas teorías, y otras, pertenecen a las tres grandes Corrientes Pedagógicas por excelencia, que son: la Norteamericana , la Alemana y la Suiza con su influencia en Hispanoamérica. En esta tabla, dichas corrientes constituyen, los tres grupos, que han sido divididos en tres instancias que son: los Representantes, la Corriente/Teoría y los Criterios y elementos de las mismas.		
Primer Grupo	Pedagogía NORTEAMERICANA	
1ª Instancia: Representantes	2ª Instancia: Corriente / Teoría	3ª Instancia: Criterios y elementos constitutivos de las Teorías.
Watson, 1913/58	CONDUCTISTA (N. 4, café)	Estos autores coinciden en que el Aprendizaje es una cuestión de asociaciones entre Estímulos y Respuestas. Facilita la adquisición de automatismos, Hábitos y Destrezas. Enfatiza el papel de la experiencia. Los problemas se resuelven por ensayo y error, conocido como experiencia acumulada. Para ellos, el Todo es igual a la suma de las partes y éstas sin implicaciones periféricas o externas
Thorndike, 1911/41/49/63	CONEXIONISTA (N. 10., color gris oscuro)	
Guthle, (1903)	de la CONTIGÜIDAD (No. 12, color negro)	
Huli,	del REFUERZO (No. 16, color café claro)	
Skinner, (1972)	del ACONDICIONAMIENTO OPERANTE (No. 11, azul oscuro)	
Gagné,	NEO-CONDUCTISTA (No.17, de color negro o sin color)	
Segundo Grupo	Psicología y Pedagogía ALEMANA	
Partidarios: Wertheimer, Max. (1912/ y Koffka (45/59) Köhler (1929 p. 205) (1945).	de la GESTALT (No. 9, de color rosa)	Estos autores concuerdan en que el Aprendizaje es un acto de comprensión que se da en un sujeto integrado con su medio, en situación total y sus relaciones significativas. Los problemas se resuelven por "Insigh" (<i>comprensión súbita</i>) y que El todo es más que la suma de las partes con implicaciones entre éstas más profundas.
Brunner, (1991)	de la INSTRUCCIÓN (No. 13, sin color)	
Lewin,	TOPOLÓGICAS o de CAMPO (No. 20, sin color)	
Sin representantes importantes	Otras teorías como las: COGNITIVAS (No. 19, sin color) TOTALISTAS (No. 21, sin color) ESTRUCTURALISTAS (No 15, sin color)	

Tercer Grupo	Psico/Pedagogía SUIZA y su influencia en HISPANOAMÉRICA	
Defensores: Dewey, J (1859-1952)	CONSTRUCTIVO/ EXPERIENCIALES	Ellos afirman que el Aprendizaje es una construcción individual e interior que se da en Situación (Pedagógica o no). Enfatizan la construcción personal en toda situación vivencial. Destacan capitalizadas la acción y la experiencia construidas. Los problemas se resuelven por confrontación dialógica de hipótesis. Ellos aseveran que “el todo es más que la suma de sus partes en interdependencia relacional” .
Vigotsky, Lev (1980 / 90) en Rusia.	CONSTRUCTIVISTA	
Piaget, Jean (1960 / 82) en Suiza.	CONSTRUCTIVISMO GENÉTICO (No. 18, color naranja)	
Ausubel,	CONSTRUCTIVISMO SIGNIFICATIVO	
Ferreiro, (1978)	CONSTRUCTIVISTA	
<p>De los criterios de la tercera instancia de cada grupo, se han extraído algunos elementos y se ha hecho, como común denominador, el siguiente constructo, pedagógicamente hablando, y éste será, parte de la Teoría Global del Aprendizaje que sustenta nuestro MODELO/PROPUESTA DIDÁCTICA. Observemos como los 3 grupos coinciden en los siguientes factores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En que el Aprendizaje es una cuestión de asociaciones en un acto, de comprensión y conexión con el medio, que puede llegar a reforzar, aún el acondicionamiento operante y el neoconductista. - Todos hacen énfasis en que el Aprendizaje es un constructo interno e individual en situación experiencial cuanti/cualificada capitalizada, pedagógico vivencialmente y también la situación no pedagógica. - Los tres grupos resaltan que las relaciones significativas son construidas en la acción y en la experiencia, que los problemas se resuelven por ensayo y error, cabe señalar que en Creatividad hemos erradicado la palabra error y nos hemos quedado en la categoría de Ensayo, y es menester realizar los que sean necesarios hasta lograr lo que se pretende, sin que necesariamente tantos ensayos signifiquen el mismo número de errores, más bien, es hacer que éstos se conviertan en experiencia acumulada que tarde o temprano, por confrontación dialógica e hipotética, propicie el “insight”, es decir, la comprensión súbita. - Todos coinciden, y nosotros con ellos, que el Todo es más que la suma de las partes, en el mismo sentido, Creatividad es algo más que la suma de las cosas que hemos mencionado hasta aquí, puesto que esas partes, aún de ser implicaciones internas, pueden ser periféricas, o externas, y llegar a ser muy profundas, y tener entre sí las relaciones interdependientes que constituyen el correspondiente Todo. 		

B) TIPOS DE APRENDIZAJE (141-151) Para poder determinar el Tipo de Aprendizaje, tiene mucho que ver (por no decir “casi todo” que ver) de donde viene, o sea, del **Tipo de Enseñanza** del cual **pro-viene**, y ésta a su vez depende del **Marco Teórico** que la sustenta, ya sea Filosófico, Psicológico o Pedagógico. A los 11 diferentes Tipos Aprendizaje que existen, mencionaremos 6 (sin ningún orden en especial) como los sugiere la literatura correspondiente, indicando el Área al la que pertenecen, o en las que se desarrollan, y de las cuales se despliegan las habilidades a desarrollar, se ha enfatizado en los estrictamente necesarios, de los que se han retomado elementos para la constitución del que nos atañe el: APRENDIZAJE CREATIVO/CREADOR, que forma parte de nuestra Propuesta Pedagógica: Taller de Creatividad Aplicada y de nuestro MODELO SPHPO. Referiremos los siguientes: **1. APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO** o APRENDIZAJE ACTIVO, conocido también como Aprendizaje Motor Método Heurístico/Mayéutico = Descubrimiento. (Desarrolla el área Psicomotora, Psico/Bio/Mecánica). **2. EI APRENDIZAJE EXPERIENCIAL (de Dewey)¹¹⁶**, Llamado también Experiencial **por DESCUBRIMIENTO**, (BARRÓN, R Ángela, 1997, 175)¹¹⁷, y Aprendizaje Asociativo (ayuda a desarrollar el Área: Cognitivo/Emocional/Volitiva, de Participación activo/afectiva recíproca). **3. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO (de Ausubel)**, es un tipo de Aprendizaje Afectivo/sensorio y Conceptual/Cognitivo (Área: Intelectual). **4. APRENDIZAJE CONSTRUCTIVO**, implica un Aprendizaje Apreciativo (Habilita el Área: Socio/Emocional) y las tres áreas: actitudinal/emocional, cognitiva Intelectual y Práctico Procedimental. **5. APRENDIZAJE CONS-**

TRUCTIVO/SIGNIFICATIVO (de Ausubel), 1976, p. 540-566. Desarrolla el Área: Emocio/Motora/Intelectual/Cognitiva, Experiencial/Volitivo/Lúdico, Mayéutico/Heurístico), es también un tipo de Aprendizaje Conceptual / Cognitivo (desarrolla el Área: Socio/Emocional / Intelecto / Conceptual) **6. APRENDIZAJE CREATIVO / CREADOR (desarrolla las habilidades de sentimiento, pensamiento, acción y comunicación. Habilita las Áreas: Emocio / Afectivo / Cognitivo / Intelectual/Volitivo/Lúdico/Motor Experiencial,Mayéutico / Heurístico / Ecléctico / Pragmático, Totalizador integrado. Aprender por Descubrimiento** (Heurístico (Hallazgo: el Eureka!!), Mayéutico (*ilustrante* o iluminador, de “dar a luz”) **Experiencial** (Activo / Motor / Asociativo (Área: cognitivo / emocional / Volitiva) que sea **Significativo** (Afectivo / sensorio / emocional y Conceptual / Cognitivo en el Área: Intelectual), que se dirija hacia el **Constructivo** (que implica un Aprendizaje Apreciativo (Habilitando el Área: Socio/Emocional) y las tres áreas: actitudinal/emocional, cognitiva Intelecto/Procedimental. Sólo por mencionarlos, hay otros tipos de Aprendizaje como: **7.** El Operante (que trabaja el Área Cognitivo/Emocional/Volitiva); **8.** El Cooperativo por Apropiación (Vygotski, 1980, despliega el Área: Emocio/Cognitivo/intelecto/Experiencial/Volitivo), **9.** Por Invención, Piaget, 1976) (Área: Experiencial/Cognitivo/Volitivo/Heurístico/Mayéutico/Lúdico). **10.** Aprendizaje Matético, (de BRUERA, Ricardo; en: BIANCHI, 1990, p 121-124. Desarrolla el Área: Cognitiva, Volitiva y de Acomodación), y **11.** Aprendizaje de Constructivismo Genético, de Piaget, 1960/82) **1. APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO** o APRENDIZAJE ACTIVO (141-143).

116. DEWEY, John.: *Democracia y educación*. LOSADA, 1ª, 1978. Buenos Aires, p 154.

117. PIAGET, Jean, 137

Método heurístico/mayéutico = descubrimiento. Probablemente el primer partidario del Aprendizaje por Descubrimiento fue Sócrates (470-399 a C), a través de Platón (428-347 a. C), **partiendo del Innatismo** (de lo innato **e inmanente en el ser**) **y de la Reminiscencia** (acción de ofrecer a la memoria la especie de un cosa que pasó), Facultad del alma, con que traemos a la memoria aquellas especies de recuerdos de las que estamos *trascordados*, es decir, de las que no tenemos presentes. Sócrates había dicho que la virtud se puede enseñar y aprender, pero no por simple transmisión verbal, (en PLATÓN: Menón o De la virtud y la Educación, en *Diálogos*, PORRÚA, 1987, Méx.) , sino que se debe de incitar a la búsqueda del conocimiento, pues *el buscar y el aprender son enteramente reminiscencia*” PLATÓN: *Diálogos*: 1975, p.16).¹¹⁸ Reminiscencia que supone la inmortalidad del alma, dado que el conocimiento ya está en nosotros, sólo se precisará de un buen procedimiento y ponerlo de manifiesto, para alumbrarlo (mayéutica) y la búsqueda que propiciará el hallazgo o descubrimiento (heurística.). El Método Socrático emplea el **Diálogo** como **Instrumento Formal**, valiéndose de la **Interrogación** y la **Objeción**, hacia la **Definición**. *El Diálogo, es el “vehículo de eros investigador”* y causa de la comunicación educativa; representa la **actitud indagadora y dialéctica** que alumbró la *paidea socrático/platónica*, (ORTEGA, E. 1981).¹¹⁹ LA **PAIDEA**, fundada en el **Diálogo**, la **Comunicación** y la **Convivencia**, ha de ser la **razón reflexiva** del alumno por la que llegue al **deve-**

lamiento del conocimiento. Dicha **tarea de descubrimiento** es función exclusiva del educando. Este **principio socrático** ha de ser (de hecho **ES**) un **principio configurador de la Pedagogía**. De acuerdo con **Planchard, 1966, p.152**),¹²⁰ “el llamado *Método del Redescubrimiento*” es la forma moderna de la dialéctica socrática. Él **partía de** la teoría de **que las ideas innatas, existen en el espíritu del alumno y que éste debía de “darlas a luz” (Mayéutica) por su propio esfuerzo...** “...El hogar “*debería ser*” el único lugar donde esto podría permitirse, siempre y cuando los papás sepan de esto y estén de acuerdo; tengan la paciencia, el tiempo y preparación mental necesarios, por lo menos los tres o cuatro primeros años del niño..” **ROUSSEAU**, (1721-1778), en su obra: *Emilio*),¹²¹ obra en la que enfatiza la actividad del educando y marca un antecedente de la **Propuesta Pedagógica del Aprendizaje por Descubrimiento**. Llega a lo educacional/formativo, a partir de analizarla como fenómeno social y **su objeción no es contra los innatismos** (lo inherente, nativo, originario, vernácula, autóctona, aborigen, originario), **cognitivos, sino contra los convencionalismos sociales**. Los planteamientos educativos en “*Emilio*”, descansan sobre una concepción del desenvolvimiento natural del ser humano acompañado de una concepción de la libertad como “el más valioso de los bienes... *El hombre verdaderamente libre solamente quiere lo que puede* (porque en el fondo sabe bien lo que puede y lo que no) *y hace lo que le place*, ésta es mi máxima fundamental”,

118. **PLATÓN, Diálogos**. PORRÚA. Colec. “Sepan cuantos...” Núm. 13. 25ª ed. México, 1998.

119. **ORTEGA, E.**

120. **PLANCHARD.**

121. **ROUSSEAU, Emilio** (1721-1778).

ROUSSEAU (1973, p. 171), máxima según la cual, **si al niño se le deja que haga lo que quiera, acabará por hacer lo que deba, siempre y cuando se le supervise y cuide de los peligros** (en casa y en cualquier lugar) para que sepa qué tanto de todo esto puede tener continuidad dentro de las Instituciones Sociales. En Creatividad esto podría considerarse conveniente, ya que en el proceso de Maduración/Asimilación/Acomodación, la reducida actividad del Facilitador, se convierte en una guía mínima, para que el Aprovechamiento/Aprendizaje, sea completamente Autodirigido y Autoresponsabilizante. ESTO REVOLUCIONARÍA LA FORMACIÓN DE LOS INDIVIDUOS EN LAS ESCUELAS. **2. APRENDIZAJE EXPERIENCIAL (De DEWEY), (143-144).** Llamado también Aprendizaje por **DESCUBRIMIENTO** (BARRÓN, 1997, 175).¹²² **Al igual que Sócrates y Rousseau, Dewey concede prioridad a la actividad propia y exclusiva del alumno y centra su confianza en las capacidades del mismo y postula al Aprendizaje Experiencial como un proceso de adquisición de posibilidades.** Consecuentemente Rousseau denominaba a la educación como *una educación negativa, en el sentido de que la actividad del maestro debería reducirse al máximo para no interferir mucho en los procesos de maduración.* En Creatividad esto no podría considerarse negativo, ya que **en el trayecto de maduración en el Proceso Creador,** la reducida actividad del Facilitador, se convierte en una **guía mínima, para que el aprendizaje sea completamente Autodirigido y “Autoresponsabilizante”.** “Los Procesos de la Instrucción se unifican en la **producción de buenos hábitos, por ejemplo, los de pensar.** Los caracteres esenciales del método son **idénticos a los de la reflexión y**

se necesita: **En primer lugar,** que exista una actividad continua en la que el alumno esté interesado por sí mismo. **En segundo,** que surja un problema dentro de esta situación como un estímulo para el pensamiento. **En tercero,** que el alumno posea la información, suficiente, y haga las observaciones necesarias para tratarlo. **En cuarto,** que las soluciones sugeridas le hagan ver que él es el responsable de desarrollarse ordenado y **En quinto lugar,** que tenga la oportunidad y ocasión de comprobar: sus ideas, la aplicación de las mismas, aclarar su sentido y, *descubrir, por sí mismo, su validez*” (DEWEY: 1978, 178). Para **AUSUBEL,** “la descripción formal de las sucesivas fases temporales del pensamiento, que plantea J. Dewey, concuerda, con su idea de la Sucesión de Operaciones en el Aprendizaje por Descubrimiento, (1976, 618). Para él y Dewey, **a diferencia de Sócrates y Rousseau, “...se llega al Aprendizaje por Descubrimiento, a partir del innatismo, espontaneidad, curiosidad y necesidad de saber del alumno y también a partir de la Reproducción Técnica del Proceso Cognitivo, estableciendo un isomorfismo (igualdad) entre el Proceso de Descubrimiento Histórico y el Proceso Psicológico del Conocimiento.** Para Dewey **la experiencia es una de tantas vías para llegar al conocimiento. La experiencia es el dinamismo reactivo del sujeto ante la presencia de lo problemático de las cosas; dicha reacción, al incidir sobre la realidad, provoca un cambio definitivo en la significación de los hechos, transformando las causas en medios para la acción y convirtiendo, en consecuencias, a los efectos. En el planteamiento de que la experiencia trascienda a la pura actividad, ésta ha de ir unida al pensamiento para convertirse en una**

122. BARRÓN, Ruiz Ángela, 2ª 1997.

verdadera experiencia reflexiva. Únicamente la percepción consciente de las relaciones entre el elemento activo (la acción experimental del sujeto) y el componente pasivo (el efecto de esa acción sobre la realidad), de lo que consta el Proceso Experimental, es lo que constituye la auténtica experiencia. Como expresara Dewey: “La mera actividad no constituye, toda o parte de, la experiencia, ésta es dispersiva, centrífuga y dispersadora. Como ensayo supone cambio, una transición conscientemente conexonada con una ola de retorno de las consecuencias que fluyen por ella” (Dewey, 1978, 153). El Aprendizaje tiene lugar cuando a través del Método Reflexivo el alumno entrelaza las dos fases del Proceso Experimental: la fase activa por la que experimenta su anticipación en interacción con el entorno y la fase pasiva en la que, tras comprobar los efectos de la prueba, llega al descubrimiento consciente de todo lo que existe. “Aprender por la experiencia” es establecer una conexión hacia atrás y hacia delante, entre el entorno y nosotros, en tales condiciones el hacer se convierte en un ensayar/experimentar con el mundo para averiguar cómo es, y descubrir la conexión que tienen las cosas que hay en él.” (DEWEY, 1978. p 154).¹²³ El Aprendizaje, es el tema central de la Reflexión Psico/Pedagógica y Epistemológica. La importancia de esta Reflexión, es Favorecer al Aprendizaje con experiencias vivenciales, ésto conforma la Directriz de la Intervención Pedagógica y de otras reflexiones de cualquier tipo de Aprendizajes. Así dicha Reflexión, se constituye particularmente en un Constructo Teórico que sustenta dicho Aprendizaje y por ésto se le denomina: Aprendizaje Experiencial por Descubrimiento. **3. APRENDIZAJE**

SIGNIFICATIVO (DE AUSUBEL) (144). Primero que nada es VIVENCIAL. Si no se vive lo que se quiere que sea aprendido, no se adquiere ninguna relevancia especial que lo haga Significativo. SI NO se PROPICIA LA ESTIMULACIÓN ADECUADA PARA DESPERTAR EL INTERÉS, ACAPARAR LA ATENCIÓN y PROPICIAR LA MOTIVACIÓN, PARA INSTAR A LA INVESTIGACIÓN, y, SI NO HAY NADA QUE SE IDENTIFIQUE CON EL ALUMNO, pierde todo el sentido de significativo. De lo anterior se deduce la existencia de 6 consideraciones, importantes para lograr el Aprendizaje Significativo: 1. La asimilación de los conocimientos deberá darse en el SER, no simplemente en el TENER, en el acumular. 2. Lo más importante es que el participante capte, viviendo, sintiendo, y entienda los conocimientos adquiridos y los considere valiosos, apreciándolos en toda su magnitud. 3. Evaluar el grado de significado e internalización del conocimiento adquirido por los participantes. 4. Integrar los nuevos conocimientos a los ya obtenidos anteriormente, para completar visiones de conjunto acerca de algún tema en particular. 5. Saber utilizar lo aprendido de manera creativa, útil y muy práctica. 6. Tener iniciativa respecto al tema, sus conexiones con otros y sus aplicaciones en la vida práctica. **4. APRENDIZAJE CONSTRUCTIVO (PIAGET y VIGOTSKY) (144-145).** La propuesta Constructivista, es la que combina y utiliza los aprendizajes de todas las áreas en pro de la construcción de un aprendizaje específico. Los aprendizajes del Área Motora, los de la Intelectual y los de la Socio/Emocional se realizan de forma distinta a los de Destrezas y Habilidades Motoras o de Hábitos, Actitudes, Sentimientos y Valores, lo

mismo que los de **Conocimientos y Habilidades Intelectuales como la Aptitud para Inferir, Deducir, Comparar, Relacionar, Inducir y Generalizar**. El PROCESO GLOBAL de este aprendizaje se puede considerar en 10 PASOS BÁSICOS: 4.1. **Motivación** (ACTIVACIÓN INTERNA) Estado interno del individuo que se vivencia como una ansiedad. Puede ser consciente y subconsciente (antes inconsciente). 4.2. **Percepción de la Situación** (INFORMACIÓN) **La situación es la confluencia témporo-espacial. Es el proceso de organización en el que intervienen Factores Sensorios, Intelectuales, Afectivos y Motrices.** 4.3. **Participación activa.** (ACTIVACIÓN) **Es la integración a una situación determinada, activa y comprometida para producir aportes significativos. Activa la vivencia. La activación es lo que la hace vivencial y significativa.** 4.4. **Aprovechamiento** (ASIMILACIÓN) **Es la internalización de datos obtenidos en Situaciones Experienciales que son utilizados para la construcción individual e interior del Aprendizaje.** 4.5. **Elaboración de Hipótesis** (ESPECULACIÓN) **Son propuestas individuales y de grupo, sujetas a ser probadas, aceptadas o desechadas. Hay relación estrecha con los esquemas de experiencia que produjeron aprendizaje.** 4.6. **Verificación de la Hipótesis** (COMPROBACIÓN), se lleva a cabo con la confrontación dialógica que implica argumentación, fundamentación, experimentación, comparación, etc., según la hipótesis de que se trate. 4.7. **Organización del nuevo Esquema** (ACOMODACIÓN) **Debe ser Acomodado/Integrado con los que ya se poseen para su mejor utilización, para que resulten más operativos a la hora de enfrentar los problemas.** 4.8. **Ejercitación / comprobación** (EXPERIMENTACIÓN) **Facilitan la Operatividad de los aprendido. Originalidad y Creatividad en la utilización de los**

nuevos esquemas y Comprobar lo útil que resulten dichos esquemas. 4.9. **Fijación estructural** (ESTRUCTURACIÓN), **se produce cuando el aprendizaje está debidamente ejercitado, y probada su efectividad real y concreta en la solución de problemas, implica ubicación relacional con la estructura organizacional que se denomina Esquema de Acción.** 4.10. **Aplicación o Transferencia** (ADAPTACIÓN) **En el proceso de aprendizaje, aparte de producir como esquemas de estructuras funcionales y organizativas a los conocimientos, aplicados a la solución de situaciones problemáticas. Las estructuras son transferidas a situaciones nuevas y diferentes que se organizan para adaptarlas a las demandas del medio. Aprendida la divisibilidad, aplicarla a problemas que requieran división y simplificación. Como somos ordenados, y valoramos el serlo, comprobamos que nos es útil y beneficioso, transfiriendo el orden como estructura a todas lo que hagamos. Otro tanto ocurre cuando se ha logrado la valoración real de la participación de los demás. Estas estructuras serán luego transferidas a situaciones diferentes y pasan a ser “actitudes constantes y permanentes” que resultan hasta subconscientes, (antes inconscientes), para uno, porque se vuelven parte de uno mismo.** **5. APRENDIZAJE CONSTRUCTIVO / SIGNIFICATIVO (AUSUBEL) (145-146)** (1976, p. 540 -566),¹²⁴ Ausubel, es quien **rechaza y combate el misticismo que rodea al ensalzamiento de la metodología del aprendizaje por descubrimiento. Para erradicar dicho misticismo plantea el Análisis Crítico de algunos de los argumentos usados a favor de dicho aprendizaje, frente a los que defienden que el adiestramiento en la heurística del descubrimiento es más importante que la enseñanza de la materia de estudio, dado lo rápido con que quedan**

obsoletos los conocimientos científicos, es preferible aprender su proceso y no su contenido, preferencia apoyada por la rápida tasa de olvido del aprendizaje escolar. Las grandes estrategias de descubrimiento no parecen tener continuidad ni ser transferibles de una a otra disciplina. Aunque partes específicas de la ciencia cambien rápido, los principios fundamentales tienden a mantenerse estables, el hecho de **la obsolescencia, aunque es real, no vuelve superflua la asimilación del contenido actual del conocimiento, suponiendo revisar sólo aquel que se ha aprendido de forma significativa, y que por ésto son retenidos por más tiempo.** Frente a la creencia de que al **Aprendizaje por Descubrimiento lo conduce necesariamente a una organización del conocimiento más integradora y transferible,** Ausubel opina que tal afirmación será cierta siempre y cuando **la Situación de Aprendizaje esté estructurada y programada cuidadosamente de modo que se debe atribuir la atención a los resultados y no al acto del descubrimiento en sí.** En su opinión, **no es tanto el acto de descubrimiento el que organiza de manera lo eficaz de lo aprendido, sino que son los agentes programadores externos a los que hay que atribuir dicho efecto.** Para este autor **el aprendizaje es un proceso de recepción, internalización/ interiorización y repetición que adquiere significado en la medida que se integra con aprendizajes anteriores y pasa a ser parte de otras organizaciones cognitivas superiores.** Mientras la enseñanza tradicional insistió en las tres primeras actividades, **D. Ausubel,** destaca: **“el valor de un aprendizaje por descubrimiento, es aquel en el cual adquieren prominencia los procesos de aclarar, integrar, extender, evaluar el conocimiento y confrontar su realidad...”.** Reafirma la noción de **que el conocimiento es una estructura.** De ahí que el **Enseñar y el Aprender logran su eficacia cuando se adquiere la Capacidad de Organizar y Dominar las Estructuras del Conocimiento.** Por ello el alumno progresa con la habilidad

que desarrolla para organizar por sí mismo la información de una disciplina. **Hay que poner atención a Dos Formas de Significar al Aprendizaje:** a) **La que se establece entre los conceptos de una estructura elaborada por el alumno (Significación Lógica).** b) **La capacidad relacionante que el alumno logra por sí mismo (significación Psicológica).** **La estructuración cognitiva constituye una forma de ordenación jerárquica de conceptos** en la que se establecen diversos niveles de abstracción, generalización e inclusividad. Así **los nuevos conceptos que se van valorando, se subordinan y se supraordenan.** Con los primeros, **juegan actividades de análisis y de diferenciación, y,** con los segundos, **actividades de síntesis y generalización.** Ahora bien, **el verdadero aprendizaje supone “un plus”, es decir, “un algo más”,** que construir una estructura cognitiva de significados. Ese “plus” está **dado por la habilidad de aplicación y transformación** que demuestre el sujeto, siendo ésta la meta buscada. D. Ausubel, estima que en la infancia prevalece la recepción pasiva y la activa, **gracias a la intuición y a los procesos de coordinación de experiencias,** ya que carece de las posibilidades de abstracción y generalización (PIAGET, J diría que se carece de la aptitud de operar abstractamente), y aún en la adolescencia abre nuevas posibilidades de un pensamiento relacional de tipo lógico que puede ascender en abstracciones y acceder al objetivo. **Para alcanzar la meta del proceso es indispensable la dirección intencional del alumno (en el aula) y (participante en Creatividad).** Esta perspectiva de comprensión del aprendizaje **destaca el aspecto activo que se presenta como una superación neta de la visión mecánica del esquema simple de avanzar hacia la verdad por tanteo y exclusión del error** y todo el planteo **cognitivo, enfatizan al discernimiento y a la construcción activa** por parte del alumno. **6. APRENDIZAJE CREATIVO/ CREADOR (146-148)** (Desarrolla el **ÁREA: EMOCIONAL/AFFECTIVO/SENSORIA, LÚDICO / VOLITIVO / CORPÓREO / MOTORAS**

/ PROCEDIMENTALES y COGNITIVO / INTELLECTUALES. Este tipo de Aprendizaje consiste en **aprender interrelacionando Habilidades Afectivo / Emocionales / Sensorias con Habilidades Intelectuales y también hacer intervenir o correlacionar las Habilidades Corpo/Motoras/Procedimentales, llevando a cabo Técnicas Específicas para desarrollar la Creatividad en pro del Aprendizaje mismo, para el empleo, original y novedoso, a favor de la solución de problemas en situaciones nuevas.** Combinar conocimiento y práctica con Creatividad y libertad interior, es la finalidad de todo aprendizaje, pero **un Aprendizaje es Creativo cuando logra Superar de Forma Operativa y Funcional, además de rápida y original, los problemas tanto prácticos como teóricos.** Mientras los problemas prácticos requieren preferente y necesariamente acción, los teóricos requieren, obligada y sustancialmente Reflexión y Comprensión. El reto de la competitividad científico-tecnológica demandaba al sistema educativo la formación de mentes descubridoras con capacidad de crear y de obtener hallazgos originales. De esta manera el Aprendizaje por Descubrimiento se le asocia con el “Aprendizaje por Invención” y con el “Aprendizaje Creativo”. Entre los términos “invención” y “descubrimiento”, algunos autores prefieren utilizar el de “invención” para evitar los prejuicios empiristas derivados del “realismo ingenuo” que otorgan al descubrimiento y al carácter de “develamiento” de la realidad objetiva. Desde el planteamiento **cabe aclarar y contraponer: “algo que ha sido creado” es diferente de “algo que ha sido descubierto”;** pero **desde la epistemología constructivista, tal contraposición se diluye en el reconocimiento de que tanto lo creado como lo descubierto obedecen a procesos parecidos de construcción, pero que nos permiten identificar y diferenciar “un descubrimiento”, de “una creación”. Descubrimiento.** Acción efecto de descubrir, (des-tapar lo que estaba cubierto o tapado). Hallazgo, encuentro, manifestación de lo que estaba oculto, secreto, o que era desconocido. Por antonomasia (empleo de un epíteto, apodo o apelativo en vez del nombre

propio), encuentro, invención o hallazgo de una tierra o un mar no descubierto o ignorado. **Creación.** Acción y efecto de crear de la nada. **Acción que se le atribuye sólo a Dios,** porque se cree que él creó todo lo que existe que no existía, antes. De ahí Crear es **producir algo de la nada. Luego todo lo que ha existido hasta ahora ha sido creado por Dios,** pero **descubierto y recreado por el ser humano. Un descubrimiento es un acto (humano), la creación, aparte de ser un acto de Dios, también es un acto humano.** El hombre hasta hoy ha descubierto mucho, inventado poco y creado nada, en términos estrictos de creación, pero como crear es una capacidad que posee el ser humano en la mente, en sentimientos, ideas, pensamientos y actos, por esto él es creativo, cuando esas ideas las corporiza o materializa en un objeto, se convierte en un creador de cosas u objetos.

Ser creador implica la acción de hacer, aterrizar en los objetos, y ser creativo es tan sólo poseer la capacidad de generar ideas a nivel mental y que, ahí y así, se queden. Un objeto que ha sido creado se le denomina creación y al objeto que ha sido descubierto se le denomina descubrimiento. La Naturaleza es la creación Divina que posee todo lo que existe, en ella está todo lo que ha sido descubierto y tiene todo lo que hay por descubrir, incluyendo a Dios y al ser humano. Luego entonces el descubrimiento es un acto que se da o se hace en La Naturaleza, en ella se **des**-cubre todo.

El **des**-cubrimiento humano se hace en la creación divina. Así, **un DESCUBRIMIENTO, de acto se convierte en un OBJETO QUE YA EXISTÍA, que “ya estaba ahí”, “EXISTÍA DESDE SIEMPRE PARA SER DESCUBIERTO”. Cuando se descubren varias cosas, objetos, materia elementos, etc, y se componen, se juntan, se acomodan, se interconectan, se les pone a interaccionar entre sí, y SIRVE PARA ALGO, ya estamos hablando de algo más que un descubrimiento, hablamos un INVENTO.** Cuando ese componer, interaccionar, acomodar e interconectar se hace de una manera lógica y metodológicamente rigurosa, que obedezca a una idea **pre**-fijada para unos efectos predeterminados y específicos, hablamos de una INVENCION

LÓGICA, cuando *esa manera de hacer se hace* de Forma Ilógica, hablamos de una INVENCIÓN ILÓGICA, esto es, parte del PROCESO CREATIVO HACIA UNA INVENCIÓN. Todas las invenciones hasta hoy hechas, lógicas e ilógicas, son creativas, porque han sido creadas, puesto que como tales no existían antes y obedecen, a veces, a un sentido estrictamente utilitario, aunque otras no tanto. Un objeto que ha sido descubierto es denominado: **descubrimiento**, un objeto que ha sido creado se le denomina: **creación**. Un objeto que ha sido inventado es denominado **invento**, de manera que quede muy claro que no es lo mismo un Descubrimiento que un Invento que una Creación. Una creación divina, es la naturaleza, ésta es obra de Dios, en la que está todo lo que existe. Una Creación humana es un objeto corporizado proveniente de una idea o pensamiento humano. Un objeto descubierto es un objeto que ha sido creado por Dios, desde antes, por medio de la naturaleza. Un descubrimiento es un acto, la creación también, pero aquel es algo que se hace o se logra, ya sea empeñándose, o no, en encontrar algo, bien específico y concreto, que haya sido buscado o encontrar algo por simple HALLAZGO, sin haberlo buscado, es decir ENCONTRAR POR CASUALIDAD, porque a veces encontramos lo que no buscábamos y a veces no encontramos lo que buscamos. A veces, buscamos y no encontramos lo que estábamos buscando, (¿Cómo lo vamos a encontrar? He ahí el encanto para saber) en esa búsqueda, paralela, inevitable y afortunadamente, encontramos otras cosas, precisamente lo que no estábamos buscando, es decir, que a veces encontramos sin buscar y otras buscamos sin encontrar. El hecho de no encontrar lo que estábamos buscando y encontrar lo que no buscábamos, hace que nuestra visión de las cosas se amplíe, esto acrecienta nuestra información, conocimiento, entendimiento y comprensión, por lo tanto esto quiere decir, que encontremos lo que encontremos, queriendo o no empeñándonos, es un descubrimiento que tarde o temprano nos va a servir para algo. **Si de entrada, las cosas que encontramos, no nos sirvieron para lo que**

las necesitábamos, esto no quiere decir que lo que hallamos no tenga un valor o no sirva de nada, o que haya sido tiempo perdido y mal invertido, tarde o temprano, aunque no de inmediato, va a servir para algo. En esto último radica y se pone de manifiesto la Creatividad del individuo. Un descubrimiento es algo que ya estaba ahí, que fue hecho por la naturaleza (el mercurio, por ejemplo) y que sólo fue descubierto, y el que lo descubrió no dijo de antemano: voy a descubrir el mercurio, claro que tampoco dijo: ¡¡a ver que pasa!! no tiene ni es de tanto azar, aunque tiene mucho de él. Por ejemplo: Descubrir el mercurio fue una casualidad pero es causalidad producto de método y trabajo científico de exploración. El mercurio fue creado por la naturaleza y descubierto por el ser humano. “Hay descubrimiento por casualidad y por causalidad. HILGARD,¹²⁵ sintetizó los siguientes **PRINCIPIOS COINCIDENTES a todas las teorías a cerca del APRENDIZAJE: (Lo escrito en negritas es lo significativo e importante para el APRENDIZAJE CREATIVO/CREADOR. 1) Las aptitudes de quien aprende, son importantes.** Las personas más inteligentes (o las que han tenido la oportunidad de desarrollarla más), pueden aprender más cosas que las personas que no la han desarrollado, éstas últimas no se creen ni se sienten inteligentes, porque alguien, algún día, les dijo que no lo eran. **2) La Motivación incide en el Aprendizaje: “a mayor motivación mayor posibilidad de Aprendizaje”,** sea aquella **General**, considerada como el deseo de aprender o necesidad de realización, **y Específica**, como lograr una recompensa o evitar un castigo determinado. El Saber es la Recompensa y el castigo viene siendo el No Saber. **3) La excesiva motivación puede provocar una ansiedad que resulte negativa para lograr Aprendizaje Positivo. 4)** En el último de los casos, **El Aprendizaje bajo el control de la recompensa es preferible al Aprendizaje que está bajo el control del castigo.** (Todo depende como se plantee, porque **no es lo mismo “la búsqueda del éxito” (que es lo más aconsejable) que la propuesta de “evitar**

el fracaso". 5) El Aprendizaje bajo motivación intrínseca es preferible al Aprendizaje que está bajo motivación extrínseca. 6) Se tolera mejor el fracaso cuando hay una reserva de éxitos, que la recompensa ante el fracaso experimentado. 7) El establecimiento de metas realistas, que no sean tan bajas como para exigir poco esfuerzo, ni tan altas como para predestinar el fracaso, favorecen el Aprendizaje al Re-Alimentar el esfuerzo. 8) La historia de los vínculos interpersonales, con su extensión de acatamiento de autoridad, puede estorbar, a menos que se utilice el vínculo para aprender sobre o con un proceso dado. 9) La participación activa de quien aprende es preferible a la recepción pasiva 10) Los materiales y las tareas con significado son aprendidos más pronto, que los sin sentido y no comprensibles. 11) No hay sustituto para la Práctica Repetitiva en el Aprendizaje de Habilidades (Ej. Aprender a tocar el piano o memorizar hechos no relacionados que tengan que ser automatizados), a veces es muy necesario. 12) La Información de acciones positivas, de equivocaciones propias y de resultados exitosos, favorece el Aprendizaje. 13) Aplicar el conocimiento y transferir estructuras conocidas a nuevas situaciones es muy efectivo cuanto más operatividad y efectividad encuentra para sí mismo, y los demás, en una variedad de posibilidades reales. 14) Los recuerdos espaciados y bien distribuidos son favorables en la fijación del material aprendido para ser retenido por largo tiempo. 15) Para que sea Constructivo un Aprendizaje Colectivo, es necesario que se trabaje en grupo; habiendo muchos y diferentes argumentos y modos de pensar, e hipótesis, se podrán dialogar en un clima de aceptación y libertad. 16) Se necesita un Docente/Profesor/Facilitador que guíe y cuide la organización del trabajo de la sesión en grupo. Si, en una sesión, no hay una confrontación/consenso de ideas y pensamientos diferentes y no se retoma lo mejor y más significativo del grupo y de cada uno, para formar una idea nueva, no hay construcción. Si se trabaja solo, una persona sola tendría que elaborar de 3 a 6 hipótesis con 3 o 6 diferentes puntos de vista, analizarlas, confrontarlas, capitalizarlas y ella

misma decidir o llegar a un resultado que revele un trabajo de grupo que no existe como tal, pero que el trabajo fue realizado y que el equipo es una sola persona. Es demasiado trabajo para dicha persona y resulta poco divertido, pero más que nada, **la interacción con los otros ES lo que le da el sentido Constructivo al Aprendizaje**, (porque si no se aprende de otras personas, cómo se va a construir un nuevo conocimiento, por más que se quiera y pueda dársele uno mismo). La libertad dentro de los límites lógicos de trabajo, para una participación real, es fundamental. **Con respecto a la Creatividad, insisto en que si se aprende a ser creativo, tal vez no se enseña, pero sí se ayuda serlo, teniendo la oportunidad de hacerlo en un clima de aceptación para las propuestas diferentes, donde lo esperado no sea respuesta estándar, lógica o común.**

La Creatividad en ese sentido siempre ha estado presente. EL aprendizaje para ser constructivo, retoma mucho de las técnicas filo/psico/pedagógico/didáctico/Lúdicas hacia la Formación para poner en marcha al proceso de aprendizaje-asimilación-acomodación-adaptación, de descubrimiento, significativo. Si a esto se le añadan, en el Proceso de Enseñanza, algunas Técnicas Específicas de Creatividad, hay mucha probabilidad de lograr la Constructividad que le dan la razón de ser a este Aprendizaje, una vez logrado esto, uno se encuentra con mucha facilidad en el camino rumbo a la Creatividad. Si yo tomo en cuenta las Teorías y las Técnicas, en un afán de *Autodirigirme*, para enseñarme y aprender por mi cuenta, estoy propiciándome un Aprendizaje Constructivo, luego entonces estoy en vías de Aprender a Ser Creativo. **Siempre que se responda a una consigna dada, se está permitiendo establecer significados de una manera muy peculiar. Hay quienes dicen que no es posible "enseñar a ser creativo", es cierto, en el sentido de que la Creatividad como tal, no se enseña, en realidad lo que uno hace es facilitar "el aprender a ser creativo", es decir, no es que se enseñe a ser, sino que se facilita el Aprendizaje para serlo, luego entonces no se enseña a ser creativo, se aprende a ser creativo. Con lo que se les enseña a las personas, aprenden a ser.**

Se puede Facilitar el Desarrollo de la Creatividad de las personas pero no es posible “enseñar a ser creativo”, (ser creativo es hacer las cosas) aunque se facilite el autoconocimiento, se gratifiquen los logros, se valore la originalidad y se destaquen positivamente las producciones personales (a la única persona que puedo yo enseñarle a ser creativa es a mi misma, propiciándome las circunstancias necesarias e ideales para tal fin). Por más que se quiera enseñar, si no se quiere aprender, no se aprende y por lo tanto, no se es. En otras palabras, por más que se quiera enseñar (a alguien a despertar y desarrollar su Creatividad, si no se quiere aprender a ser creativo, no lo aprende, por lo tanto no es creativo. El Ser Creativo es una decisión personal que implica un cambio de actitudes, de pensamientos, de sentimientos, de modos de ver, de imaginar, de hacer, es estar en estado consciente y subconsciente de ser, es un aprender más de todo, es hacer lo que nadie ha hecho hasta hoy y de la forma en que nadie lo había hecho, esto implica un plus trabajo que muy pocos están dispuestos a hacer. Para ser, hay que hacer. Para ser, primero siento y pienso, luego, hago y digo (soy para hacer y decir), hasta entonces, existo. Y porque enseñar es una forma de obligar, de sustraer, de sugerir, de gestionar, de cautivar, etc., y ser creativo es una decisión personal y se aplica igual al Aprendizaje, “yo decido si aprendo o no”. La única manera de enseñar a ser creativo es siendo creativo uno mismo. En realidad no hay manera de enseñar a ser creativo, se puede ayudar y/o facilitar, para que lo sean, si se puede aprender (a serlo, siéndolo...) y aprender es hacer para saber y ser. Luego entonces, lo único que hay, es ser (creador) *haciendo para saber*. Es como enseñar química, puedo facilitar apuntes, dar teoría, propiciar experimentos y hacer de todo esto una Vivencia divertida e inolvidable, pero no puedo enseñar a ser químicos a los alumnos, si deciden estudiar química ellos mismos se harán químicos. Los alumnos en las Escuelas de Artes, no son Artistas ni Diseñadores, están estudiando / aprendiendo para serlo, ya lo serán cuando hagan OBRAS ARTÍSTICAS y DISEÑOS, y hasta que no las hagan de modo PROFESIONAL, es decir, que se les pague o cobren por ello, es hasta entonces que podrán decir que SON ARTISTAS y DISE-

ÑADORES. Hasta que su obra esté apreciada como artística, serán considerados artistas; pueden ser autores, hacedores, realizadores sí, pero es hasta ese entonces se dice qué son. Aprenden a ser artistas haciendo arte. **Como dijera Periquín Plumero, en un documento pati / escrito dedicado, con todo un esfuerzo educador, a su pequeño hijo Picudo Plumero: Picudito mío: Fíjate muy bien en “Cómo hay que ser para hacer”, Estudia “lo que hay que estudiar para saber lo que debes hacer”, y Practica para que sepas “Cómo hay que hacer para llegar a ser”** Si el Aprendizaje es un proceso para el logro de objetivos preestablecidos, concatenados con los intereses y necesidades de los alumnos, y aceptables por y para la comunidad, la sociedad y la Institución, estamos hablando de lo que se conoce como “hecho educativo”. **La Motivación es el motor interno de la conducta, ella hace que el proceso se ponga en funciones. Al hablar de la Creatividad desde el ángulo de aprendizaje en la educación escolar cognitiva (sensorio/motriz/social) (nivel básico, primaria y secundaria, nivel medio superior, preparatoria) y la formación (nivel superior, licenciatura), no me refiero de modo directo a las grandes figuras que han creado nuevas escuelas artísticas, que han descubierto hechos y leyes en la naturaleza, o que, gracias a los inventos técnicos, han dado una nueva faz a la sociedad, sino tiene un sentido más modesto pero una intención más perenne y universal. Se trata de toda una conducta, que implícita el aprendizaje, de todo cuanto tenga un acento personal y no repetitivo; de todo aquello en lo que cada quien pueda reconocerse a sí mismo y todo lo que sencillamente puede calificarse de original. Desde el punto de vista del sujeto se insiste en la multiplicidad de las respuestas, y más aún, si apuntan hacia campos distintos, lo que denota es **agilidad mental**, para pasar **de un campo a otro**. Sólo esta capacidad para dar soluciones variadas, garantiza de modo alguno que ante coyunturas más o menos insólitas, responderemos adecuadamente, y encontraremos salidas a situaciones que parecían dificultarnos todo desenlace aceptable. Desde el punto de vista del objeto, la Creatividad consiste en **lo nuevo y lo valioso**. Esta novedad implica la carencia de patrones inmediatos con que medirla.**

La *valiosidad* a su vez adquiere o genera problemas a la hora de su determinación, cuando nos encontramos ante una realidad nueva para la que no tenemos normas pre-establecidas del Aprendizaje y la Educación, en el Marco de la Pedagogía, haremos un espacio para considerar lo que se denomina: **Indicadores de Creatividad**, utilizados, especialmente por **Guilford, Lowenfeld y Torrance** en el sentido de que si bien estos Indicadores no son cosas que se aprendan (en sentido estricto), son criterios, juicios, discernimientos o razonamientos que se consideran para determinar si algo o alguien es creativo o no, y ésto se dará cuando se demuestre que ya se ha APRENDIDO A SER CREATIVO. Indudablemente todos hablamos de Creatividad y de Figuras Creadoras en todos los ámbitos, pero ¿qué criterios empleamos o debemos de saber, para fundamentar nuestra selección para determinar lo que es creativo y lo que no lo es? Psicólogos y pedagogos han investigado largamente el problema y aunque la unanimidad no está lograda, sin embargo existen lo que se conoce como **Indicadores. C) INDICADORES DE LA CREATIVIDAD. (151-153) ORIGINALIDAD.** Entendamos por originalidad lo que aparece en una escasa proporción de una población determinada. Las repuestas generales, las usuales, las que se repiten en proporciones altas, no son originales. Hay que considerar también, que lo que es, o puede ser, original para una edad, un medio determinado o para los que tienen una preparación en un área de conocimiento, no lo es para los que están en circunstancias diferentes., habrá que hacerse una selección cualitativa. Claro está que lo que es original para el niño no lo es para el adulto. Lo que a un campesino, después de haber vivido en una aldea aislada, al estar en una ciudad, todo le parezca insólito, tal vez sea cosas sean triviales para el habitante de la urbe y sean cosas *archirreconocidas* para el que vive en el bosque, tal vez sean arcanos para el que vive en la ciudad. Dentro de las respuestas originales hay que distinguir lo que es un mero apartarse de lo habitual, sin validez alguna, de lo que tiene verdadero interés y es una aportación válida. Apartarse de lo habitual sin validez alguna, aparentemente no tiene sentido ni valor, sin embargo, para efectos didácticos, si lo tiene, porque ya sea como dinámica de grupo en una clase, con vías pre-

cisamente para lograr apartarse de lo habitual, y desde luego, para que se convierta en una manera de ser y de pensar diferente en todos los ámbitos. • **FLUIDEZ.** Fluidez o cantidad, ya sea de ideas o de productos, fluidez que implica variedad, que si se puede sin repetición, mejor. Si la mente normal no se detiene nunca, la creadora, menos, ella no se queda con su primer pensamiento o en su primera realización, *siempre busca algo más* y recorre otros caminos. Ese recorrer y esa búsqueda es lo que propicia la fluidez. A la mente creadora la reconocemos en que la línea de sus hallazgos no cesa, su fertilidad aparece en modo constante. Es la abundancia de las realizaciones la que no revela la fluidez creadora, para dar el siguiente paso que es matizar este criterio con una selección cualitativa. • **FLEXIBILIDAD.** Al criterio de la fluidez o cantidad suele matizársele con uno complementario que es la flexibilidad, esta radica en la respuestas múltiples e inusuales, sino que además corresponden a categorías diferentes: la mente creadora se coloca. • **ELABORACIÓN.** La mente creadora no se contenta con la sólo generación y vaga formulación de ideas o con una intuición que pronto abandona. Realizar un artificio técnico, una obra artística o llevar adelante un proyecto de investigación, exige una fuerte de disciplina interior, una apasionada entrega, un recurrir a cuanto demanda para dar cuerpo y vida al propósito inicial. La elaboración implica, la necesidad de completar el impulso que intuye, genera y formula las ideas. Es necesario corporizar las ideas elaborándolas para colocarlas en un lugar en el espacio, de otra manera se quedarían en calidad de ideas mentales, ideas habladas o simples palabras que se lleva el viento o en el mejor de los casos quedar escritas como proyectos inconclusos en compás de espera, ideas intangibles, incommensurables que nadie podría contemplar ni admirar. A la realización le antecede la generación de la idea, como un impulso interno, la inspiración, la intuición, la información, la iluminación, la incubación, la formulación y más que nada, la motivación, es decir, la necesidad de ver la idea hecha “cosa”. • **SENSIBILIDAD PARA DETECTAR LOS PROBLEMAS.** La persona que es capaz de descubrir, porque busca y encuentra, las deficiencias, dificultades, fallos e imperfecciones, está en el camino de la superación. Esto es **agotar los posibles**

para trabajar y lograr los imposibles, ya sean objetos cualesquiera. La sensibilidad para descubrir problemas, implica la sensibilidad y capacidad para la resolución de los mismos, no es sólo criticar o estar encontrando lo malo, sino que una vez detectado el problema uno emite su protesta que es precedida con la propuesta correspondiente y en el mejor de los casos la emisión de una propuesta implícita una protesta ante la detección de un problema o situación que haya que mejorar. “**Si una protesta no es acompañada de una propuesta, la protesta no procede..**” KAR.¹²⁶ **DEFINIR Y REDEFINIR.** Definir es fijar con claridad, exactitud (en tiempo) y precisión (medida) la significación de una palabra, de caracteres genéticos y diferenciales de una cosa material o inmaterial. Re., prefijo que denota una nueva integración, un movimiento hacia adelante o atrás. Doblar o *dobletear*, hacer dos veces, es dar un significado doble y diferente a algo. **La redefinición** implica una integración nueva por un movimiento en el significado, en la forma o en la función. La redefinición es una forma de ver a “un algo” en términos de otra cosa. Ese algo tiene tres propiedades: forma, función y significado, la redefinición de ese algo implica, **en primer lugar**, sólo un leve cambio; da utilizaciones diferentes a las cosas sin cambiar totalmente la estructura de las propiedades de “ese algo”, en sí, puede cambiar la función pero conservar la forma y el significado ó cambiar la forma pero conservar el significado y la función ó cambiar el significado y conservar la forma y la función, esto es descontextualizar forma, función o significado, hasta aquí se da la redefinición. **En segundo lugar**, si se descontextualiza la forma, función o significado, se llegaría a una desintegración o desestructuración total de ese algo; **en tercer lugar** contextualizar, integrar y estructurar de una manera diferente a “un algo nuevo”. La persona creadora tiene la habilidad de “**transformar algo, en otra cosa**”, emplear las cosas para funciones que no son las suyas específicas. Es conceder nuevos papeles, nuevos roles y cambiar el sentido de cuanto nos rodea. Cuando falla algo no hay más remedio que

utilizar cosas diferentes, en las que se descubren funciones que en condiciones normales nunca se hubieran develado. • **ANALIZAR.** Analizar es distinguir y separar, para estudiar, las partes de un todo hasta llegar a conocer los principios o elementos de composición de las respectivas propiedades y funciones de algo. La capacidad creadora permite la capacidad para desintegrar un todo en sus partes, así se descubren nuevos sentidos y nuevas relaciones entre los elementos de ese todo. • **SINTE-TIZAR.** Componer un todo con la reunión de sus partes. Proceso que permite obtener sustancias, que por lo general, se dan también en la naturaleza, partiendo de sus componentes. Se trata de enlazar elementos varios para formar un todo novedoso. **Guilford** declara que los individuos creativos destacaban por su capacidad de análisis y síntesis. **Lowenfeld**, incluye además el que designa como capacidad de organización, en un sentido amplio. No importa que se trate de comunicar una idea o de elaborar un proyecto, lo interesante es la capacidad para utilizar con el máximo de eficacia todos los elementos, que nada sea inútil y que a todo se le saque el máximo provecho. **Torrance** subraya por su cuenta: “la apertura, frente a figuras abiertas, en dibujos. La mente creadora comprende la distancia entre que *ideo* y lo que realizo, por eso queda siempre abierta a ulteriores perfeccionamientos. No se queda presa en sí misma, comprende lo limitado de sus logros, sus deficiencias y se lanza por la vía de constantes rectificaciones superadoras”. **No importa que se trate de comunicar una idea o de elaborar un proyecto, lo interesante es la capacidad para utilizar con el máximo de eficacia todos los elementos, que nada sea inútil y que a todo se le saque el máximo provecho.** • **COMUNICAR.** Comunicación es la transmisión de señales mediante un código común entre un emisor y un receptor. Comunicar es hacer partícipe a otros de lo que uno tiene. Manifestar o hacer saber a uno alguna cosa. Tratar con alguno de palabra o por escrito. Consultar, conferir con otros un asunto tomando su parecer. Trato, correspondencia entre dos o más personas. El innovador

126. KAR, nombre de la autora de esta tesis María del Carmen Martínez Campos.

suele estar investido de la capacidad de configurar nuevos productos, que encuentran eco y se difunden fácilmente en el medio en el que se mueven y “convencen”. El creativo suele tener el secreto de anticiparse a las necesidades inconcretas, de los demás para darles forma y expresión. • **NIVEL DE INVENTIVA.** El nivel es grado y es altura, es valor, está en la horizontalidad y verticalidad de los planos, es tensión e intensidad, llevada a un valor fijo y determinado. El nivel es la altura a que llega la superficie de un líquido. Es un plano horizontal de coordenada “x” y es plano vertical de coordenada “y”. Es grado (de bienestar), material alcanzado por la generalidad de los seres humanos. Inventar es encontrar a fuerza de buscar con ingenio y meditación o por mero acaso, una cosa nueva o no conocida. Un inventor discurre sin más fundamento que su voluntad y capricho. La invención, es una cosa inventada, es hallazgo, puede ser un engaño o ficción. Terminando con lo de Aprendizaje y continuando nuestro tema sobre Enseñanza, ahora lo enfocaremos con una característica especial llamada **SITUACIÓN PEDAGÓGICA**, especial porque adquiere una dimensión diferente en cuanto a la concepción tradicional de la acción de enseñar, sobre todo porque en este caso se trata de *enseñar de alguna manera*, la Creatividad, mejor dicho, más que enseñarla es aprender a ser creativos, es aprenderla y viceversa, es la dificultad de la cuantificación, de establecer normas objetivas que pongan de acuerdo a los jueces a la hora de calificar algo como innovador. En lo que concierne al Aprendizaje y la Enseñanza dentro del aula y fuera de ella, le daremos la palabra a Gisèle Barret, para conocer lo que ella denomina: la Situación Pedagógica. Desde que se desarrollan los programas de las disciplinas educativas, acusa el control y la evaluación del aprendizaje; encuadra cada vez más estrechamente el desarrollo intelectual en un laboratorio artificial y abstracto que olvida (¿o rechaza?) todo lo que está “ondulante y disperso”. Se siente la imperiosa necesidad de hacer *la apología* de una Pedagogía que vaya a contracorriente de la que está de moda, la de la tendencia hacia las máquinas, hacia la *antisensibilización*, a la *antisocialización* y *deshu-*

manización del individuo. Comenzando con: “...**Para hacer el aprendizaje significativo, hay que hacerlo vivencial con experiencias vividas, es decir, experiencial**”. **1.2.2.2.4. Continuando en el MARCO DE LA PEDAGOGÍA**, ahora consideraremos a **la CREATIVIDAD en la DIDÁCTICA GENERAL (153-155)** Partamos de que la DIDÁCTICA es el arte de enseñar, de donde se deriva, en la enseñanza, el Didactismo, que es la cualidad, tendencia o propósito docente / didáctico, es lo propio o adecuado para enseñar, formar o instruir, luego entonces la Instrucción es un caudal de conocimientos emitidos por unos (los docentes o instructores y Facilitadores en términos de Creatividad), y adquiridos por otros (los alumnos o participantes en un evento de Enseñanza–Aprendizaje o Situación Pedagógica), es el curso que sigue un proceso y es un conjunto de reglas a seguir para lograr algún fin. *Cabe aclarar que instruir no es educar.* La instrucción en una parte esencial del proceso de la educación en el cual el acto pedagógico no ha adquirido todavía su plena realización; es un factor básico y sistemático de la Pedagogía, sin embargo la Didáctica puede ser estudiada separándola de la Pedagogía por la flexibilidad de las relaciones que existen entre la instrucción y la Educación Total. **LA DIDÁCTICA**, no puede prescindir de tratar ciertos problemas del aprendizaje, dada la íntima conexión entre instrucción y educación, sino que más bien los adopta y los plasma en el campo educativo con sus propias explicaciones. No consideremos a la “instrucción” simplemente como un arte como lo hace WEBER, en su *Estética como ciencia fundamental pedagógica*, pues es evidente la diferencia existente entre la instrucción y la creación artística: el artista crea una obra, que solo responde a su idea subjetiva, sin referirse al agrado o desagrado ni al enlace objetivo, mientras que el que instruye está unido a su fin por necesidades objetivas, por ejemplo la cultura o la enseñanza. *El instruir en estricto sentido es una actividad conforme a un plan y a un fin*, que sólo surge de conocimientos que ofrece la didáctica como ciencia aunque entendamos que la actuación instructiva tiene mucho en común con la creación artística, en tanto que ambas llevan la vida interior a su

perfección, y la mejor, más bella (no la única) condición para una buena instrucción es una aptitud innata, un instinto seguro, un tacto natural, una inspiración feliz. Además consideremos al “instruir” como al “educar”, hasta cierto grado, una capacidad general humana, porque todo ser humano normal es más o menos capaz de instruir y educar sin contar, con un estudio particular previo de Enseñanza, más que con sus propios conocimientos adquiridos empíricamente y con unas ganas inmensas de compartir comunicando lo que sabe. **La Didáctica**, como la Pedagogía, es una ciencia porque lleva en sí sus propias leyes, como tal, fija el concepto de la instrucción en el sentido científico y sus leyes las obtiene de la misión que ha de realizar. La Didáctica General tiene a la vista la totalidad de la Actividad Instructiva y la Didáctica Particular, sólo trata de algunos campos de la instrucción. Antes, instruir sólo se entendía o significaba la “transmisión de conocimientos” o de bienes culturales, cuando el maestro que era el que poseía **el saber**, lo transmitía a aquellos que no lo poseían, a los alumnos. Éstos actuaban en lo esencial sólo receptivamente, lo oído se formulaba y **se imprimía en la memoria porque se tenía la convicción de que *repetitio ast mater studiorum***, o sea, repetir era la consigna máxima. El alumno fue con frecuencia tratado como si sólo poseyera una fuerza anímica: **la memoria**. Ahora bien, la antigua escuela lograba cierto éxito parcial con esto era, hasta cierto punto, una riqueza segura del saber. También se aspiraba conscientemente a una cultura más allá de la memoria, se trataba también de despertar el entendimiento porque se perseguía el conocimiento intelectual. Después reinó el “intelectualismo”, luego los conocimientos y la destreza, esto implicó un modo nuevo de transmisión, en el que lo pasivo pasó a lo activo y *el aprender se verificaba en forma de trabajo físico* (con el principio de: “*el desarrollo de las fuerzas*”) y *el trabajo espiritual/intelectual*. **Este nuevo modo de transmisión tenía otro fin: elevar la individualidad a personalidad**. Entendiendo por individualidad como la “totalidad de los estados físico/anímicos y actividades de un ser

humano”, así la individualidad educada, desarrollada, formada según ideales es *la personalidad*. El ser humano educado como **persona(lidad)** debe ponerse al servicio de la comunidad. La instrucción en este sentido va más allá al tratar de lograr que esta personalidad, como tal, considere como su fin crear para los demás. “*No es el hombre del rebaño el fin de la Educación, y con ésto de la Instrucción, de la nueva escuela, sino precisamente la personalidad afirmada en sí, pero que, consciente y por libre resolución pone sus fuerzas al servicio del todo y del mundo cultural sostenido por éste*”. Pero si la *Enseñanza* tiene que ver también con la transmisión de bienes culturales, el desarrollo de las fuerzas y la formación de la personalidad al servicio de la comunidad o sociedad, la instrucción sería así un equivalente a la Enseñanza, pero se diferencian en que en *el enseñar* se realiza una actividad *unilateral*, es decir *la explicación del maestro hacia el alumno*. El maestro presenta un contenido cultural para que el alumno lo acoja, el que el alumno realmente acoja el contenido y se apodere de él no es cosa del docente, sino del *alumno*. *Cuando, por el contrario a la enseñanza se asocia el esfuerzo intencionado de ayudar hasta donde sea posible al alumno para aprehender lo presentado y penetrar en él, la enseñanza se convierte en instrucción*” (*Saturnino de la Torre*). WILLMANN, Otto, explica que *la instrucción es “la enseñanza relacionada sistemáticamente, unida a la preocupación por la elaboración de lo presentado”*. Este cuarto carácter del concepto “instruir” revela también la significación básica de la palabra, Instruir significa propiamente dicho: “*intervenir para rectificar algo*”. Cabe aclarar que la “instrucción” no tiene nada que ver con el “adiestramiento”, en el que todo estriba en la reproducción biomecánica, voluntaria e involuntaria, consciente y subconsciente de movimientos o acciones. **La Pedagogía puede elaborar teorías sobre la Enseñanza y el Aprendizaje y quedarse en eso, en teoría; la Didáctica es la que se encarga de llevarla acabo, del como, del cuando, el dónde y el con qué. Si se le pone Creatividad a lo que se enseña, sin ser pedagogo, se**

puede ser un buen enseñante o profesor o facilitador. Con esto se da por concluido el marco de la Didáctica para dar paso al marco de la Lúdica. 1.2.2.2.5. LA LÚDICA, el ingrediente principal de la CREATIVIDAD. (155-158) LÚDICO, relativo y perteneciente a JUEGO.

Lo lúdico es impulso, se hace parte de nuestros anhelos, gustos sueños e ideales, nos ayuda a originar, instaurar, componer, elegir. **El juego** aparece como una manifestación interna del impulso lúdico. Su origen está en el impulso de la vida, en el deseo de crecer, en las ansias de vivir, de reencontrarnos y reconocernos como personas. Ha sido un elemento cultural básico en la búsqueda de la liberación de los diferentes pueblos. Tratando de y el reto, el asombro y la curiosidad, la rutina se opone al verdadero juego. **El curso del juego nos permite pasar de una realidad -la del juego- a otra -la de la interpretación del juego-**. Aprendemos a pasar de un micromundo a otro sin violencias, saltamos de una metáfora a otra sin confundir la metáfora. Lúdicamente transitamos de una realidad a otra, esto es Creatividad por definición. Al recuperar el juego por el juego mismo, es decir, jugar por jugar, aprendemos a jugar la vida, se construyen colectivos significativos, las manifestaciones lúdicas permiten construcciones simultáneas de individualidad y de grupo. Nos ayuda a fortalecer la voluntad de mantenernos en el encuentro y en la búsqueda a pesar de las circunstancias. Con el juego los niños y los adultos adquieren comprensión, solidaridad y autonomía, como experiencia cultural, es en esencia un espacio para la libertad, para la creación y fundamentalmente para el fortalecimiento de la conciencia. Podríamos decir que es un sendero abierto a los saberes, a las posibilidades, a los sueños, al sin sentido, a la incertidumbre, al caos, a los conocimientos y por lo tanto a la Creatividad. El juego como Mecanismo Didáctico o como simple búsqueda de goce y de placer **a través de las estimulaciones multisensoriales** (olfato. Oído, tacto, vista, gusto). La infancia que no juega es distinta a la niñez que

desarrolla su impulso lúdico. Una niña y un niño lúdicos es muy probable que vivan creativa y sensiblemente. Cuando en la infancia no se puede jugar se vuelve violenta, toma los oficios de los adultos. Con una **actitud lúdica** sabremos actuar en contextos **interdisciplinarios** y no solamente en ambientes deterministas. **La lúdica** es sinónimo de alegría, felicidad, placer, goce, éxtasis, entusiasmo; parece recordarnos que el individuo existe como ser humano antes que como definición. Lo lúdico brota cual impulso primigenio de la existencia. Permittiéndonos imaginar, percibir, encontrar, relacionar abstraer. Lo lúdico pertenece a la persona, a la individualidad que sale de cada cual. Es contraria a toda pretensión de dominar al otro, se nutre y alimenta a la espontaneidad y es una de las bases de la Creatividad. Genera ambientes agradables y atmósfera jubilosas. En el juego el adversario es acompañante, al jugar el otro es diferente y no me veo repetido, aprendemos a llegar a acuerdos así sea con desacuerdos. Permanentemente es un elemento de compenetración y avenencia, entre más juguemos podremos crear mejores condiciones de tolerancia. **A partir de la lúdica se puede potenciar una mayor identidad.** Lo lúdico aflora como una vía de autoafirmación donde podemos pensar y actuar juntos para encontrar constantemente horizontes nuevos, y el reto, el asombro y la curiosidad, la rutina se opone al verdadero juego, puede convertirse en un viaje continuo que atraviesa las culturas y al conocimiento, sin agredirlos, al contrario, los retoma con el más estricto sentido de respeto, para darles el toque lúdico, una interpretación muy lúdica, para la transmisión de los mismos, es la atmósfera propiciatoria de la gran infancia. Con el juego los niños adquieren comprensión, solidaridad y autonomía. **La lúdica atraviesa a la Pedagogía cuando aparece la crisis de la tecnología de objetivos,** Para comprender la crisis pedagógica es necesario preguntarse: ¿Cómo es que el otro aprende? ¿Qué formas de enseñanza se generan, hoy, entre Procesos y Aprendizajes? ¿El impulso lúdico es

anterior a un proyecto pedagógico? **La lúdica** florece en la educación a partir de la emoción y la sensación. La lúdica es un fenómeno en sí mismo en la cultura. La clave del paradigma es aprender creando, donde el juego actúa como un catalizador para cambiar o modificar el sistema escolar a partir de encontrar unos niveles y formas de conceptualización y otros imaginarios, por invitarnos a la manifestación de nuestras alegrías y por inducirnos un sentimiento de libertad en la expresión, crea una situación que puede frecuentemente articularse con la expresión creativa y ésta a su vez llevarnos a la creación de un pensamiento u obra original. **El ser lúdico**, es, está consciente y sabe que para formarse tiene que aprender a cada instante. Aprender es un valor del sujeto, es más un atributo de quien desea conocer, que de quien pretende enseñar. Un Proyecto Pedagógico “**Nuevo**” debe surgir de una metodología basada en la libre expresión artística o no, científica, cognitiva, emocional, afectiva, etc., con programas lúdicos, o sea a base de juegos, que permitan dar identidad cultural a la Pedagogía a partir de sus propios valores. Los Procesos Alternativos de Aprendizaje también se podrán generar a partir de la Lúdica como Recurso Pedagógico para generar nuevas formas de conocimiento y permitir profundizar y manifestarse en la cotidianidad.

Una metodología lúdica propiciará una mayor capacidad de enseñanza con la infancia de la postmodernidad. El método ideal es que los alumnos vayan descubriendo el conocimiento a partir de experiencias y expresiones, individuales y colectivas, corporales, musicales, plásticas, literarias, deportivas y de entretenimiento, propiciando las circunstancias y situaciones basadas propiamente en el juego. Generan un cambio cualitativo en actitudes, gestos, condiciones, posturas y también permiten nuevas zonas, señales, estados y situaciones. En estos períodos fractales de fragmentación, el aparente caos de los fragmentos nos lleva, definitiva, inevitable y afor-

tunadamente a otras formas de organización. Dicha metodología permite instruirnos en las múltiples cualidades humanas y genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones emocionalmente emocionales, como facetas pedagógicas para aprender a convivir y coexistir a partir de valores individuales y colectivos, De esta manera estaríamos finalizando la etapa de la Pedagogía Tradicional y pareciera que nos encaminamos a una sociedad de síntesis y holística en la que están por generarse nuevas relaciones que darán nuevos trabajos y por lo tanto

nuevas elaboraciones o resultados, o sea creativos. Una metodología lúdica, permite un pensamiento analógico y metafórico y provoca la interdisciplinariedad para generar actitudes y discursos, se fundamenta en el respeto a la infancia y al alumno en general, que quiere jugar con juegos ancestrales, urbanos y virtuales. **Los procesos lúdicos**, permiten que, no nada más la niñez aprenda de múltiples formas. La época que vivimos se caracteriza, entre otros, por dos grandes principios que debe tener en cuenta **la Pedagogía lúdica hacia la Creatividad: a) El protagonismo de la Infancia**, porque el medio ideal por excelencia para aprender de los infantes es el juego. Porque al jugar se hacen sensibles y comprensivos. La fantasía será mayor y el desarrollo de la capacidad creadora será fundamental para el desarrollo infantil. **b) Cultura de la heterogeneidad:** el respeto a la diferencia, al otro, permitirá salir de la homogeneidad. El ser humano con su permanente creación de cultura, es capaz de sobrevivir en regiones distintas. La humanidad al propiciar un encuentro permanente con la biodiversidad logra fortalecer la coexistencia. La democracia tiene que fundamentarse sobre lo complejo de la heterogeneidad, así el impulso lúdico forma parte de esa heterogeneidad para poder jugar con la complejidad. Una escuela contemporánea deberá comprender una forma o síntesis nueva de conocimientos de las diferentes edades de la humanidad

y nuevas formas de ver los conocimientos anteriores. **La infancia de hoy aprende porque quiere aprender, siempre y cuando tenga más tiempo para imaginar que para reproducir. El impulso lúdico** emerge como una cualidad del conocimiento, facilita cualquier aprendizaje, lo lúdico en el campo pedagógico propicia los procesos que permiten crecer a la persona. Al ser una fuerza interna, a la vez que nos permite leer nuestra espiritualidad, nos ayuda a profundizar en la lectura para ser más conscientes de nuestra realidad. La actitud lúdica puede ayudar a generar lo que propone Paulo Freire: “Una síntesis entre desesperación social y aprendizaje”. Es punto de partida en la afirmación de la existencia de la persona porque permite múltiples formas de expresión, individuales y colectivas, lo podemos asociar con las sensaciones, emociones, percepciones con el bien *estar*, lo bucólico (es decir, lo sereno, campestre, apacible y placentero), lo estético, lo poético, aparece en nuestra piel en forma de susurros, cosquillas, abrazos y caricias. **La escuela lúdica** es una alternativa a la barbarie en la que viven la mayoría de las sociedades. Permite el diálogo entre las diferentes culturas y reconocer, consolidar y propiciar procesos culturales, económicos y éticos que incluyan la imaginación, la sensibilidad y las diferentes maneras de comprender. **La visión lúdica** da una dimensión integral a aquellos que realizan y administran sus producciones. **Una Pedagogía Lúdica** produce infinidad de interacciones, no se limita a contenidos específicos, aunque los tenga implícitos, los contenidos no son lo único. Los contenidos son el “qué” y el “cómo” es el “qué” está matizado con la Lúdica, es en “el cómo”, donde radica el encanto de la Lúdica. Luego entonces los aprendizajes lúdicos tampoco se limitan a los programas específicos, aquellos se fundamentan en acciones cualitativas que permi-

ten comprender, interpretar, asumir e innovar los contenidos de dichos programas, posibilita la cooperación, la participación, la conmisericordia, la lealtad. Un ser humano íntegro, existe porque se expresa lúdicamente. El juego al ser parte de la naturaleza humana ha estado presente en todas las edades y épocas en diferentes formas. En tanto más decidamos aprender permanentemente, seremos lúdicos, auténticos y creativos porque una necesidad permanente y una sed insaciable de saber es lo que nos mantiene en el camino hacia la Creatividad. **El conocimiento surge fluidamente con actividades lúdicas y juegos.** No se trata de enseñar por instruir, sino de experimentar, curiosear, argumentar, comunicar y vivir experiencias estéticas. **El maestro debe jugar con los niños, no jugar para los niños.** Al orientar la acción es necesaria la experiencia anterior, interactuar en grupo. **El docente a partir de la autonomía de pensamiento propone métodos, pero no es dueño de una metodología lúdica, ya que ésta se transforma a cada instante.** La lúdica se encuentra es una zona de distensión, **en la zona atravesada por la fantasía.** Si el impulso lúdico brota como un fenómeno de existencia cabría preguntarnos: ¿Cómo nos asumimos después de la infancia? ¿Dónde está el niño cuando juega? o ¿A dónde va cuando juega? **El juego le permite a la niña y al niño un acercamiento placentero a la realidad. La Lúdica es una oligarquía** como organización jerárquica que es de ciertos órdenes o elementos, **ligada fundamentalmente al desarrollo humano,** es decir, **no es una ciencia, ni una disciplina** ni mucho menos una nueva moda. **La Lúdica es más bien una actitud, es una predisposición del ser frente a la cotidianidad.** Es una forma de ésta, en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce felicidad, acompañados de la

distensión (relajación) que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otras series de actividades (sexo, Baile, Amor, Afecto, etc.), que se producen cuando interactuamos con otros sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos, es decir que **no solamente se produce goce y placer ligado a la estimulación sensorial, sino felicidad como proceso selectivo y emocional del desarrollo humano.**

Ante una sociedad que se agota en cuanto modelo de modernidad, caracterizado por la exigencia en la eficiencia del trabajo a través del perfeccionamiento tecnológico, los proyectos de recreación y la programación del ocio, ocupando el tiempo del no trabajo, se están transformando es un problema generalizado. Dificultades como la creciente cantidad de desempleo, que es urgente atender, por medio de capacitación y creación de fuentes de trabajo, **también es** la necesidad de **augmentar la variedad de actividades, técnicas y métodos en función de la Lúdica para que su Enseñanza y Aprendizaje adquieran el toque y el matiz de Recreativas.** En la Educación Infantil y en La Escolarización repercuten tales fenómenos de Aprendizaje en un contexto de sociedad en *evidente evolución postmoderna*, las actitudes del alumno han cambiado con los tiempos de mayor comunicación visual que no estaban comprendidos en metodología tradicionales el juego **anti**-estrés, el juego de introducción al Aprendizaje Didáctico, como interacción social, como compensación del *modus vivendi* sedentario, el juego dando alegría para olvidar problemas, modelos muy válidos en ciertos momentos, sobre todo como entretenimiento de masas, se están agotando ante nuevas realidades, ya que en frecuentes circuns-

tancias se transforman en una “huída” de las aulas, del trabajo, de la casa. Estamos hablando de “escapar” de pesadas responsabilidades, evitar la depresión, etc., que a la larga el trabajo, de la casa, “escapar” de pesadas responsabilidades, evitar la depresión, etc., que a la larga no sirven de nada porque en realidad no solucionan ningún problema, el alejamiento al mismo, es sólo momentáneo, pero el problema sigue

ahí. Como época de transición, la Postmodernidad es una

Nueva Sensibilidad Ecológica y de redescubrimiento del Pensamiento Holístico, por lo cual la expresión lúdica encuentra sus afinidades al aproximarse e integrarse al mundo, como organismo de regulación de energías, para hacer una definición más actual del ser humano y su contexto. **EL UNIVERSO PEDAGÓGICO QUE TRANSITAMOS**

(158-160) Nos encontramos ante una

encrucijada de caminos viviendo una época de transición de una manera u otra, tanto en lo personal con su cualidad profesional como en lo colectivo. En las Ciencias de la Educación estamos transitando en una época, en la cual el profesor tenía el conocimiento, mostraba los pasos a aprender y sancionaba, y parecía ser el único protagonista, o al menos eso era lo que él creía, pensando que la responsabilidad del Aprendizaje, era solo suya, cuando en realidad la responsabilidad del Profesor es la de Enseñar, la responsabilidad de

Aprender es sólo del alumno, pero **la responsabilidad más grande es la del “cómo se enseña para que se aprenda lo enseñado”** y es por eso que hoy frecuentamos, afortunadamente, nuevas experiencias, poniendo en marcha nuevas ideas, compartimos las dudas y las emociones en busca de nuevas sistematizaciones conceptuales. Reconozcamos el protagonismo de quien quiere aprender y compartamos el

camino con niños y jóvenes y con todas las personas que quieren aprender lo que nosotros sabemos y queremos compartirlo. Profundizar nuevas Formas Metodológicas, la Lúdica y la Creatividad son algunas de ellas, para abrir el espacio y el tiempo en múltiples situaciones de Aprendizaje. El campo pedagógico ofrece la riqueza de las interacciones sujeto–objetos–otro–sujetos, con un espíritu lúdico que nos introduce a el planear, experimentar y confrontar hasta un nuevo concluir. Estas experiencias son hechas considerando las realidades culturales de cada medio de vida bajo diversas formas, las ideas son acrecentadas con el decorrer de los proyectos Socio-Pedagógicos, priorizando enfoques para el desenvolvimiento cualitativo de las personas. **El profesor que se determina por la transmisión de contenidos es figura del pasado, lo necesario es instrumentarse, pedagógicamente para impulsar un aprender a aprender lúdica y creativamente, dado que cada uno tiene que asumir su permanente actualización en conocimientos y actitudes** ante las nuevas condiciones de vida. Una Propuesta Pedagógica que permita la libre expresión establece la comunicación y la interacción, y éstos son los indicadores de su tendencia hacia la Lúdica, si esa expresión comunicación e interacción se trabajan como juego permisible, no crítico, sin necesidad de resultados positivos inmediatos, se convierte en una Pedagogía de Expresión Lúdica, esto va permitir y facilitar el entrar a la ruta de la Creatividad. El considerar a todos como protagonistas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje desde el Impulso Lúdico, por un lado, responde a una necesidad de jugar, por el jugar mismo, y a una necesidad de aceptación y afirmación de

identidades, y por otro lado, a la expectativa personal y social de ser creativos, a fin de aprender juntos respetando las diferencias. Estas nuevas Formas Pedagógicas **invitan** al **des-cubrimiento** de las ciencias, es decir, de quitar lo que está cubriendo a la ciencia y, empezar **a ensayar** la articulación entre la expresión del sujeto y la conceptualización afirmativa de los valores humanos. Así es como nos vamos acercando a definir nuestra Propuesta Pedagógica: **LA PROPUESTA PEDAGÓGICA**

CA tiene su base en LA PEDAGOGÍA DE LA EXPRESIÓN LÚDICA por MEDIO DEL JUEGO hacia LA CREATIVIDAD, porque es la LÚDICA EL INGREDIENTE PRINCIPAL DE LA CREATIVIDAD. Así el esquema didáctico del indicar,

“*lo qué y cómo aprende*”, pasa al de “**Que piensas de...?**”, **¿Qué crees sobre...?** ,

y otras. *Quien dice nuevo, dice crear, dice ser creativos* (DE LA RAÍZ LATINA

CRIARE surgen los vocablos: uno es el

acto de ruptura o de irrupción, el otro es el resultado que confirma y atribuye

la novedad al sujeto. **La lúdica** nos permite organizar un nuevo esquema

epistémico, es una nueva Sistemática Metodológica que incluye nuevos conceptos

de protagonismo de quien aprende, la noción de campo pedagógico donde los sujetos

pueden expresarse creativamente y asumir la interacción con los objetos y otros sujetos, cuando

nos ponemos serios repetimos y reproducimos lo que ya sabemos o lo que el otro espera de nosotros, es con el

espíritu de la lúdica que ensayamos y nos damos cierta libertad de la cual pueden surgir creatividades” (JIMÉNEZ, Vélez, 2001 p, 141).¹²⁷ **Ya sea en**

las Ideas, sea en las Artes Plásticas, en el Teatro, en los circuitos de Habilidades y Destrezas físicas, en el lenguaje, sea en los Juegos, la

Expresión Creativa es: un momento de afirmación de la gran diferencia, de las pequeñas diferencias, es lo más allá de la respuesta convencional, de la dependencia al otro o al programa formalizado; momento en el que participan, lo Formal, que es una convención que administra nuestras interdependencias, y la Creatividad con su profundidad personal que emerge, en ese momento, para después y para siempre, de una espiral de gestación imprevisible en el tiempo. Corresponde a nuestra época una visión holística donde cada uno, como cada parte, está dinámicamente vinculado al todo universal, invitando a una fascinante comprensión creativa de nuestras relaciones cósmicas. Así mismo que juego tan creativo podemos percibir en estos tiempos fractales que nos relacionan y nos fragmentan, pero que nos brindan nuevos vínculos permanentemente, como la lúdica que nos modifica las distintas facetas de la cotidianidad, al modificarlas las hace diferentes entre ellas y eso hace creativas a todas las facetas de manera que vivimos continuamente siendo creativos, casi sin darnos cuenta. 1.2.2.2.6. **En el Marco de la PEDAGOGÍA, la CREATIVIDAD hacia la FORMACIÓN INTEGRAL del alumno/Sujeto/Individuo.** (160-161) La Enseñanza de la Creatividad, mejor dicho, la Enseñanza a Ser o a Ayudar a Ser Creativo, como ya se vió, es importante, ya que todo conocimiento nos conduce, si no a la creación, si al ir construyendo nuestro propio conocimiento. Sólo que hay que entender que Conocer no consiste en dejarse embeber pasivamente por un objeto, al conocerlo, ni por el propio conocimiento nada más porque sí, sino en crear para uno mismo, un modelo particular representativo del objeto y de ese conocimiento, y es triste pensar que, toda-

vía hay quienes piensan y creen que el Aprendizaje y la Educación no exigen aptitudes creadoras. La Educación y la Enseñanza / Aprendizaje deben acelerar el proceso del conocimiento inventivo en todas las áreas. **Démosle la entrada a La Heurística**, que en un momento dado se implica en **La Creatividad**, y preguntémosnos: ¿Deberían, ambas, llegar a ser una nueva disciplina escolar? **Sí deberían**, si no, al menos deberían ser parte fundamental de los contenidos y estar presentes como Objetivos y Estrategias a lograr, ya sea del trabajo, de los profesores y de las mismas instituciones educativas. Pero si la enseñanza tradicionalista está basada sobre *la certeza y la autoridad* y la Creatividad basada en *la duda y la imaginación*, no podría subsistir como tal, porque no habría quien les aguantara el esfuerzo, habría que estudiar y prepararse para ello en los mismos términos. **Aún así, la Creatividad debería inspirar, de hecho lo esta haciendo, (por lo menos en mí), un nuevo estilo de escuela basado en el empuje, brío, coraje, ánimo, osadía, aliento, decisión, disposición, creador del y por profesor. No hay que pensar que la Creatividad es tan sólo el motor de todo conocimiento, porque en realidad: es el motor de toda acción!** Para **La FORMACIÓN**, una primera postura consistiría en decir: **aprender las disciplinas fundamentales, para que, en el caso en el que por azar, surja una acción ulterior, necesaria y obligada, será, que hagamos uso de ellas. Una segunda postura** consiste en que: debe **considerarse** que hay que **colocar al acto creador en el corazón del dispositivo de la formación**, y que los conocimientos se organicen **alrededor de este acto según su propio campo de fuerzas; así el acto creador engendraría el espacio de las disciplinas que le son propias.** Pero **La FORMACIÓN** no se limita a

los conocimientos ni a la restricción de los comportamientos, la Educación y la Moral tienden a crear *comportamientos sistemáticos a priori*, según los cuales regularán y evaluarán las acciones ulteriores. Una verdadera Educación de los Comportamientos debería organizarse alrededor de la acción creadora vivida como una experiencia fundamental. Por lo tanto el acto creador está considerado como el origen de toda formación. Un ser aprende rápido y bien, lo que se le enseñe y como se lo enseñen, y se desarrolla como un embrión, en todas las direcciones a la vez y al ritmo de su necesidad interior. El programa de desarrollo embrionario, está en él, y la naturaleza le lleva a crecer, a organizarse y a diferenciarse simultáneamente en todas las partes de sí mismo. El embrión está movido desde su interior por “*algo*” que está allí desde su primer día, ese algo es: *su programa genético*, y obedeciendo a estos mismos impulsos interiores, se adentra en su *plan integrado* que le permitirá asegurar el crecimiento armonioso y simultáneo de todas sus funciones. Sólo que de golpe, cuando entra a la escuela, parece que “pierde” (no completamente) ese instinto de vivir, libre como lo venía haciendo, por las necesidades de inserción en ese medio o mundo exterior que es la escuela y llega un momento en el que parece que su programa de desarrollo ya no está en él, sino fuera de él, es decir, en la escuela y sus programas. Es entonces cuando una **Pedagogía de la Creatividad** debiera tener la forma para *reencontrar* y explorar ese *programa interior, seguir en esa misma línea de acción* para que le permita comprometer todas sus fuerzas en la acción constructiva a través del tiempo. El ser, afortunadamente, vuelve a encontrar a lo largo de su propio e inevitable desarrollo, sus resistencias afectivo/selectivas, que le permitirán seguir en contacto con la realidad exterior y a partir de ese momento absorbe los conocimientos, ya no como una lección foto-

gráfica, sino como un elemento de su propia construcción interior, ya no son fragmentos de ciencia sino momentos de su propia acción. **Así, La Formación, será Continuada, si no, entonces será una repetición o ampliación más de las fórmulas escolares. Solamente tendrá realidad y eficacia cuando responda en cada momento a las necesidades de la acción. La FORMACIÓN debe ser dada, si se pudiera desde la infancia, (bueno, de hecho lo es “de alguna manera”), pero yo hablo de la FORMACIÓN CREATIVA, y si hablamos de la FORMACIÓN DEL ESTUDIANTE UNIVERSITARIO, de nivel licenciatura, que de alguna forma ya trae una Educación y cierta Formación Escolar, hay que contemplar la currícula de la carrera en la que está inscrito para planear y plantear Estrategias Específicas Psico / Pedagógico / Didácticas de Enseñanza / Aprendizaje que demande dicha currícula, para optimizar la terminación de su Formación como estudiante adulto, de una área específica. Cabe mencionar y señalar que LA FORMACIÓN no culmina cuando se termina de estudiar una carrera, es importante dejar bien claro en los alumnos que La Formación nunca termina, que siempre habrá necesidad de actualizarse y estar al corriente de los avances tecnológicos, de los adelantos científicos, de los problemas sociales, políticos, económicos y culturales, ya sea en las Escuelas y Universidades, con las Maestrías, Especializaciones, Doctorados y Post-Doctorados, y en los mismos centros de trabajo, de empresa y desarrollo, que es en éstos, donde se va a reflejar la formación que se ha obtenido. Los siguientes gráficos o figuras, servirán para terminar de comprender la conexión de la Creatividad con los diferentes marcos teóricos que la fundamentan, mismos que se intervienen entre sí interdisciplinariamente.**

- **Gráficos para la Estructura (o árbol) Conceptual General (162-176)**
Descripción (162-163) de los gráficos de la Estructura

- **FIG. 2. 1ª Parte: Concepto Central o Primario de la Estructura Conceptual General.....** (para la pág. 162)

- **FIG. 3. 2ª Parte, C. C. P y los Conceptos Secundarios, donde se ve la Creatividad en conexión con los conceptos de Los Marcos de la Filosofía, Psicología, Pedagogía, Didáctica y la Lúdica.....** (para la pág. 162)

- **FIG. 4. 3ª Parte, donde se aprecian los CCP, los C S y Terciarios o ramificación de Teorías, Métodos, Conceptos y Técnicas, que le corresponden a cada marco.....** (para la pág. 162)

- **FIG. 5. 4ª Parte, aquí se conservan los anteriores y en detalle, la ramificación de Objetivos, Contenidos, Estrategias, Actividades, Capacidades y la Situación Pedagógica.....** (para la pág. 162)

- **FIG. 6. 5ª Parte, se manifiesta, con todo lo anterior, el desglose de la Situación Pedagógica con sus variables que son: Tiempo/Espacio, Profesor, Métodos, Grupo/Alumnos, Vivencia y Mundo Exterior, cuadro de las Técnicas de Relajación, Respiración, Sensibilización y las específicas de Creatividad, y el cuadro de Actividades Extracurriculares: Deportivas, Culturales, Sociales/Afectivas, de Entretenimiento y Esparcimiento.....** (para la pág. 163)

- **FIG. 7. Árbol o Estructura Conceptual General de Interconexión de Conceptos, con todo lo anterior más la conexión ya con la Licenciatura, con la delimitación de los Niveles, las Orientaciones, enfatizando en la de Simbología y Diseño en Soportes Tridimensionales y muy especialmente en la de Ilustración; las Asignaturas Curriculares Generalizadas y centrándose en Asignaturas Específicas de Área y las Optativas que complementan a éstas, mencionando las siguientes:**

Creatividad I y II	Técnica Experimentales de Ilustración I y II
Diseño de I a VIII	Animación Tradicional
Dibujo de I a VIII	Animación Digital I y III
Ilustración Tradicional I, II, III y IV	Historieta I y II
Ilustración Digital I, II, III y IV	Caricatura I y I
Ilustración Tridimensional I y II	Comic I y II

También se observa, como están contenidos todos los conceptos, en 3 tipos de Factores:

1º. Factores **Filo/Psico/Pedagógico/Didáctico/Lúdico/Creativos,**

2º. Factores **Físico/Social/Emocional, Afectivos, Motrices/Volitivos y**

3º. Factores **Perceptivo/Cognitivo/Intelectual/Estético/Artísticos/Creativo/Creadores,de Área Específica**

Curricular..... (para la pág. 164)

FIG. 8. Gráfico Evolutivo/Colorístico. Configuración del Corpus Teórico, donde se ve la aparición de las 3 Áreas o Esferas del conocimiento, Filosofía, Psicología y Pedagogía) y 6 de las disciplinas que se derivan de ellas: la Educación, Enseñanza, Aprendizaje, Didáctica, Lúdica y la Formación, con las que integramos a la Creatividad, interaccionando entre ellas, constituyendo **la Situación ideal de la Creatividad**. (165-166)

Cuadro 8 a. Se ven burbujas / esferas en estado libre (cada una por su lado).

Cuadro 8 b. En las burbujas libres, se ven iniciales de conceptos en un todo desestructurado

Cuadro 8 c. Identificación de Conceptos (que siempre han existido), en un primer acercamiento

Cuadro 8 d. Se aprecia un énfasis a la esfera de la Filosofía, en un segundo acercamiento.

Cuadro 8 e. Se ve la unión de la Filosofía con la Psicología, en una tercera proximidad.

Cuadro 8 f. Se aprecia la unión de las Tres Esferas del Conocimiento Filo/psico/ped, en una cuarta unión.

Cuadro 8 g. Aproximación de esferas de las otras Disciplinas: (la Educación, Enseñanza, Aprendizaje, Didáctica, la Lúdica y la Formación) y denotan una incipiente, existencia de la Situación Actual de la Creatividad en relación con todas.

Cuadro 8 h. En su continuo movimiento, surge el 1er Acomodo ideal Parcial o 1ª Situación ideal Parcial.

Cuadro 8 i. 2ª posibilidad de Situación Ideal, Ideal.

Cuadro 8 j. La misma 2ª Sit ideal, ahora con identificación de nombres

Cuadro 8 k. 3ª Situación Ideal Definitiva.

Cuadro 8 l. Situación Ideal definitiva en relación con los otros conceptos.

Cuadro 8 m. La Situación Ideal Definitiva, que ha ido siendo constituida con la interacción de las Esferas Básicas del Conocimiento, con la adición de las Disciplinas, correspondientes y terminando de configurarse con los otros Conceptos en común.....
..... (para la pág. 165-166)

163

Con todo lo expuesto arriba, hemos querido dar a comprender, que es así es como pretendemos y perseguimos que sea el escenario y circunstancias, tanto de la Creatividad en sí misma, como del estudiante, Escenario, Circunstancias y Situación Ideal: Filo/Psico/Pedagógico/Didáctico Lúdico, (que es como debería de estar), que incluye la Educación, la Enseñanza, el Aprendizaje y la Formación Creativa Integral, del individuo/sujeto/ALUMNO, apoyada y sustentada con un sólido Cuerpo Teórico Filosófico Psico/Pedagógico Didáctico Lúdico con sus respectivos Métodos, Técnicas, Actividades/Ejercicios, Conceptos, Contenidos, Objetivos, etc., como producto final de todo este Proceso Formativo en Creatividad para el Diseño y la Comunicación Visual.

Cabe aclarar que si bien este Proceso podría aplicarse a cualquier otra Formación en otras áreas, habría que hacer las pertinentes adecuaciones a las Necesidades Específicas que se presentaran.

Ahora pasemos a la parte de la representación gráfica de todo lo expuesto hasta aquí. A partir de esta página, 161, hasta la 171, que contienen de la Fig 2 a la 13, son las páginas en las que hemos colocado las **representaciones gráficas de las manifestaciones teóricas** antes mencionadas, los gráficos, del 2 al 8, en secuencia inmediata, nos permiten apreciar el hilo conductor de lo hasta aquí manifestado.

- Representaciones Gráficas de la Estructura Conceptual General (Figuras de la 2 a la 8) (164-168)

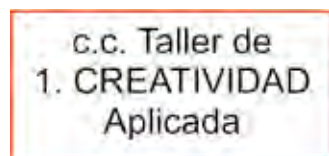


Fig. 2. 1ª Parte. Nuestro **Concepto Central** de la Estructura Conceptual General



Fig. 3. 2ª Parte. El Concepto Central (1) y los Secundarios (del 2 al 7) la Estructura Conceptual General

164



Fig. 4. 3ª Parte. Observamos el CC, los CS, los C. Terciarios (8-14) de la Estructura



Fig. 5. 4ª Parte. Se aprecian los Conceptos: Central, Secundarios, Terciarios y los Cuaternarios (14 elementos)

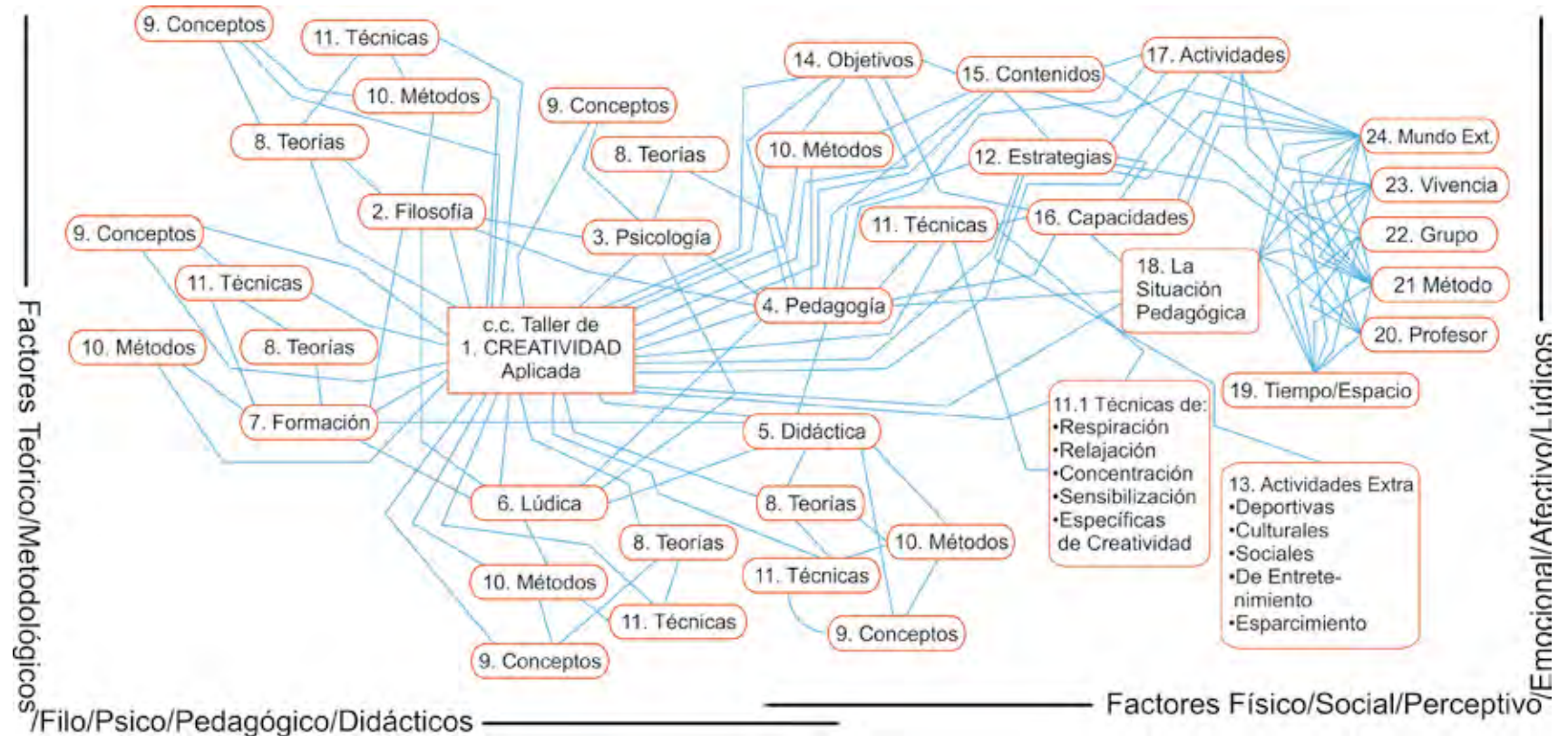


Fig. 6. 5ª Parte. Se conservan los CCP, los C S y los T, la derivación de Objetivos, Contenidos, Estrategias, Actividades, Capacidades y la Situación Pedagógica, ahora desglosada con sus variables que son: Tiempo/Espacio, Profesor, Métodos, Grupo/Alumnos, Vivencia y Mundo Exterior, cuadro de las Técnicas de Relajación, Respiración, Sensibilización y las Específicas de Creatividad, y el de las Actividades Extracurriculares: Deportivas, Culturales, Socio/Afectivas, de Entretenimiento y Esparcimiento.

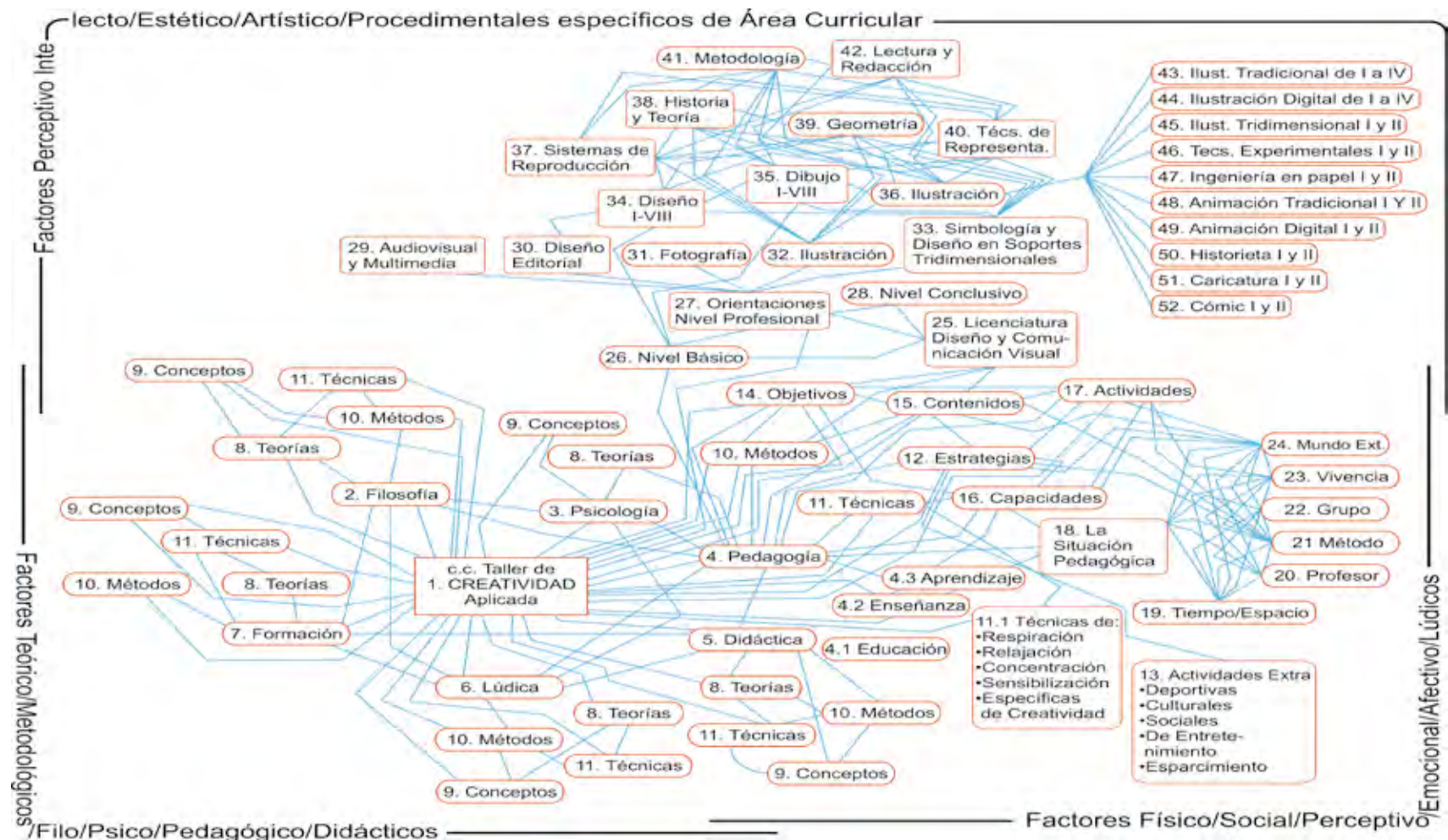


Fig. 7. Estructura Conceptual General de Interconexión Total, con todo lo anterior más la conexión con la Licenciatura, los Niveles, las Orientaciones de Simbología y Soportes 3D, especialmente en la de Ilustración. Aparecen las Asignaturas Curriculares centrando la atención en las Específicas de Área y en las Optativas que las complementan. Se observa como están contenidos todos los conceptos, en 3 tipos de Factores:

- 1º. Factores Filo/Psico/Pedagógico/Didáctico/Lúdicos
- 2º. Factores Físico/Social/Emocional, Afectivos, Motrices/Volitivos y
- 3ª. Factores Perceptivo/Cognitivo/Intelectual/Estético/Artísticos/Creativo/Creadores, de Área Específica Curricular

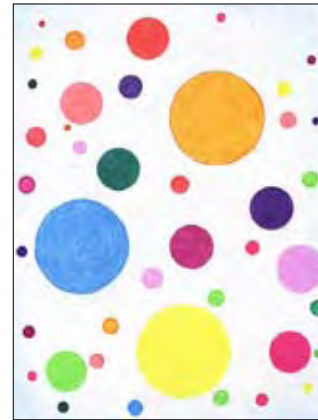
Fig. 8. EVOLUCIÓN COLORÍSTICA de la Constitución del Cuerpo Teórico.



8a. Burbujas libres



8b. Iniciales de conceptos



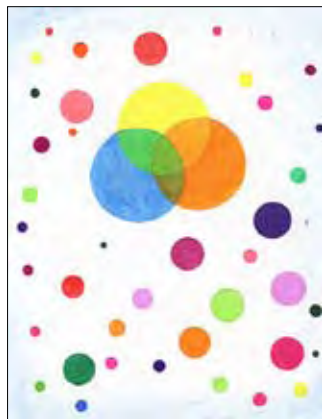
8c. Identificación de Áreas del Conocimiento



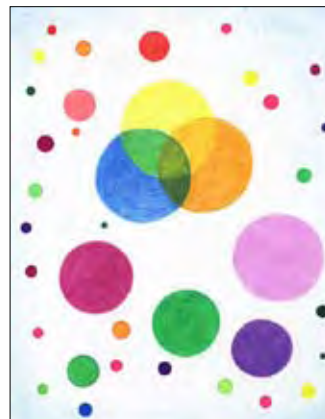
8d. Énfasis en la Filosofía



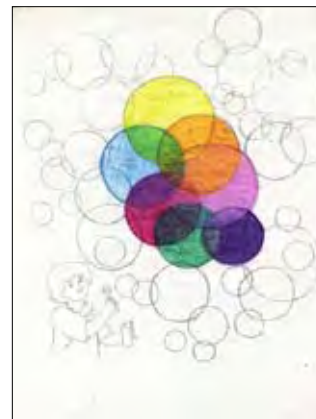
8e. Unión de Filosofía y Psicología



8f. Unión de Filosofía, Psicología y Pedagogía



8g. Aproximación de otras disciplinas



8h. 1ª Posib. Ideal Parcial



8i. 2ª posib de Sit Ideal



8j. 2ª Sit ideal con nombres

Estructura Conceptual de Interconexión de la Creatividad (169)

Intro.

Lo que a continuación se aborda, es la Situación Actual de la Currícula de la licenciatura y como se logra conectar con lo Específico de Creatividad.

- **Consideraciones sobre la Estructura Conceptual de Interconexión de la Creatividad**, a partir de los diferentes componentes que sustentan, a la Licenciatura de Diseño y Comunicación Visual, sus Niveles, las 5 Orientaciones; las Asignaturas Curriculares como: Diseño, Dibujo e Ilustración, y las Optativas Específicas que las apoyan y su conexión con la Creatividad, para comprender la importancia de la Enseñanza y Aprendizaje de la Creatividad en el transcurso de la carrera.
- **Descripción de las Representaciones (gráficas (esquemas o árboles conceptuales))**. Explicación del contenido de dichos esquemas para entender las interconexiones de todo lo que hasta aquí se ha manifestado.
- **Fig. 9 a. División y ordenación de los tres niveles que constituyen la Licenciatura..... (ver pág. 170)**
- **Fig. 9 b. Envoltentes que van a circundar y definir el contenido de los tres niveles que constituyen a la licenciatura..... (pág. 170)**
- **Fig. 10. Secuencia del 10.1 hasta el 10.9 pasos para llegar a la Titulada: Árbol Origen 1**. Observamos la **Situación Actual de la Currícula de la licenciatura, sin las optativas..... (pág. 171)**
- **Fig. 10.10. Titulada: Árbol Origen 1. Especificación de los 3 Niveles que constituyen la Currícula de la Licenciatura**. Observamos que en dicha Situación Curricular, aparece, la indicación de la existencia del Corpus de Optativas demarcando el Área Complementaria..... **(pág 172)**
- **Fig. 10.11. Árbol Origen 1.1. Situación actual** de la Currícula de la Licenciatura Diseño y Comunicación Visual, aparece la indicación del cuerpo de las Materias Optativas..... **(pág. 173)**
- **Fig. 10.12. Gráfico de Optativas numeradas..... (pág. 174)**
- **Fig. 11. Especificación del Área Complementaria o Corpus de Optativas**. Se observa el desglose y especificación de las **29 Optativas, referidas en función de los niveles y las asignaturas de las Orientaciones, seleccionadas** de las 52 con las que cuenta la licenciatura. Nótese el énfasis que se hace de la presencia de la número 11, que es CREATIVIDAD I y II..... **(pág. 174)**
- **Fig. 12. Árbol Origen 1.2. Delimitación y contenido de cada uno de los 3 Niveles, que constituyen la Situación actual de Currícula y la división de los niveles..... (pág. 175)**
- **Fig. 13. Titulada: Árbol Conceptual de Creatividad, podemos observar** sus 44 elementos..... **(pág. 176)**

- Representaciones Gráficas de la Estructura Conceptual de Interconexión de la Creatividad (de la 9 a 14) (170-176)



Fig. 9 a. División y ordenación de los 3 NIVELES que conforman la Licenciatura

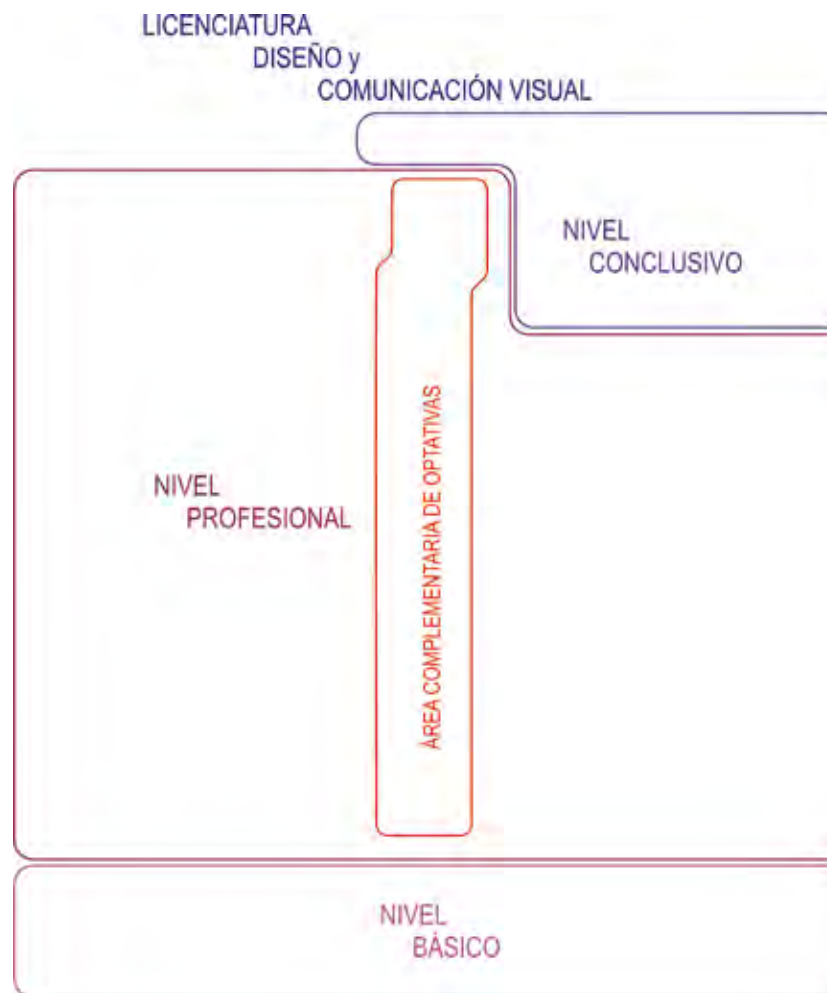


Fig. 9 b. Envoltentes que van a circundar, delimitar y definir el Contenido de los 3 Niveles

Secuencia de 9 imágenes para llegar a la Fig. Titulada: **Árbol Origen 1**. Observamos la **Situación Actual de la Currícula de la licenciatura**, sin especificación de las asignaturas **optativas**.



Fig. 10.1



Fig. 10.2

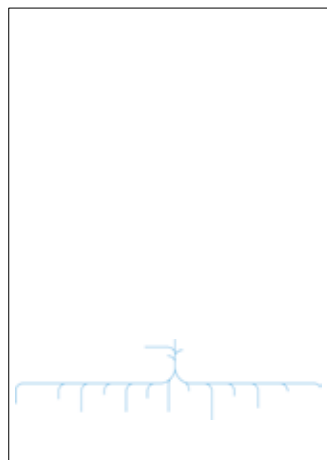


Fig. 10.3

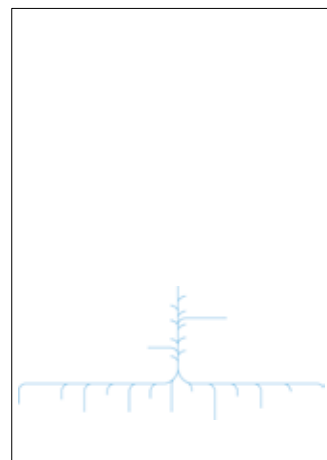


Fig. 10.4

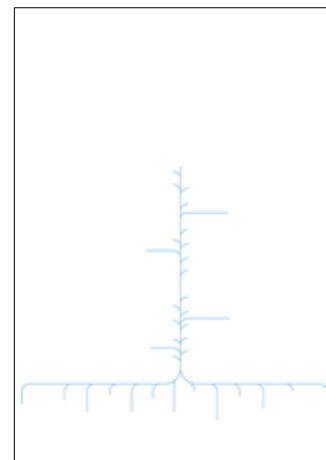


Fig. 10.5

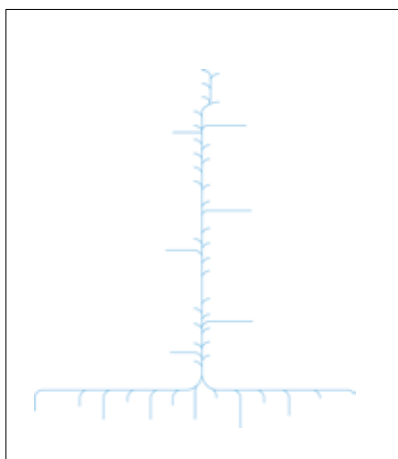


Fig. 10.6

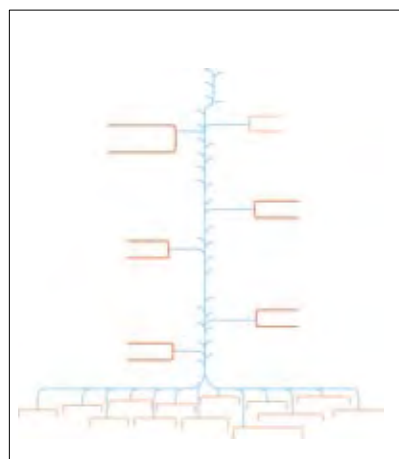
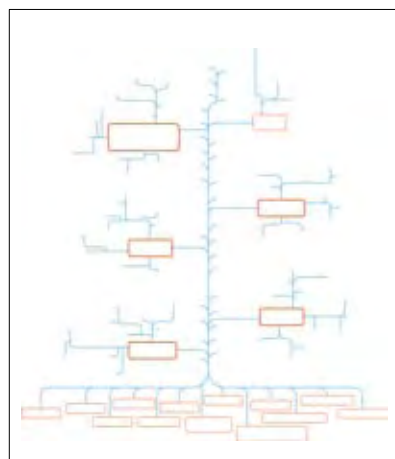


Fig. 10.7



Figs. 10.8.



Fig. 10.9. El Contenido de estas figuras se observa en la fig 10.10

- Representaciones Gráficas de la Estructura Conceptual de Interconexión de la Creatividad.

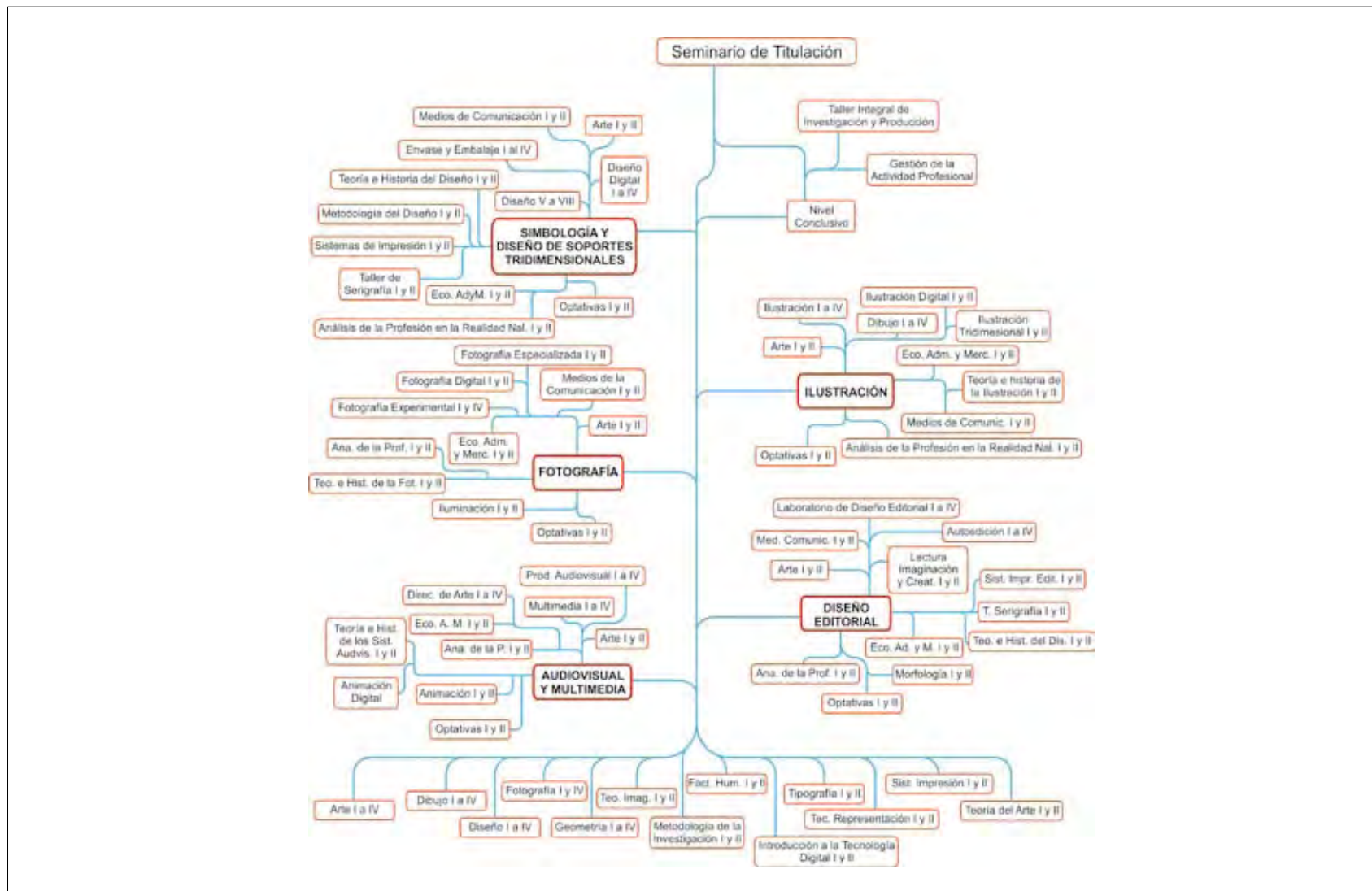


Fig. 10.10. Árbol Origen 1. Situación actual de la Curricula de la Licenciatura Diseño y Comunicación, sin el cuerpo de las Materias Optativas.

- Representaciones Gráficas de la Estructura Conceptual de Interconexión de la Creatividad.

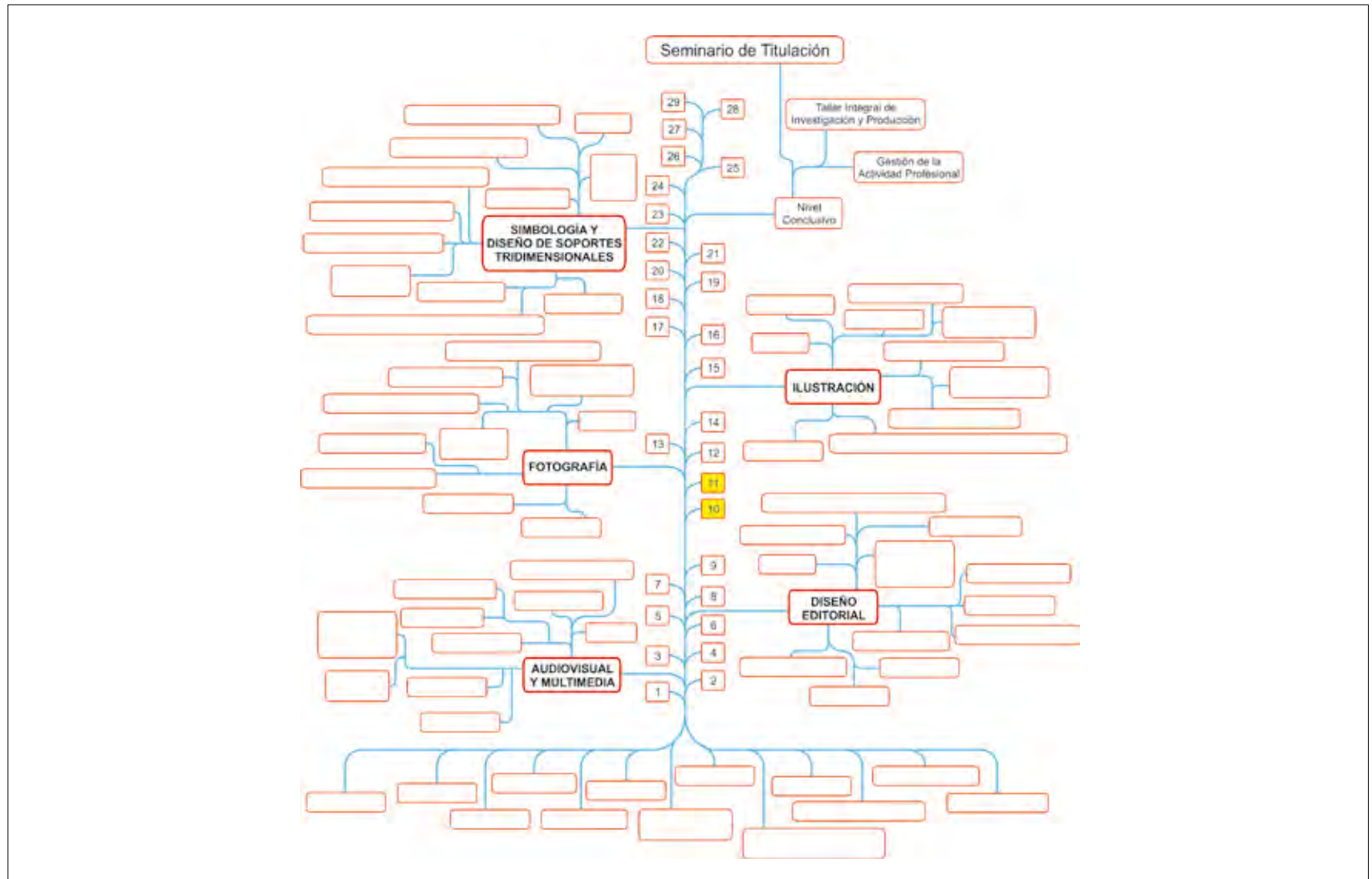


Fig. 10. 11 **Árbol Origen 1.1** **Situación actual** de la Curricula de la Licenciatura Diseño y Comunicación Visual, aparece la indicación del Cuerpo de las Materias Optativas.

- Representaciones Gráficas de la Estructura Conceptual de Interconexión de la Creatividad.

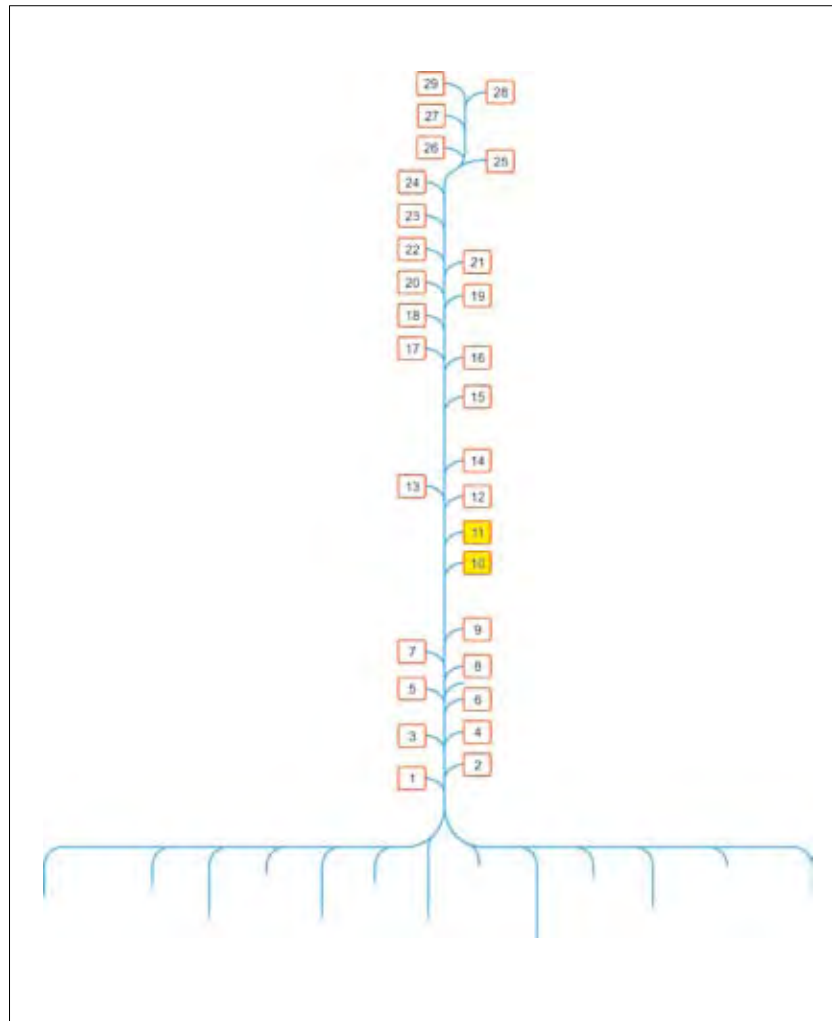


Fig. 10.12. Los números corresponden a las Materias del Cuerpo de Optativas.



Fig. 11. Desglose del Cuerpo de las Optativas, destacando como la Creatividad está contemplada sólo como Optativa.

- Representaciones Gráficas de la Estructura Conceptual de Interconexión de la Creatividad.

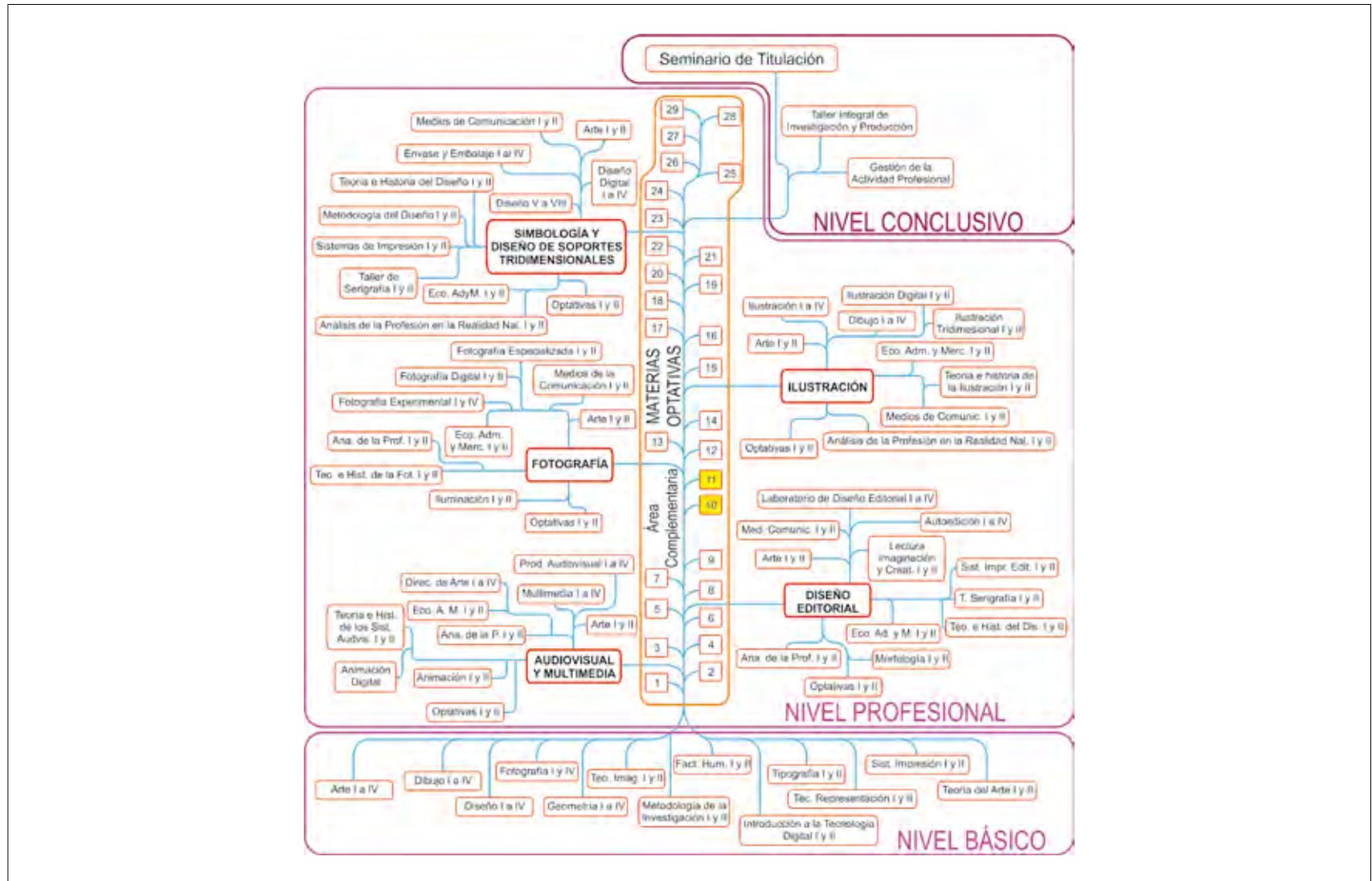


Fig. 12. Árbol Origen 1.2. Delimitación de la Carrera. Contenido y División de cada uno de los 3 Niveles, que constituyen la Situación actual de la Currícula.

- Representaciones Gráficas de la Estructura Conceptual de Interconexión de la Creatividad.

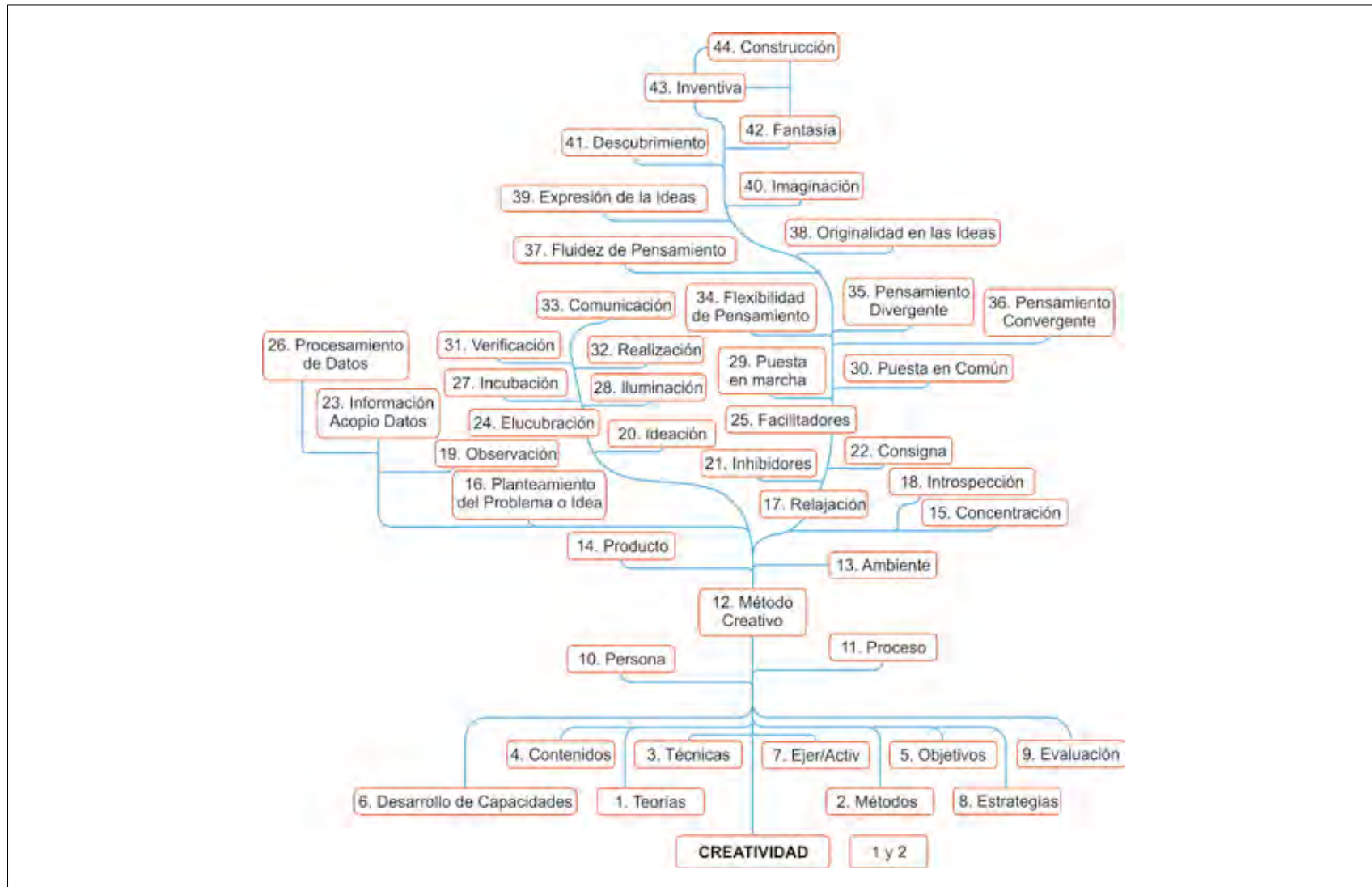


Fig. 13. Árbol Conceptual de Creatividad, constituido por sus 44 elementos.

1.3. NOTAS SOBRE LA ESTRUCTURA CURRICULAR de la LICENCIATURA DISEÑO y COMUNICACIÓN VISUAL.¹²⁸ (177-182) Intro

La Licenciatura se imparte **en tres niveles**, a lo largo de nueve semestres, de los cuales los cuatro primeros constituyen el **Nivel Básico**, que está formado por asignaturas comunes al **Nivel Profesional Específico de las cinco Orientaciones Profesionales**, que se establecen a partir del quinto al octavo semestre, dichas orientaciones son las siguientes: Orientación en Audiovisual y Multimedia, Diseño Editorial, Fotografía, Ilustración y Simbología y Diseño en Soportes Tridimensionales; **el Nivel Conclusivo**, que es el noveno semestre, **y el Área Complementaria**, que está conformada por las Asignaturas Optativas, **rubro en el que se encuentra contemplada la Creatividad** Se totalizan 429 créditos de estudio distribuidos en 73 asignaturas en Fotografía e Ilustración y 75 en Audiovisual y Multimedia, en Diseño Editorial y en Simbología y Diseño de Soportes Tridimensionales. El Área Complementaria esta constituida por 32 asignaturas. La estructura comprende, en los distintos niveles de estudio, actividades académicas que impartidas en los Nueve Semestres cubren las siguientes Áreas de Conocimiento: **a) Área Histórico-Contextual / Teórico- Metodológica**, que contempla 32 materias. **b) Área Profesional Específica**, que está constituida por 53 asignaturas **c) Área Científica, Técnica y Tecnológica**, conformada por 46 materias, que unidas a las dos anteriores, están consideradas con carácter de obligatorias. **d) Área Complementaria**, que tiene en su haber **32 asignaturas** con carácter de **Optativas**. Contemplando que la labor profesional del Diseñador debe tener, como esencia y razón de ser, la Creatividad, y tomando en cuenta las materias de los distintos semestres, **considerar a la Creatividad, como asignatura, debe tener mayor incidencia, y la materia con la cual debe estar más y mejor relacionada, es con la materia de Diseño en la Orientación de Sim-**

biología y Diseño en Soportes Tridimensionales y con las materias de **Dibujo e Ilustración en la Orientación de Ilustración**, relación que debe estar basada en el trabajo conjunto, recíproco y enriquecedor para el desarrollo simultáneo entre dichas materias. **Y, ya que este compromiso de trabajar en conjunto debe desarrollarse a lo largo de la carrera, lo que se propone en este trabajo, es: - Que se constituya como Asignatura Independiente Curricular. - Que inicie desde los primeros 4 semestres del nivel básico, Creatividad I, II, III y IV, - Tenga conexión muy estrecha y paralela con Diseño de I a IV, en el tronco común y de V a VIII, desde el 5º al 8º semestre en la Orientación de Simbología y Soportes Tridimensionales y en todas las Orientaciones - Que convierta en una forma muy especializada de trabajo en las materias de Dibujo, I, II, III, IV, y en las de Ilustración I, II, III y IV en la Orientación de Ilustración y sus respectivas Optativas.** Diseño y Creatividad tienen que ser, necesariamente, estudiadas y aprehendidas simultáneamente para promover y propiciar el máximo desarrollo de ambas. Contemplar también el desarrollo de la Creatividad en Dibujo e Ilustración, es porque se considera que el ilustrador, aparte de que tiene mayor libertad de trabajar como creador, de personajes por ejemplo, tiene que fantasear para inventar escenografías, actitudes, caracterizaciones, vestuario, etc., de modo que Desarrollar Técnica Específicas de Creatividad, es fundamental para impulsar el desarrollo del Potencial Creativo para llevar a acabo todo lo antes mencionado. **Cabe señalar que se considera necesarísimo que la asignatura de Diseño debería impartirse durante los 8 semestres en todas las Orientaciones y trabajar paralelamente con y en Creatividad. Hay que pensar que Creatividad es como el Diseño, que también hay que estudiarla para aprehenderla, pero con la diferencia de que Creatividad no puede ser considerada**

128. PLAN DE ESTUDIOS, Licenciatura Diseño de la Comunicación Visual. ENAP/UNAM, 1998, p. 21)

una asignatura que se pueda evaluar, y mucho menos, calificar numéricamente. En este sentido Creatividad debe ser una forma de trabajar diferente a la forma convencional hasta hoy establecida. Hay que entender, para comprender y aprehender, que Creatividad de “forma de trabajar”, se convierta en una “forma de sentir, pensar y actuar”, o sea, en una “forma de ser”, es así como Creatividad se va convirtiendo en una “forma de vivir”. Creatividad “no es un prendedor que se puede quitar y poner”, ni “un algo que se decide o no, hacer”, es decir, “ser creativo a veces sí y a veces no”. Una vez que se comprueba que “se es creativo”, de “lo bueno que es ser creativo”, afortunadamente, ya no se puede volver a ser como antes, no hay marcha atrás. La Creatividad es como “el néctar de los Dioses, una vez que se ha probado, difícilmente se puede prescindir de él”. Con ésto se quiere dar a entender la imperiosa necesidad que existe, de estudiar, entender y comprender para aprehender Creatividad, para darle una mayor salida y un mejor sentido, tanto al Diseño, como a los alumnos durante su estancia escolar en la licenciatura, como hacia su futura labor profesional y a la vida misma. Las materias que se cursan en el **Nivel Básico**, que son los cuatro primeros semestres, son: Arte, (Antiguo, en el primero; Precolombino, en el segundo; de la Edad Media y Renacimiento, en el tercero y Barroco y Virreinal, en el cuarto), **Diseño**, Fotografía, Geometría, Técnicas de Representación Gráfica y **Dibujo**, todas **I, II, III y IV**; Metodología de la Investigación, Factores Humanos para la Comunicación, Tipografía y Teoría del Arte, las cuatro, I y II, se cursan sólo en primero y segundo; y, Teoría de la Imagen, Introducción a la Tecnología Digital y Técnicas y Sistemas de Impresión, ambas I y II, solo se cursan en tercero y cuarto semestres. **Las materias con las cuales se considera que deben trabajarse paralelamente las Técnicas de Creatividad en este NIVEL BÁSICO, son: Diseño I, II, III y IV y Dibujo I, II, III y IV, para**

encontrar su continuidad en los siguientes semestres, tanto en la Orientación de Simbología y Diseño en Soportes Tridimensionales como en la de Ilustración; Dibujo, I, II, III y IV; Metodología de la Investigación, Factores Humanos para la Comunicación, Tipografía y Teoría del Arte, las cuatro, I y II, se cursan sólo en primero y segundo; y, Teoría de la Imagen, Introducción a la Tecnología Digital y Técnicas y Sistemas de Impresión, ambas I y II, solo se cursan en tercero y cuarto semestres. La Orientación que nos ocupa, en este momento, es la siguiente: **ORIENTACIÓN: SIMBOLOGÍA Y DISEÑO EN SOPORTES TRIDIMENSIONALES**¹²⁹ Que a manera de síntesis, la hemos bautizado con el nombre de **O-SIMYDIENSOPTRI**. La **O-SIMYDIENSOPTRI**, dirige su estudio a la generación de símbolos relacionados con la identificación de identidades gráficas que dan significación a empresas, corporaciones, instituciones, profesionales e inclusive personas a partir de la designación de un logotipo; *imago tipo*, *logo-símbolo* y *logograma*. Estas identidades derivan en una serie de aplicaciones que en conjunto integran Programas de Identidad que tienen su principio basado en el mediano y largo plazo, así como en el espacio bidimensional (papelería básica) y en el espacio tridimensional (aplicado en artículos y productos varios). En esta misma área, se proyectan marcas para productos diversos que se aplican a envases, que a la vez de que proporcionan la información correspondiente, con otros soportes gráficos, forman parte de estrategias de comercialización de productos. Las señales tienen especial estudio en sistemas, programas y series según sea la necesidad, para orientar y dirigir una actitud informativa, preventiva y prohibitiva en cualquier ambiente que se les ubique. El Diseño, en Soportes Gráficos Tridimensionales, como áreas de estudio, tiene su aplicación en la marca de los envases, así como en la generación de ambientes gráficos escenográficos, *stands*, escaparates y lugares de exhibición. Estas áreas de estudio tienen una interacción de *Diseño total*, en que la marca se diseña

para aplicarse a una *etiqueta* que a su vez será parte de un *envase*, el cual se protege con un *embalaje* que será transportado y colocado para *exhibirse* por medio de un *display* que forma parte de un *punto de venta*. Con este principio de *Diseño Total*, se ha proyectado de manera integral, con propósito y enfoque diversos, sin descuidar, en el proceso, al *Análisis Mercadológico*, a la Planeación Estratégica de Medios y la Metodología del Diseño, que de manera práctica evidencia su validez en todos los proyectos. En este orden de ideas, el profesionista del Diseño y de la Comunicación Visual, aplicará, en esta área, su Capacidad Analítica y Creativa en proyectos reales de aporte social. Las materias que se cursan en la Orientación de Simbología y Diseño en Soportes Tridimensionales, son: **Diseño V, VI, VII y VIII; Diseño Digital** y Envase y Embalaje, ambas I, II, III y IV; Arte del s. XIX al XX y Contemporáneo, Economía, Administración y Mercadotecnia, Sistemas de Impresión en Soportes Tridimensionales, Morfología para el Diseño, las cinco, I y II y dos materia optativas en 5º y 6º ; Medios de la Comunicación, Análisis de la Profesión en la Realidad Nacional, Taller de Serigrafía, Teoría e Historia del Diseño, las cuatro, I y II, y 4 optativas en 7º y 8º semestres. **Las Materias con las cuales se considera que deben trabajarse simultáneamente las Técnicas Específicas de Creatividad, en esta orientación son Diseño V, VI, VII y VIII, incluyendo Diseño Digital I, II, III y IV. La Orientación la que se considera como óptima para aplicar las diversas técnicas de Creatividad es la de Ilustración específicamente, dada la libertad con la cual se puede y debe deambular en ella para la Creación y Diseño de personajes libres y sujetos a determinados textos o literatura ya predeterminados. La O I, se entenderá, en el transcurso de este documento, como Orientación Ilustración, misma que se explicará de inmediato. La Orientación de Ilustración, en segunda mención, pero en el primer orden de importancia y en específico para aplicar nuestra Propuesta Teórico Metodológica Práctica con sus respectivas Téc-**

nicas Específicas de Creatividad. ORIENTACIÓN ILUSTRACION.¹³⁰

O-I En términos generales se considera como *Ilustración* toda imagen que representa ideas. La *Ilustración* desarrolla un doble papel estético/documental, puesto que todos los siglos han visto nacer ejemplos de ilustraciones esenciales en las que han colaborado los artistas contemporáneos más representativos. Siempre ha existido como arte la artesanía de la ilustración. Tanto si se trata de adornar un manuscrito del Siglo XII, como de elaborar la imagen de un vehículo espacial de ciencia ficción, la buena ilustración siempre ha encarnado tanto una visión personal como una técnica perfecta. La peculiaridad de Ilustración siempre ha encarnado tanto una visión personal como una técnica perfecta. La peculiaridad de un ilustrador profesional reside en la combinación de estas dos aptitudes para la elaboración de imágenes. ***Es en el desarrollo de una visión personal y dominio de un técnica perfecta como aptitudes a cultivar, que debe considerarse a la Creatividad para la Formación, tanto del Diseñador, como la del Ilustrador, de modo que las técnicas de Creatividad, no sólo vienen a ser una complementación en su formación, sino que tienen que ser consideradas y llevadas a cabo con fines y objetivos muy específicos como el de potenciar, aún más, su proceso creador. En términos de FORMACIÓN, en el contenido básico de la carrera, tanto de las diferentes áreas, antes mencionadas, como en el contenido de la orientación de Ilustración, brinda una infraestructura teórico/práctica a los alumnos, de modo que poseen esa información y formación, pero, desgraciadamente, el proceso creador, en términos estrictos, sigue inactivo en gran parte de su extensión. Los alumnos están infraestructurados teórica y prácticamente para desempeñarse como Diseñadores y como Ilustradores, pero no basta con eso, es de exigencia actual en la vida profesional SER un CREATIVO de la ILUSTRACIÓN y del DISEÑO y no nada más un Ilustrador/diseñador. Para esto la propuesta del Taller de Creatividad Aplicada***

tiene **Teorías, Métodos y Técnicas muy específicas para promover y propiciar el desarrollo del potencial creativo del alumno/diseñador/ilustrador.** Dentro de la amplia variedad de actividades que es capaz de desempeñar el profesionista del Diseño y de la Comunicación Visual especializado en Ilustración, se encuentran las que requieren **una preparación en la representación eficaz y sensible de conceptos e ideas,** para transmitir, a un público receptor, la ilustración en sus diversos géneros, los *dummies*, *story boards*, páginas de internet, etc., son parte del ejercicio cotidiano que, requieren, del comunicador visual, una capacidad amplia y suficiente para la representación de imágenes. Tanto si se dibuja, como si se pinta para un libro infantil o científico, como para alguna forma de envase o marca, el ilustrador profesional tiene la misión de crear y ejecutar una imagen adecuada para un encargo determinado, *cumplir con lo que le piden y tener la suficiente capacidad creativa para hacerlo.* **Tanto de manera innovadora, como original y única, satisfaciendo las necesidades, tanto de su cliente y del producto, como las de autorrealización, porque en cada imagen o trabajo que desarrolla un ilustrador, se autorrealiza, se autorrefleja, y se referencia así mismo, puesto que pone en ello toda su atención, sentimiento, emoción, dedicación y esfuerzo, porque en todo lo que es capaz de darle de sí mismo a cada dibujo o trabajo, le adjudica e imprime un sello muy propio. Todo esto se logra en óptimas condiciones cuando se han desarrollado las Capacidades Emotivas, de Sentimiento y de Pensamiento por medio de Técnicas contenidas en los Métodos de Creatividad, que son sustentadas por su correspondiente teoría filo/psico/pedagógico/didáctico/lúdica.** El ilustrador es un profundo conocedor de los procedimientos, herramientas y habilidades inherentes a la adecuada aplicación de imágenes; al mismo tiempo, es también un artista profesional de la imagen, **pero debe estar un paso más allá de esta lógica, trabajando sobre su proceso creador poniendo en práctica las Técnicas Específicas (o Estrategias) de Creatividad, su dedicación y su es-**

fuerzo, porque en todo lo que hace, es capaz de dar lo mejor de sí mismo(a), a cada dibujo o trabajo, es decir, le imprime un sello muy propio. La Escuela Nacional de Artes Plásticas, ha formado ya muchas generaciones de Artistas Visuales y Diseñadores Gráficos de excelente calidad plástica y conceptual que ha prestigiado la actividad de la Ilustración en los diversos medios como son: el Cine Animado, el Cortometraje Animado Tradicional y Digital, la Creación de Personajes para Historieta, Comics, Diseño Editorial, Caricatura, Dibujos Animados, Comerciales para TV, impesos y múltiples aplicaciones en la Industria Editorial y en el Embalaje de productos, labores en las que ponen toda su dedicación y esfuerzo. “...Actualmente se ha incorporado la tecnología digital a nuestra escuela y de inmediato los jóvenes ilustradores la han asimilado como recurso y medio de expresión. Han utilizado la computación para hacerse presentes...”¹³¹ *en su desempeño escolar y profesional, y esto está muy bien, porque así van a la par con los egresados de las otras escuelas de Diseño, sin embargo no basta, con todo esto, cualquiera puede nacer con la habilidad del dibujo y estudiar o no Diseño, cualquiera puede aprender computación y desarrollar buenos trabajos sin ser diseñador o ilustrador.* **A continuación se mencionan las materias que se imparten en la Orientación Ilustración, para determinar sobre las cuales tendrán mayor incidencia, trabajo paralelo y de apoyo, las Técnicas Específicas de Creatividad.** Las materias que se cursan en la **Orientación en Ilustración,** son: **Dibujo V, VI, VII y VIII; Ilustración Tradicional e Ilustración Digital I, II, III y IV;** Arte (del s. XIX al XX y Contemporáneo), Economía, Admón y Mercadotecnia, Teoría e Historia de la Ilustración e **Ilustración 3D** con sus 4 optativas (en 5º y 6º sem) y Medios de Comunicación. Las materias en las cuales se considera que deben trabajarse al mismo tiempo las Técnicas de Creatividad en esta orientación son: **Dibujo e Ilustración en todos sus niveles y formas. Con lo anterior quiero dar a entender que, aún de que todas las personas poseen la capacidad de hacer cosas y de desarrollarse en cualquier ámbito**

131. **PLAN DE ESTUDIOS,** Licenciatura Diseño de la Comunicación Visual. ENAP/UNAM, 1998, p. 5.

que les sea propicio y que se lo propongan, la preparación y formación del diseñador/ilustrador, si bien tiene su base en la currícula de la carrera, tiene su esencia en Creatividad, esto lo mantendrá siempre en un paso adelante, con una mirada visionaria puesta en el futuro, como dice Saturnino de la Torre,(1984) “hay que aprender a ver lo que otros no pueden ver...”. Para tener y mantener ese paso adelante, hay que propiciar el desarrollo de la Creatividad a la par con toda la infraestructura teórico/práctica que ofrece la carrera de Diseño, específicamente en la Orientación en Ilustración y también en la de Simbología y Diseño en Soportes Tridimensionales. Por supuesto que a lo anterior se le concatenan otros factores que hay que tomar en cuenta, sobre todo en la 1ª Etapa del Método Creativo: la Lógica, que consta de: Planteamiento del Problema, Observación, Acopio de datos e información, Procesamiento de datos, Desestructuración y Fragmentación de la información para Re-estructurarla de manera diferente a como fue dada en el principio. La Distribución, los Sistemas de Reproducción, el Intercambio y el Consumo del Producto terminado. son aspectos que ya no entran, en términos estrictos, en el momento mismo del desarrollo del Proceso Creativo/Creator, ya que son un “ciclorama” que bordea al producto, son unidades que tienen una función posterior (p. 5).¹³² Para éstas, y demás Orientaciones, está contemplado el **Nivel Conclusivo**, que es el 9º semestre y está formado por las siguientes asignaturas: Gestión de la Actividad Profesional, Seminario de Titulación y el Taller Integral de Investigación y Producción. Otros Factores como la Historia y la Teoría de la Ilustración, la Tecnología y la Mercadotecnia, los Medios de Comunicación y Difusión, así como los Procesos de Producción, las Técnicas de Impresión y los Sistemas de Reproducción, lo acompañan, de manera indirecta o semidirecta. **ÁREA COMPLEMENTARIA.**¹³³ La formación profesional complementaria está **constituida por las Asignaturas Optativas**. Esta área, que **contempla 52 asignaturas**, de las cuales sólo **nos estamos**

remitiendo a **29 específicamente**, tiene el propósito de apoyar a la formación integral del estudiante y permite encauzar la diversidad de sus intereses. El carácter optativo de estas asignaturas, permite recibir los cambios relevantes que se van produciendo en los contenidos, conforme avanza el conocimiento de la disciplina. Existen 3 tipos de Asignaturas Optativas:¹³⁴ **1. Asignaturas Optativas Generales de la Comunicación Visual.** Son las asignaturas que tienen que ver o complementen y enriquecen indirectamente a las asignaturas curriculares de las orientaciones, es en este rubro, donde está contemplada **Creatividad I y II**, ya que dada su diversidad y cobertura tiende a complementar y sobre todo a mejorar a los procesos de Enseñanza Aprendizaje revitalizando sus contenidos, y **el objetivo de esta tesis es lograr incluirla dentro de las asignaturas con carácter de obligatoriedad o curricular**, implementándola, ya como proceso, guía, instrumento o forma de trabajar, y **que sea considerada y valorada (no evaluada)** en términos de proceso, de desarrollo, de avance y no en términos de asignatura calificable numéricamente. **2. Asignaturas Optativas Monográficas.** Esta modalidad permite abrir un espacio académico a contenidos especializados que en determinado momento produzcan un interés inmediato; y provendrán de propuestas directas de los profesores en interacción con los alumnos. Se han propuesto Seminarios de Investigación, Producción y Experimentación Visual, el contenido de éstos, cambia de un semestre a otro de acuerdo a los intereses y propuestas, de los mismos profesores y alumnos, y a través de una comisión se le da el seguimiento, a esta modalidad. **3. Asignaturas Optativas Específicas de cada Orientación Profesional.** Estas asignaturas plantean contenidos particulares que complementan a las obligatorias de cada Orientación y profundizan en aspectos relacionados con la investigación y producción de la propia orientación Este grupo, tiene el propósito de apoyar la formación integral del estudiante y permitir encauzar la diversidad de sus intereses, capacidades y aptitudes. Estas asignaturas permiten, además

132. **PLAN DE ESTUDIOS**, Licenciatura Diseño de la Comunicación Visual. ENAP/UNAM, 1998, p. 15.

133. **Ibid.** p. 5.

134. **Ibidem.** p. 21.

recibir los contenidos novedosos que vayan surgiendo conforme avanza el conocimiento de la disciplina. **Actualmente la asignatura Creatividad, en su carácter de Optativa, se encuentra “Subordinada y Condicionada” a que no puede ser cursada si no se ha cumplido con el 100% de las asignaturas del área del nivel básico o tronco común, es decir, del 1º al 4º semestre; ésto hace que los alumnos de 1º a 4º semestre, no tengan acceso a ella, y se pierdan, en esta parte inicial de la carrera (que es la más delicada e importante de su formación como estudiante), los beneficios que puede aportar el conocimiento, la experimentación y el desarrollo de la Creatividad y, por ende, de su Proceso Creador para el resto de su formación profesional, perdiéndose, la oportunidad de hacer uso de ella lo más temprano posible y de un tiempo precioso que no se repondrá nunca, ya que son años irrecuperables de la presencia de la Creatividad.** Una vez entendidas las razones por las cuales la Creatividad es importante en el estudio de la Carrera Diseño y Comunicación Visual y la Formación del alumno en esta disciplina, a continuación se presenta el Capítulo 2, que consiste en

los Aportes Conceptuales, unos retomados y otros no, de todos los Métodos estudiados con anterioridad, Aportes que configuran la transición del Método Creativo Generalizado al Método Creativo/Creador. A manera de introducción se hace una descripción del contenido del tema sobre el Método Creativo Generalizado, con los conceptos que lo configuran de origen y con su explicación correspondiente, también la los Conceptos que estamos Aportando para la Integración de nuestra Propuesta para un Nuevo Método: el Método Creativo/Creador. **Queremos hacer notar que, para que ésto resulte tendríamos que decir que lo que consideramos, está basado más que nada, en nuestro juicio, experiencia, Docente y Personal, como creadores, y en la necesidad imperiosa de integración con nuestra Propuesta: el Modelo SPHPO, con los Objetivos Específicos de cada unos de los Métodos Creativos que participan en dicho Modelo y con las Técnicas Específicas de Creatividad, mismas que están determinadas y clasificadas según el Método que las contiene y, por último, con los Criterios e Instrumentos que constituyen nuestro Modelo de Valoración Cuantitativa de la Creatividad.**

Nota Aclaratoria:

Todo lo que está en *itálicas negritas* son comentarios personales a manera de afirmación o conclusiones parciales.

CAPÍTULO 2. Del Método Creativo Generalizado al Método Creativo/Creador (183-194) Intro Saturnino de la Torre. (1991, p. 59), dice que el Método Creativo, ha de tener el poder de **concentrar las energías mentales, sensoriales y corpóreas**, ha de **estimularlas**, de **facilitar** los procesos de la **Ideación**, de **romper la lógica**, cuando sea preciso, de **provocar y sorprender al discente; de distanciarse del problema, ser plural, diversificador y flexible** para enfocarlo, **hacer planteamientos desde diferentes puntos de vista**. Ha de **ser motivante, considerará la opinión de los alumnos**, que **nos proporciona indicios** sobre si la **Metodología incita**, o no, a la **ideación**, o lo adormece. Algunos autores diferencian entre Procesos Creadores, a los de tipo Científico y de los de tipo Artístico, aunque la mayoría de los estudios se plantean desde el punto de vista del Pensamiento Creador como un proceso único para todos los campos. A lo largo de este siglo se han llevado a cabo un gran número de investigaciones que tratan de definir las etapas del proceso. Incluso desde algunos sectores se ha puesto sobre la mesa la posibilidad de que el proceso sea sencillamente una sola unidad sin fases diferenciadas. **De todos modos, sea o no, larga la historia relacionada con el estudio del Proceso Creador y, además, como siempre que se estudian los mecanismos mentales, es difícil demostrarlos con pruebas irrefutables, luego entonces, se da por hecho que el Proceso Creador “existe” aunque “no se pueda ver”**. Vamos a ver como los **elementos** de algunas de las Teorías y Procesos, descritos en el Capítulo anterior, por los diversos autores contemplados y citados, de alguna manera **están contenidos, constituyen y complementan**, de manera directa o indirecta, a **nuestra aportación conceptual para la configuración del Método Creativo/Creador**, motivo esencial de este capítulo de la presente investigación. **2.1. BASE TEÓRICA (183-189)** Con la diversidad de Áreas de Conocimiento y la aparición y desarrollo de **Teorías, Métodos y Técnicas**, la **Pedagogía** se sustenta como Ciencia de Educación y de la **Enseñanza**, cada vez más de ésta que de aquella, siempre teniendo las **Bases Filosóficas**, y, puesto que desde siempre y hasta ahora se ha tratado con **ENTES, Personas, SERES HUMANOS, pensantes, actuantes y parlantes**, la Pedagogía va a hermanarse y complementarse con la **Psicología**, para la **Enseñanza/Guía, Aprendizaje y Desarrollo de la Creatividad**. **Las teorías Precientíficas o filosóficas**, nos han dado a entender

a la Creatividad, en otros términos, como *inspiración divina, demencia, genio intuitivo, fuerza vital, cósmica* y como *atributo heredable*. Bajo el rubro de Teorías Pre-Científicas, perduran los postulados a esos términos filosóficos sobre la Creatividad, que pareciera que se contraponen a las Teorías Psicológicas y Pedagógicas, cuando en realidad la complementan y aunque no hay manera de comprobar la infinitud ni su existencia incommensurable e intangible, tampoco hay manera de asegurar “*su no existencia*”. Sólo hemos sido capaces de advertir una multiplicidad de formas en la que se revela el Ser / Ente / Sensación / Mente/ Espíritu / Esencia y Saber, que se concatenaban en UN TODO NORMAL, ahora es UN TODO INTEGRAL CREATIVO. Para abundar, denotaremos que La Creatividad como **Inspiración Divina**, es de las teorías la más antigua y **afirma que el ser humano cuando crea** (de crear y de creer) **algo, lo hace por inspiración divina**. Se basa en tendencias de religiones antiguas que dan un sentido divino a todo lo inexplicable. La Creatividad como **Acto de Demencia**, esta concepción lo considera **como una especie de locura** y explica sus **manifestaciones espontáneas e irracionales** como ataques y arrebatos. La Creatividad, **como Genio Intuitivo**, el creador **ya no es considerado un demente ahora es** contemplado como **una especie rara**. Se creía que, sólo se desarrollaba intuitivamente, que era Irracional e impredecible y se opinaba, en aquel entonces, que era imposible de educar. La Creatividad como **Fuerza Vital**, es la **fuerza que se rebela en el ser humano por su capacidad de encontrar, un orden en hechos o ideas inarmónicas** (que se dan fuera de sí mismo), y de dar o encontrar con la respuesta oportuna dentro de las múltiples posibilidades. La Creatividad como **Fuerza Cósmica**, de Whitehead, iniciador de esta idea, y, para muchos, posiblemente el único representante de esta teoría “**diluye al individuo “en el océano del Cosmos”**”. La Creatividad como **Atributo Genético Heredable**, entendiéndose que pasa de padres a hijos, (Galton y Terman, genetistas, que estudian los genes y las cuestiones de herencia genética). **Se refiere también a lo heredable no genético**, entendido como **la herencia que es adquirida y/o aprendida** en casa, en la escuela y el trabajo. Continuaremos mencionando que en el Proceso Creador, y por lo tanto en la Creatividad, participan, tanto **La Genialidad Heredada genéticamente**, como la no genética, que es la Adquirida o Aprendida. A pesar de que no hay manera de comprobar esto, bástenos saber que el ser humano

es creativo y creador por Antonomasia y Aprendizaje. A parte de que ya todos sabemos que la Creatividad **está presente en todas las personas, pero con distinto grado de intensidad y de aplicación**, desarrollo y de aplicación. Comenzaremos mencionando que en el Proceso Creador, y por lo tanto en la Creatividad, participan, tanto **La Genialidad Heredada genéticamente, como la no genética heredada**. La Creatividad puede ser llevada a cabo, REALIZADA y CULTIVADA, por variados Procesos, entre ellos: el Análisis Factorial de dos Factores y el Multifactorial, de más de 3 factores puestos en juego y combinación, Intervienen también, 2 procesos de la Psique: el Primario (Instintivo/Subconsciente, Inconsciente, sensorial y emotivo) y Secundario (racional-consciente), y debería de mencionarse un Terciario que es el corpóreo/Motriz/Procedimental. Como Procesos, también, en ella se consuman La Sublimación, (entendida como el que *“algo se da y se disipa o desaparece”, se desvanece, y no queda nada tangible de su existencia pero se sabe perceptible.(que ahí estuvo y ya no está)*. Exaltación, Superación (de cuando se supera una contradicción e inmediatamente viene la otra y así sucesivamente) y la Catarsis Creadora (entendiéndola como la purificación, limpieza, purga, eliminación, exclusión, expulsión, supresión), de un Conflicto Subconsciente. Para estos efectos, es menester la aplicación de Un Estímulo Específico Externo, con el cual se obtiene, o se da una Respuesta, que una vez suministrada, puede ser cambiada, y que si se aplican varios estímulos, afortunadamente, las respuestas serán muy variadas. El Proceso o Método Creativo, se lleva a cabo en 4 Etapas: Preparación, Incubación Iluminación y Verificación. Hemos podido llegar a pensar que La Actividad Creativa es Cualquier Actividad Humana, siempre y cuando su resultado no sea la simple reproducción de aquello que ha sucedido en la experiencia, sino que sea la Creación de Nuevas Formas o Actividades. La Imaginación Creativa es la característica distintiva entre la Cultura (que es lo que se cultiva en la persona), y lo que nos ofrece la Naturaleza. El Proceso Creador, puede ser llevado a cabo también en 7 Pasos: Observar un problema, Analizar ese problema, Revisarlo, elaborar una Hipótesis, hacer un Análisis Crítico, que facilite el nacimiento de una nueva idea y permita la Experimentación. Sin olvidar LA ELUCUBRACIÓN, LA ILUMINACIÓN Y LA INCUBACIÓN en el desarrollo de una nueva idea. El desarrollo de la Creati-

vidad se da gracias a que la mente tiene muchas dimensiones, de las cuales sólo mencionaremos 3 que conocemos: la Perceptiva, la Lógico/Conceptual y la de la Inteligencia Creadora. La Creatividad es tan **inmensa** y tan **flexible**, que es susceptible de ser **dividida**, para su estudio y desarrollo, en elementos o Factores, dando lugar A la Teoría Multifactorialista, de 2,3 y hasta más FACTORES, los cuales pueden ser: Comunes, Específicos y Generales. El afán de responder, a Estímulos recibidos y al surgimiento de preguntas, será para Transformar el binomio: E-R (instintiva de reacción) al trinomio: E-RO (respuesta orgánica (psico-somática)). **Esto quiere decir que no nada más con inteligencia, razonamiento y memoria hay que ser creativo sino también con el sentimiento y con el cuerpo estremeciéndose y conmoviéndose**. Una vez detectado algún sentimiento negativo (INHIBIDOR) y/o de inferioridad, habrá que ir en busca de una Afirmación (FACILITADOR) y Re-Afirmación Positiva, para poder entrar en acción estando en óptimas condiciones (al 100%) en todas las capacidades, y en la lucha por regir, habrá que seducir con una súper, **Re-Organización de Estructuras** (conductuales y procedimentales) Observables. Dentro de la **flexibilidad** se da la **divisibilidad** surgiendo **La Teoría Factorialista** para elaborar un Modelo Factorial de Análisis, ya sea del Intelecto, de las Sensaciones o Emociones que nos producen ciertas circunstancias, personas animales y objetos. Ante esa divisibilidad se propicia la **UNIDAD que es EL TODO TOTAL INTEGRADO**, con la Teoría Combinatoria (aplicada a la Técnica: Matriz de Descubrimiento). **Creatividad** es llevar a cabo lo que deseamos hacer, es decir, **es La Realización de los deseos**, que tenemos y perseguimos dentro de un contexto social, que es en el que se desempeñan las personas, y en donde surge La **“SocioVisión”** o **Visión Social**, con ello, y por ello, se tendrá que conseguir la: **“Armonía con el Todo”**. A ese determinado contexto habrá que aunarlo, para complementar, una Técnica o un Modelo, por ejemplo: el **“Desarrollo Armónico de la Personalidad** y procurar **Estar Consciente de Ser Sensible y estar abierto** a lo que nos ofrece el mundo, ésto nos ayuda a darnos cuenta de que lo que ese mundo nos está ofreciendo se convierte en lo que se conoce como **Figuras Abiertas** a las que habrá que acompletar, **adaptar, transformar, y aplicar**, a la vida misma, con Imaginación, y Creatividad. Para estar en Creatividad,

en el pináculo, menester será **satisfacer** una serie de **Necesidades fisiológicas**, anímicas, emocionales, sensorias, cognitivas y procedimentales, para la realización de objetos útiles e innovadores, por medio de los cuales el individuo se Autorrealiza de manera integral, esto quiere decir, **Autorrealización Integradora**. Para esto habrá que hacer uso de Los **5 niveles** en los que la Creatividad está colocada, y son: **Expresivo, Productivo, Inventivo, Innovador y Naciente de Ideas**. Podemos entender que la Creatividad es algo tan orgánico como **La Reproducción biológica**, y/o como las Raíces Biológicas del Ser. Nada más creativo por excelencia que la Pro-Creación de un nuevo ser humano. El Comportamiento Creativo ha sido clasificado en **6 niveles, que son: Vegetativo, Reflejo, de Respuesta, de Aprendizaje, de Solución de Problemas y de Actividad Creativa**, estos niveles nos brindan la oportunidad de llevar a cabo lo que se conoce como: La **Transacción con el Medio**, en la que, por supuesto, intervienen Los **Factores de la Combinatoria, entre niveles y Factores asociables o conocidos** y poder complementar aplicando uno de los modelos existentes, el conocido como: **Apertura al mundo y al entorno**. Así como hay que aplicar **Técnicas** para desarrollar la Percepción, hay que considerar los **Procesos** que intervienen en el proceso creador utilizando La Teoría de La **Visión Totalizadora**, que es **Unitaria, Sintética, Integrada y Totalista**. También hay que tomar en cuenta que Las **Imágenes Arquetípicas** (que son los Esquemas Conductuales Primarios), participan de alguna manera, a veces contundente, en algún momento. Para que se propicie La **Asimilación** (con o sin comprensión inmediata de las cosas) y se consuma la **Acomodación** (aplicación), del conocimiento hacia La **Autorrealización y Apertura al mundo**, con Sensibilización a la Experiencia, debe ser concretada en un Objeto/Producto (o sea Construir). Basándonos también en **3 factores: el Único, el de Grupo y el General**, a los cuales hay que asignarles significado y simbología y, si pudiéramos “homologalizarlos” o “paralelizarlos” en **3 etapas**: elaborando una Hipótesis, hacer la Prueba de ésta y realizar la Comunicación de los resultados, haríamos de esto una Bisociación o **Asociación Doble: entre factores y etapas** o Combinatoria. Con

factores “combinables” lógicos entre ellos, que nos arrojará a un resultado a un TODO, en **Interacción con el medio** (Modelo N° 6) que nos permita llevarlo a una **Re-Organización, para una nueva Definición** de sí mismo. Hay que procurar que las **Asociaciones sean Remotas**, ya sean **Forzadas, libres, ilógicas y complejas, con factores discímbolos**. También podemos recurrir a La **Teoría Conexionista**, en la que los **enlaces sólo se hacen con factores conocidos (lógicos del pensamiento lineal convergente), y necesarios de la misma área**, puesto que debe llevar una con **continuidad para un resultado específico lógico**). Siguiendo el rubro de las asociaciones y conexiones, en el proceso se unen también todo tipo de información y datos como lo son los **Criterios Históricos y Estadísticos**. Lo anterior se debe llevar a cabo con la previa y bien pensada **Elaboración de Situaciones Problemáticas expofeso**, para forzar necesariamente, provocar, propiciar y favorecer, el inevitable e ineludible **Salto de la Intuición, el “Insight”**. Una manera diferente de enfocar este proceso es por medio de **Las Vías Integradoras**, que pueden ser **Asociaciones ingeniosas**, estar al pendiente de contar con un **sentimiento de progreso** y avance, de poner en práctica la **capacidad de Fantasear** y la de **Des-Estructurar para Re-Estructurar** después, para obtener un resultado completamente diferente y nuevo. Mientras se obtenga un resultado nuevo, diferente, extraño, innovador, original, no hay duda de que estamos en la línea de La Teoría de la **Creatividad Incremental Evolutiva (progreso/constructo)**. Esto trae a colación que La información en general, la del Ambiente/Entorno/mundo/escuela, la Información / educación / costumbres, con las que la familia nos formatea en la cotidianidad, la que va uno acumulando con la **experiencia** y con la **Edad**, es muy importante, ya que sabemos que la mayoría de las cosas que existen en el mundo, han sido inventos hechos por personas de entre 30 y 45 años de edad, cuando están en la plenitud de todas sus facultades y procesos, y no nada más porque pusieron en marcha el proceso creativo. Esto abunda y reafirma que **del mismo modo que el hombre es creativo, es inteligente, social y comunicativo**, y ya que hablamos de la Teoría de que la Creatividad va Incrementándose, se va

completando con la **Teoría de la Inversión** (en términos de Construcción y Ganancia/Logro). Todo sin dejar de mencionar la participación importantísima de **las funciones Pre-Consciente y Sub-Consciente**. En la actualidad, lo más moderno que hemos escuchado es: la Tendencia hacia **la Creativización**, (entendiendo a ésta como el conjunto de ideas y creencias religiosas, técnicas, artísticas, haceres y costumbres propias de un determinado grupo humano), y, (en el mismo sentido, aunque no del mismo autor) y la directriz hacia **el Creativismo**, el Celo al ser (es decir, ser celoso de nuestro *Deber Ser*, que es el de **SER CREATIVOS**, pero de serlo EN TODO MOMENTO, hasta hacer de ello un HÁBITO / FORMA NATURAL de SER, es decir, de SENTIR / PENSAR/ACTUAR (Hacer) / COMUNICAR (Compartir); y la Generosidad de Servicio, para con los demás, por los intereses propios y hacia las Instituciones Formativas, ya sean las Escuelas y/o las Empresas. Recordando a **la Filosofía, que trata de la Esencia, Propiedades, Causas y Efectos de las cosas** naturales, su paralelismo con la Creatividad, se da en el entendido de que **la Creatividad es también una cosa natural, que es esencia y tiene sus propiedades y causa efectos. La Creatividad debe ser** definida, mejor dicho, **entendida** en general, **como UNA IDEA CORPORIZADA EN UN OBJETO**, útil e innovador, insólito y extraño, y, si es verdad que el ser humano se distingue de los animales por la Conciencia y el Pensamiento, **se distingue todavía más por su Capacidad Creadora. Lo Humano, ya no ES sólo por que ha sido simplemente realizado por Pensamiento y Reflexión, en la Conciencia, ahora ES, con todo eso y, por encima de todo, por la Creatividad misma sobre lo humano, y por esto, el ser humano ha sido determinado y definido como un Ser Pensante, así, y ahora, aparte, como un ser Creativo y Creador. Creatividad es Pensamiento Peculiar, que se eleva al nivel de: “transformar, recrear y crear, después del conocer”, así “el Ser Humano, Pensamiento / Conciencia, Conocimiento y Creatividad Transformadora, son en sí mismos uno sólo”. Ya no nos queda**

duda: La Creatividad nace, en PARTE, del Contenido Humano de la Conciencia, producto PARCIAL del Pensamiento dado en dos formas, aparece primeramente, en forma de Sentimiento, Intuición y Representación, en el Pensamiento Divergente / Lateral o Creativo (en: De la Torre, p.1), y a éste, le sigue paralelamente, el contenido que constituye **la Plataforma Conceptual/informativo/Cognitiva, segunda forma que se da en el Pensamiento: el Convergente / Lineal, esto es sólo en lo concerniente al Pensamiento como una parte del contenido de la Conciencia. Sea cual fuere el contenido de nuestra Conciencia, es ella la que le da el carácter determinante a los sentimientos, las intuiciones e imágenes o representaciones, a los fines, deberes, pensamientos y conceptos y, al mismo tiempo, es con éstos con los que va formando su propio contenido y forjándose así misma.** No descartar el **Saber Empírico e Intuitivo** (que nos brindan la libre y valiosa **Observación** y la preciosa **Experimentación**), que es el **Saber Inmediato**, (que forma parte del **Conocimiento en General**), y que este estadio, **alimentado con la Duda, el Asombro, el Interés y la Sorpresa**, es el que mantiene a los Canales Receptores Abiertos, al **Conocimiento, Emotividad, Reflexión y, por supuesto, la Acción para entrar y estar en Creatividad. Por aquello de lo Intangible e Incomensurable que es o puede ser La Creatividad, (aunque ya haya personas que se han dado a la tarea de tratar de medirla, como si fuera la inteligencia o algo así, esto me parece un poco absurdo porque si, ni siquiera sabemos mucho de la Inteligencia en sí misma, ni cómo es ni por dónde viene, ni cómo se da. Si con trabajos podemos dar algunas pobres muestras de que utilizamos sólo el 5% de nuestro coeficiente intelectual, dicen algunos autores. Del mismo modo en Creatividad, si es un absurdo tratar de definirla, es más absurdo, aún, tratar de medirla y pero lo que es un crimen, es querer e INSISTIR en CALIFICARLA. Entendamos que una IDEA PRIMARIA (porque: “TODO PRIMERO ES IDEA”), se vuelve**

pensamiento, al que hay que hacer palabra (para comentarlo y comunicarlo). **La intuición** (actividad sensoria), **las apetencias** (el querer ser y el querer hacer) y **las voliciones** (la voluntad), **son representaciones de Pensamientos instalados en** categoría de **Conceptos**, que se unen al unísono en un acto solitario, en un solo instante, por demás efímero, o sea, en el momento mismo de la Creación. Es el momento único e irrepetible en el cual se concreta una *Obra / Objeto / Producto*; instante al que le siguen y seguirán, por supuesto, muchos más, en otros tiempos y en otros lugares. Retomando de los filósofos (físicos o no): el agua, **como principio** de las cosas **de la naturaleza**, de donde proviene TODO (lo finito e infinito, el principio, los límites y lo ilimitado, incluyendo los contrarios), posee una multiplicidad de formas en las que se revela el *Ente / el Ser*. Dentro de lo infinito, inconmensurable e intangible, que da origen a todas las cosas; facilitando, el gran amor por el Saber y la Sabiduría. Entre las cosas para reflexionar, se vio al *On/Ente/Ser*, al cual se llegó por la Mente y el Espíritu, en el entendido de que *si todo es, un Ente*, nace así la *Ontología*, el cosmos y el relativismo. **Así la Creatividad camina a la par con la Filosofía, porque tiene sus propios principios, su propia naturaleza es infinita en el tiempo e ilimitada en el espacio por lo inconmensurable que es, porque proviene del todo, que contiene a los contrarios, su multiplicidad de formas es en la que se revela el Ser / Ente, que visto así ahora, es un Ente/Ser Creativo. La Creatividad es infinita, inconmensurable e intangible, que como el aire, da origen a todas las cosas, contempla los números, la esencia y el amor al saber. Así Ente, Mente, Espíritu y Creatividad, se concatenan en un Todo, siempre en relación con el tamaño del cosmos.** Siguiendo este sentido filosófico, Saturnino de la Torre*, nos guía hacia **las Teorías Filosóficas o Precientíficas**, recogiendo seis sobre la Creatividad, que pareciera que se contraponen a las Teorías Psicológicas, pero en realidad se

complementan. Con las teorías, que tratan de explicar la Creatividad, no se agotan las posibilidades, al contrario, podemos añadir a: **las Teorías de La Casualidad**, que explica todos los descubrimientos, y **Las de la Causalidad** de los actos creadores como producto de ella y a **las Científicas**, entre las cuales tenemos a las Teorías **de la Psicología** y a las de la **Pedagogía** (las de **Educación, Enseñanza, Aprendizaje, Didáctica, Lúdica y Formación Integral**). **Así como con la Filosofía**, que explica a la Creatividad, como: una inspiración divina, un acto de demencia, parte del genio intuitivo, una fuerza vital, fuerza cósmica y como un atributo heredable, **con la Lógica y la Ética, la Creatividad adquiere el Carácter Antropológico, estudiando señaladamente al Ser Humano retomando el Método Socrático: “Conócete a ti mismo.” El método consta de dos partes: una: destructiva y negativa y otra: constructiva, propositiva y creadora, para estos efectos, la ironía del Método de Sócrates consistía en el arte de dialogar / debatir, de dar luz o iluminar y de descubrir la verdad.** De donde, **por lo** de dialogar/debatir es **que** se le llama **Eléntica** (de *elenchos*, objeción), por lo que se refiere ayudar a dar a luz o iluminar, es conocida como la **Mayéutica** (de *maieutiké*, arte de la partera, o ayudar y dar a luz) y en lo concerniente al hecho de descubrir lo conocemos como **Heurística** (de *heuristické*, descubrir, origen de la enseñanza aprendizaje por **DES**-cubrimiento (de quitar lo que cubre), **el método adquiere el carácter de Holístico**, que significa: Total/Integrado, método que contempla, por una parte, **algunas de las Bases, Acciones y Principios de la Creatividad.** A saber, la **Creatividad es:**

ELÉNTICA / MAYÉUTICA / HEURÍSTICA / HOLÍSTICA = Bases de Creatividad

<i>elenchos</i>	<i>maieutiké</i>	<i>heuristické</i>	_____
de objetar,	ayudar a dar a luz,	arte de descubrir,	totalizadora Integral, = Acciones d Creatividad
Preguntar	Iluminar	Descubrir	Integrar = Principios de Creatividad

Por lo tanto, el: **MÉTODO HOLÍSTICO es ELÉNTICO / MAYÉUTICO / HEURÍSTICO**. Es el Método que favorece el **Diálogo**, accesa el **Debate**, admite la **Objeción**, concede la **Iluminación** y propicia el **Descubrimiento** de un modo **Totalmente Integrado**. (Eléntico/Mayéutico/Heurístico). **Ante la Creatividad hay mucho escepticismo, esa incredulidad, suscita una búsqueda incansable de verdades o posibilidades, búsqueda QUE AGOTA LOS IMPOSIBLES y/o las NO VERDADES, ese sentido el escepticismo se torna positivo para no caer en una sola corriente o en una sola cosa que hay que seguir ciegamente, sin cuestionarla. A saber: ESCÉPTICA** incredulidad aún ante la verdad / **DOGMÁTICA** principio innegable científico y de Dios. Absolutista/ Fundamentalista / **ECLÉCTICA** conciliación conciliadora + **Escepticismo**, doctrina filosófica que afirma que la verdad no existe, o que el hombre es incapaz de conocerla, a caso, que exista dudas o incredulidad a cerca de la verdad o declarada por a eficacia de alguna cosa. + **Dogma**, proposición que se asienta por firme y cierta, y como principio innegable de la ciencia. Verdad revelada por Dios y la Iglesia. + **Eclecticismo**, escuela filosófica que procura conciliar las doctrinas que parecen mejores o verosímiles de diversos sistemas. Modo de juzgar u obrar que adopta un temperamento intermedio en vez de seguir soluciones extremas o bien definidas. **La Creatividad tiene mucho de Dogmática, porque es Cierta y Verdadera, puesto que existe como tal, y si se quiere verla como Proposición, realmente se afirma y se asienta como Principio Innegable tanto Científico como Filosófico que implícita la Verdad o una Verdad Revelada, aunque no por Dios, y declarada, no tanto por la Iglesia y ni por la propia ciencia, pero de esto se deriva su carácter Ecléctico, porque la Creatividad tiene una Función Conciliadora con su**

temperamento intermediario entre los diversos modos que hay de Sentir, de Pensar, Obrar, Accionar, Juzgar, y otros elementos que conforman al Acto Creador. La Creatividad es Dialógica y Heurística porque está articulada por Preguntas y Respuestas encontradas y descubiertas de manera continua, tanto objetiva como subjetivamente. Preguntas y Respuestas que nos conducen a la Retórica de una argumentación de sugerentes disgregaciones dirigidas a la Diversidad que es una de las Bases de la Creatividad, ya sea con el lenguaje verbal y no verbal, convirtiéndose éstos en algo necesarísimo en y para la Comunicación. La Creatividad como una virtud natural, con su posibilidad, de enseñarla y de ser aprendida para ser practicada, hace uso del Diálogo como recurso para la Educación, considerada ésta como suceso personal; el diálogo como producto de todo proceso activo que inventa respuestas adecuadas basadas en opiniones, verdades, definiciones claras y precisas, clasificaciones pertinentes de todo tipo de conocimiento y más. Es bien sabido que la Creatividad, a veces, no llega a soluciones definitivas inmediatamente, y así como el saber y la ciencia, tienen su fuente en la sensación, y el conocimiento es producto sólo de la razón, el ser humano no sólo conoce, por medio de su capacidad racional, la esencia, lo inmaterial e invisibilidad, lo inconmensurable e intangible de las cosas, tanto las sensaciones y las emociones, como el pensamiento, intervienen en el acto creador en la misma medida y en el mismo orden de importancia. En el Proceso y Acto Creativos, primero llega una idea que, auxiliada con el conocimiento, adquiere una dimensión progresiva que va de la Multiplidad y Diversidad de las cosas, a la Unidad de la Verdad como

Producto Creativo finalmente. Un diálogo rico en materiales diversos, como el Alma, ésta es la materia de diálogo en la auto-actividad creativa y creadora que caracteriza lo más noble del ser humano, nobleza que se manifiesta en el acto creador cuando lo lleva a cabo en Pensamiento, Cuerpo y Alma, Palabra y Obra. Dentro de lo que se piensa de lo que son las Formas del Amor y del Alma Humana, finita en tanto confinada al cuerpo, en obsequio de una existencia bella y perfecta y, en un afán de superar al mundo de los hechos sensibles, así la Creatividad es como un regalo que nos es dado para conseguir, con amor, esa superación del mundo de hechos sensibles materializándolos en procesos y productos creativos. Dicha materialización es la manera de Inmortalizar el Alma que poseemos, es decir, para poder Trascender y lograr dicha Inmortalidad, porque son las ideas creativas que manifestamos, los hechos que realizamos y los objetos que hacemos, producto del proceso creador, los que se quedan, porque nosotros, tarde o temprano, nos vamos de este mundo terrenal al morir, y son las Obras verdaderamente Creativas las que se quedan, las que trascienden, y trascienden porque hemos puesto en ellas el Alma, partiendo de una Idea, que se Desarrolla en el Pensamiento. El Alma puesta en ellas se hace Inmortal y al mismo tiempo el alma inmortaliza a las Obras Oreadas. Y lo placentero de la Creatividad se da porque es parte de nuestra Propia Realización, ya que Creatividad es la Autorrealización, uno se autorrealiza en el Objeto creado por que es una Extensión de uno mismo, eso es por demás muy satisfactorio y, como lo que realizamos, generalmente hace bien a otros, la satisfacción es do-

ble porque entramos a la categoría del Sumo Bien, el bien más grande, de este modo nuestra Creatividad se hace extensible a los demás. Recordemos que el papel de la Memoria, acumulador de datos, es fundamental en el análisis ya que influye en todas las operaciones del proceso.¹³⁵ Analizando las ETAPAS de todo Proceso de Creación inspirándonos en los Modelos mencionados, establecemos variadas fases, como: Percepción, Incubación, Iluminación, Verificación, Difusión / Socialización, Realización de la idea, etc, y en el afán de apoyarnos en ellos, damos paso al apartado siguiente: **2.2. LOS CONCEPTOS (189-190)** La siguiente enunciación es para darnos cuenta de **los conceptos que pertenecen o coinciden en la mayoría de los procesos** que han elaborado los autores **hasta aquí estudiados. El número en el paréntesis, es el número que corresponde a LA FASE o PASO**, que existen, de una u otra forma, con su preponderancia, en función de los grados de dificultad e importancia con que son presentados. En los métodos, la siguiente lista de **Fases**, se **ha inscrito en tres Etapas: La Lógica, la Intuitiva y la Crítica**, en las que, con el **número entre paréntesis, se indican, las fases o pasos en que coinciden, y los conceptos de color son Los Complementos Conceptuales Aportados para la nueva Estructura de Método Creativo / Creador, por lo pronto han sido colocados en el lugar que ocupan entre los ya establecidos.** (1) el Encuentro con una dificultad; (1) Preparación; (1) Necesidad o dificultad percibida, (1) Percepción del problema; (1) Percepción del mundo exterior y (1) Documentación.(2) Formulación del problema de modo general y amplio; (2) Delimitación de la misma (localización y Especificación) (2) Incubación, (2) Problema formulado, (2) Selección e incubación del

135. BAÑOS, Miguel: *Creatividad y Publicidad*, LABERINTO, Madrid, 1984.

problema. (3) Planteamiento de varias posibles soluciones, (3) Iluminación, (3) Informaciones disponibles examinadas, (3) Hallazgo de ideas, se plantean las ideas como posibles soluciones, (3) Iluminación. (4) Desarrollo lógico de alguna de las ideas (4) Verificación, (4) Soluciones formuladas, (4) Valoración de las ideas o Evaluación, (4) Verificación. (5) Realización de la idea. (5) Difusión y socialización. (5) Soluciones revisadas críticamente. (6) Nuevas ideas formuladas, surgidas de las criticadas. (7) Nuevas ideas propuestas. El **Encuentro** con una dificultad, presupone una **Preparación**, ante una **Necesidad percibida**, en la que **la Percepción** de los problemas del mundo exterior implica procesar la **Documentación** correspondiente. La **Observación**, el **Planteamiento** y La **Formulación** de un Problema de manera general y amplia, son necesarias para la **Delimitación**, tanto del problema como de la **Formulación** del mismo, ayudan a determinar tanto su **Localización**, su **Especificación** así como su **Selección**, de manera que la **Incubación** del problema Formulado se trabaja con las **Informaciones Cognitivas** y **Emotivas**, disponibles examinadas, todo esto, retomado de las fases arriba mencionadas, ocurre en la primer etapa del Método Creativo. En el **Planteamiento** de varias posibles soluciones, para dar paso a lo que se conoce como la **Iluminación**, el **Hallazgo** de ideas, da lugar a la **Incubación**, propiciada por el **Desarrollo Lógico, Cognitivo y Emotivo**, permite la **Realización** de alguna de las **Ideas Generadas** (mismas que necesitan de una primera **Verificación**), como **Soluciones Formuladas**, para dar paso a la **Valoración o Evaluación** de dichas ideas, que necesariamente tienen que ser filtradas hacia la **Difusión y Socialización Crítica**, porque de las Soluciones revisadas críticamente, surgen **Nuevas Ideas** y éstas pueden dar pie a la **Propuesta** de otras **Ideas más Novedosas** que podrían llegar a ser las **Solución Definitiva**. Aunque **actualmente las investigaciones han dotado a las Fases de ma-**

yor contenido, se ha comprobado que el Proceso Creativo no siempre sigue linealmente los Pasos tal y como han sido propuestos por los autores, y que la delimitación de las Fases no es tan marcada ni tan estricta y clara como se han planteado, tan sólo lo que si se apega a ser llevado en términos estrictos, es el orden de las Etapas, tan es así que **podríamos resumir al método en tres: La Lógica, La Intuitiva y La Crítica**, pudiéndose llamar **Método LIC**, quedando muy esquemático (y siguiendo nuestra línea de que **lo importante es el Proceso, lo interesante aquí son el contenido, desglose y desarrollo de las Fases**), para efectos de descripción y comprensión del proceso de las mismas, y de que siguen siendo válidas, como para aceptar de nuestra parte, los Complementos Conceptuales para la Nueva Estructura de Método. Analizando las etapas de todo Proceso de Creación inspirándonos en el modelo de Wallas y otros, establecemos, variadas fases, como: Percepción del mundo exterior y Documentación, Selección del problema, Incubación, Iluminación, Verificación, Difusión / Socialización, del problema, Realización de la idea, etc, y en el afán de contribuir a ellos, hacemos una lista de conceptos que aportaremos y adaptaremos a nuestra propuesta. **2.2.1. Los Complementos Conceptuales Aportados para la nueva Estructura del Método Creativo/Creador (190-193)** veremos como se han integrado a las Etapas del Método Creativo Generalizado, para conformar el nuevo Método que se corona con el Modelo SPHPO. Los Complementos Conceptuales aportados son: **Percepción extra, con todos los sentidos, Acopio extra de datos ajenos o no específicos, Procesamiento de los datos no específicos, Desestructuración, Fragmentación, Ideación, Cambiar, Modificar, Deformar, Elucubración, Transformación, Corporización, Compartir comunicando**. El número al final de la línea en la que estén los conceptos escritos, indica el número que ocupan en la Propuesta.

1. 1ª. Etapa Lógica**Fases:**

- (1) Encuentro con una dificultad,
- (1) Detección y Presentación de un Problema
- (1) Preparación (1) Necesidad o dificultad percibida,
- (1) Percepción del problema.
- (1) Percepción del mundo exterior.

*** Observación del problema y su entorno. (1) 1***** Percepción extra (con todos los sentidos) del problema (2) 2**

- (2) Formulación del problema de manera general y amplia,
- (2) Delimitación del mismo (localización y especificación),
- (2) Problema formulado,
- (2) Selección del problema,
- (2) Documentación

*** Acopio de datos de Información normal o datos específicos, acerca del problema. (3) 3***** Acopio extra de datos no específicos o ajenos del problema. (4) 4***** Disertación y Análisis (del Problema con sus datos) y Planteamiento del mismo o idea a desarrollar. (5) 5***** Procesamiento de esos datos. (6) 6***** Desestructuración del problema. (7) 7***** Fragmentación del problema. (8) 8**

- (2) Informaciones disponibles examinadas.

2. 2ª Etapa Intuitiva.**Fases:**

- * **Ideación**, generar ideas en lluvia, en torno al problema. (1) 9
- * **Cambiar**, una cosa por otra, sustituyendo unos elementos por otros, combinando funciones, propiedades y elementos, con otras. Es la aplicación de un **leve cambio**, (2) 10
- * **Modificar**, aplicar leves cambios no muy sustanciales ni significativos, (3) 11

* **Deformar**, la deformación es sustancial y muy significativa, pero no total, en este caso la **elucubración** (deformaciones sustanciales) y la **iluminación** (*re-flexión*, Introversión, dilucidación alrededor del problema), obtienen su mayor grado de intensidad. (4) 12

* **Elucubración/Iluminación**, deformación sustancial (es una imperfección, puede ser una aberración, una monstruosidad completa, llegar a la desproporción y distorsión, debe ser una incorrección, estar en total desequilibrio), retoma el resultado obtenido de los cambios y modificaciones aplicadas. Es el EUREKA!, (BARRÓN, 1976, 31). (5) 13

* **Iluminación**, (6) 14 etapa mayéutica, que le da luz a la idea elucubrada

- (3) Iluminación,
- (3) Incubación,

* **Incubación**, Es la etapa del desarrollo interno, en la que se da su desenvolvimiento y expansión, y termina de gestarse la idea elucubrada e iluminada. Aquí se establecen las primeras hipótesis antes de llegar a la solución definitiva, tiempo en el que la tarea es tomada y “se rompen” las rígidas asociaciones establecidas en el consciente y subconsciente y surgen otras **Trans-Formaciones**, (MARÍN, I, 1995, 196). (7) 15

(3) Hallazgo de ideas, se plantean las ideas como posibles, las primeras soluciones.

* **Transformar**, es la descontextualización total y la desestructuración completa. Es la parte más desarrollada de la **incubación** (8) 16

* **Corporización**, significa darle cuerpo/forma a la idea “ideada” (elucubrada, cambiada, modificada, deformada, iluminada, transformada), es **Realización / Construcción / Producción**, **Corporizar**, en material lo resultado de todo lo Sentido, Pensado, Hecho o realizado, hablado y comunicado (aplicado el Modelo / Propuesta SPHPO). (9) 17

3. 3ª. Etapa Crítica.**Fases:**

* **Valoración de las ideas o posibles soluciones expuestas.** (1) 18

(4) Ante el Planteamiento de varias posibles soluciones:

* **Analizar, estudiar, (2) 19**

* **Comparar y Discriminar** de entre todas las posibles soluciones presentadas. **(3) 20**

(4) Presentación de Soluciones formuladas,

(5) Desarrollo lógico de alguna de las ideas

(5) Difusión y socialización

Nota aclaratoria: los números en el paréntesis (en negro) al inicio de cada concepto nos dicen el lugar que ocupan en los métodos, el número en el paréntesis (en color) apuntado al final de cada uno, indica su posición en cada una de las fases y el número que le sigue, indica el lugar que ocupan en la lista general de los conceptos complementarios.

* **Compartir, Comunicando**, dar a conocer lo producido, para ver si es valioso e innovador, (Marín y de la Torre), **(4) 21**

(5) Soluciones revisadas críticamente,

- **Verificación y Comprobación**, ya sea en laboratorio o en pruebas extramuros, **(5) 22**

(5) Evaluación, del Comité de Evaluación.

* **Selección de la solución** que se crea que es la mejor, la o las más adecuadas o las que más cumplan con los requisitos de utilidad, estética e innovación y

perdurabilidad. **(6) 23**

(6) **Re-formulación** de ideas surgidas

de las ya revisadas y criticadas.

(7) Realización de la nueva idea.

(8) Generación de Nuevas ideas.

Ahora retomaremos Los Complementos (subrayados) que han sido Aportados a la Estructura Propuesta de Método Creativo/Creador,

realizaremos la definición de cada uno, para proceder a integrarlos a dicha proposición.

1. Observación

2. Extra Percepción, (esto es, percibir con todos los sentidos hiperdesarrollados) y no nada más la visión que es con la que se lleva a cabo tan sólo la Observación);

3. Acopio de Datos normales, propios del problema a tratar.

4. Acopio extra, de datos no específicos o ajenos (al problema a tratar, para establecer asociaciones remotas),

5. Planteamiento del Problema, es la Disertación y Análisis (del Problema con sus datos).

6. Procesamiento de esos datos (y de otro tipo de información para asociaciones forzadas).

7. Desestructurción, parcial o total, general, sistémica, integral, holista, armónica, completa de la información

8. Fragmentación, (parcial, holística, de lo particular a lo general y viceversa y a lo inverso)

9. Ideación, de idear ideas con todo tipo de asociaciones y analogías.

10. Cambiar, aplicando un leve cambio, sustituir unos elementos por otros, combinando funciones y propiedades con otras.

11. Modificar, aplicando **leves cambios poco sustanciales y significativos**, sin alterar estructuras, descontextualizando sólo algunos elementos y contextos.

12. Deformar, la **alteración es sustancial y muy significativa, pero no total**, en este caso la

elucubración (con deformaciones sustanciales), participando así un poco la **iluminación** (reflexión Introversión, dilucidación alrededor del problema), adquiere un grado de intensidad bastante aceptable.

13. Elucubración, es la parte mas efectiva del método, importante, necesario y forzoso es que haya una descontextualización tal que (parezca que se ha perdido la razón), ésto le entrada a la Iluminación y ambas obtienen un alto grado de

intensidad, ímpetu y energía, con la **Incubación**, las tres logran aparte fuerza, virtud, empuje y eficacia. Para dar paso a la Transformación, que en este momento es amorfa, indefinida e imprecisa.

Es un 1er ¡EUREKA! (**BARRÓN, 1976, 31**).

14. Iluminación, es la **parte suprema y sublime y eminente del proceso**. Es el momento en que **entran en acción todos los procesos mentales/sensorio/emocionales**.

- 15. Incubación**, aquí se establecen las primeras hipótesis y finaliza antes de llegar a la solución definitiva, y subconsciente, en la que la tarea es tomada y rompen las rígidas asociaciones establecidas en el consciente y surgen otras **Trans-Formaciones**, (MARÍN, I, 1995, 196).
- 16. Transformación**, total y absoluta, descontextualización tanto de forma, como de función y material, no debe quedar ningún rastro del origen que le dio vida al nuevo objeto, y se de la:
- 17. Corporización**, significa darle cuerpo/forma a la idea “ideada” (elucubrada, cambiada, modificada, deformada, iluminada, imaginada, incubada, reflexionada, conjeturada), esto es Construcción / Realización / Producción.
- 18. Valoración** de las ideas o de las posibles soluciones expuestas
- 19. Análisis y Estudio, de las soluciones, de los participantes y el Auxiliar**, antes de pasar con el Comité Evaluador
- 20. Comparación y Discriminación, de las soluciones presentadas**, hechas por el Comité de Evaluación.
- 21. Compartir** Comunicando, mostrando los resultados obtenidos al grupo de especialistas del gremio al que pertenezca. dando a conocer el producido/OBRA, ver si es útil sirve, si es valiosa e innovadora (Marín y de la Torre, 1979 y 85/89, respectivamente),
- 22. Verificación y Comprobación**, poniendo los resultados obtenidos a consideración, análisis, estudio y selección de un Especializado Comité de Valoración y Evaluación. El criterio más frecuente es: “La Novedad”, **GUILFORD** lo “inusitado”, “Rareza”, **GHISELIN**, “lo Adecuado” y “ex-profeso”.
- 23. Selección** de un o más de entre las soluciones presentadas, la o las que se considera que es la mejor, las más adecuadas, o las que más cumplan con los requisitos de utilidad, estética e innovación y perdurabilidad.

2.3. Etapas y fases del Método Creativo/Creador, para complementar nuestro Modelo SPHPO. (193-194)

2.3.1. 1ª. Etapa Lógica.

Fases:

- **Observación y Percepción, con todos los sentidos**
- **Planteamiento del problema** o idea a desarrollar.
- * **Acopio de datos**, Información del objetivo que se persigue, es decir, específica del problema.

- * **Acopio de datos extra, no específicos** del problema.
- * **Procesamiento de todos los datos**. Análisis, Estudio.
- * **Desestructuración / fragmentación** del problema

2.3.2. 2ª. Etapa Intuitiva.

Fases:

- * **Ideación**,
- * **Aplicar Técnicas Intuitivas**
- * **Cambiar**,
- * **Modificar**,
- * **Deformar**
 - * **Elucubración**,
 - Desestructuración**
 - Fragmentación (el 1er EUREKA!**
 - * **Iluminación**,
 - **Incubación**,
 - * **Transformar**,
 - * **Corporización, aplicando las Técnicas Específicas y el Modelo SPHPO**

2.3.3. 3ª. Etapa Crítica.

Fases:

- **Verificación o comprobación**,
- * **Compartir**, Comunicando, dando a conocer lo producido para ver si sirve y si es valioso e innovador (Marín y de la Torre 1979 y 85/89 respectivamente) En cada una de las fases, de cada etapa, se trabaja empleando las Técnicas Específicas de la Creatividad, que son elegidas y aplicadas en función del Objetivo que se pretenda obtener, es decir, dependiendo del “para qué”.

Queremos hacer notar, que en el siguiente capítulo, se nos revelará de lo que trata el MODELO SPHPO, que éste y (y todo el documento), están fundamentados en la Multidisciplinariedad Teórica hasta aquí mencionada.

Enseguida presentamos a manera de consumación del capítulo 2, los elementos que constituyen la: Estructura Conceptual para el Nuevo Método Creativo/Creador

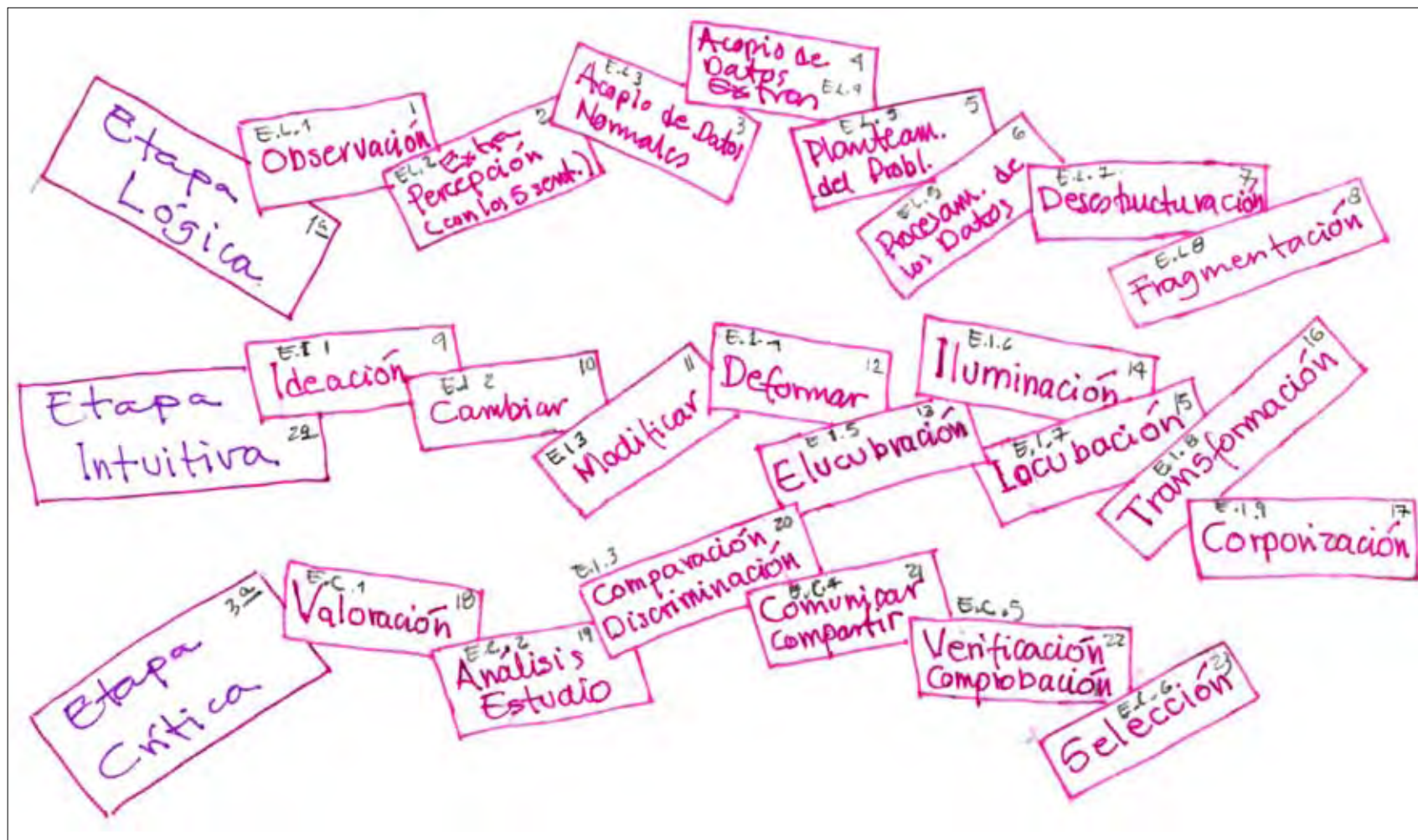


Fig. 14. Árbol Conceptual para nuestra nueva denominación de Método Creativo/Creador

Ahora le daremos paso al Capítulo medular de esta investigación, que es la Propuesta Pedagógica Didáctica para la Implementación del Taller de Creatividad Aplicada para la Licenciatura Diseño y Comunicación Visual. **CAPÍTULO 3. ¡El Broche de Oro! ¡¡ Lotería !! Propuesta Teórico Metodológico Práctica, con El MODELO SPHPO, para La Implementación de Taller de Creatividad Aplicada** para la licenciatura de Diseño y Comunicación Visual con **Estructura Metodológica Pedagógico/Didáctica General (195-235) Intro... ¡El Broche de Oro! ... ¡LOTERÍA!**, mencionamos esto por analogía al momento en cuanto se nombra la última carta del juego de la lotería, con la cual alguien siempre gana. **La Lotería**, es un concepto al que le hemos encontrado semejanza o afinidad con Creatividad, lo hemos utilizado no porque Creatividad sea una cuestión del azar, pero sí porque es una cuestión de: emoción, de excitación, intuición, buena suerte, que los Dioses están con nosotros, cuestión casi de juego y adrenalina, o por la casualidad que implica la palabra (cualidad que caracteriza al concepto), sino por su magnificencia y más porque es algo que se consigue no tan fácil, **es tan difícil** sacarse la lotería, **pero no imposible**, y sí se puede conseguir de alguna manera, claro que se necesita mucha dedicación, empeño, tiempo, esfuerzo, disciplina, es cuestión de “*estarle dando duro y duro*”, trabajar intensamente, con perseverancia, etc., y es así como se obtiene la Creatividad, o más bien, es así como se logra desarrollar esta capacidad, poniendo en marcha al Proceso Creador, de tal manera que cuando *se saca uno la lotería*, la vida cambia, ya no es igual a la de antes, esto quiere decir que **una vez entrado a Creatividad, ya no puede uno salirse tan fácilmente de ella, se vuelve algo muy propio, muy personal**, muy de uno, muy nuestro, muy distintivo. **Creatividad es como el néctar de los dioses, una vez probado, difícilmente se puede prescindir de él.** Aún de que todo esto parezca que tiene mucho de azar, excitación, etc, en realidad se trata de mucho empeño y disciplina de mucho tiempo atrás, es aquí donde entramos a los factores que potencian (despiertan, desarrollan, fomentan, amplían, incrementan, fortalecen, refuerzan, etc) al Proceso Creador y

por ende a la Creatividad, factores con una excelente Base Teórica, unos buenos Métodos y unas efectivísimas Técnicas perfectamente estudiadas. Y es en este sentido que, adquirir todo este *cúmulus de conocimiento* es como sacarse la lotería. **Ahora entraremos de lleno al primer inciso de este capítulo. 3.1. Estructura Conceptual Metodológica General del Taller. (195-210) Intro.** Recordemos que, por supuesto, en lo siguiente queda implícito lo mencionado en las Teorías tanto las Filosóficas, como las Psicológicas, y por supuesto, las Pedagógico/Didáctico/Lúdico/Creativas para nuestra Propuesta de Taller para la Formación integral del estudiante de Diseño en la licenciatura Diseño y Comunicación Visual en la ENAP. A la Estructura Conceptual Metodológica General del Taller, **la vamos a entender como la resultante de ese cúmulus Teórico y Conceptual, en una Representación Gráfico/Formal, Organizada de los elementos que intervienen en ella.** Cada uno

de esos elementos que constituyen la estructura, pertenecen a un Grupo de Elementos, susceptible de, por separado y en su contexto propio, ser analizado, cambiado, transformado y establecido según convenga. En este caso el análisis/representación nos muestra la relación que conserva toda la estructura formada por los diferentes grupos tensados o unidos por las relaciones que guardan entre sí sus elementos. **Des-**

cripción de las Estructuras Conceptuales Metodológicas para el Taller (195-200) (Fig. 15) Estructura Conceptual Metodológica General del Taller, a nivel de envolventes de los 8 grupos que la componen. (201) En esta Estructura, notamos la participación de los Grupos de Conceptos o elementos que la componen y se aprecia, a nivel de envolventes, la interconexión que hay entre ellos. A continuación solamente los enlistaremos: **El Grupo 1. El CUERPO TEÓRICO, Filosófico, Psicológico, Pedagógico, Didáctico, Lúdico y Formativo, Los cuales se han derivado los Conceptos, Métodos correspondientes y sus respectivas Técnicas. El Grupo 2. Estructura Conceptual Metodológica General del Taller. EL Grupo 3. Estructura Metodológica General Pedagógica de Enseñanza Aprendizaje, con Propuesta y Estructura Didáctica. El Grupo 4. La Situación Pedagógica.**

El Grupo 5. Los Métodos Creativo / Creador del I al VI, con sus Técnicas de Creatividad. El Grupo 6. Las 4 estaciones de la Creatividad. El grupo 7. Los Indicadores de la Creatividad. El Grupo 8. Nuestra Propuesta de MODELO SPPHPO. En la siguiente figura hemos procedido a la descripción de los elementos que constituyen a cada uno de los grupos mencionados en la figura anterior. **(Fig. 16) Estructura Conceptual Metodológica General del Taller, (202) especificando los elementos de cada uno de los 8 grupos: Grupo No. 1. El Cuerpo Teórico de las Áreas de Conocimiento. Grupo No. 2. Estructura Conceptual Metodológica General del Taller. Grupo No. 3 Estructura Conceptual Pedagógico/Didáctica de Enseñanza – Aprendizaje. Grupo No. 4. La Situación Pedagógica. Grupo No. 5. El Método Creativo/Creador. Grupo No. 6. Las Estaciones de la Creatividad. Grupo No. 7. Indicadores de la Creatividad. Grupo No. 8. Componentes del Modelo SPPHPO.** - En primer lugar tenemos al **Grupo número 1. EL CUERPO TEÓRICO**, de las diferentes esferas del conocimiento, que son las **que sustentan y apoyan nuestra Propuesta**, así tenemos **las Teorías Filosóficas, Psicológicas, Pedagógicas, Didácticas, Lúdicas y Formativas**, de las cuales se han derivado los **Conceptos, Métodos** correspondientes y las respectivas **Técnicas**. - En segundo lugar tenemos al **Grupo número 2. LA ESTRUCTURA CONCEPTUAL METODOLÓGICA**, constituida por: 3 procesos: **1º el PROCESO EDUCATIVO / FORMATIVO; 2º el PROCESO PEDAGÓGICO / DIDÁCTICO** y el **3º el PROCESO CREATIVO**. Que para nuestros efectos debería quedar en uno solo: el **PROCESO PSICOPEDAGÓGICO/CREATIVO/LÚDICO/DIDÁCTICO = EDUCATIVO/FORMATIVO**, ésto es un **PROCESO (“Educativo”)** hacia la **FORMACIÓN**. - En tercer lugar tenemos al **Grupo No.3. LA ESTRUCTURA METODOLÓGICA / DIDÁCTICA/CREATIVA de ENSEÑANZA APRENDIZAJE**, que se lleva a cabo en **3 momentos**: 1er Momento: **PLANEACIÓN**; 2º Momento: la **REALIZACIÓN** y el 3er Momento: la **EVALUACIÓN**. Dentro de la Planeación se

desarrolla un **PLANTEAMIENTO CURRICULAR** con una **PROPUESTA DIDÁCTICA** con su **PLANTEAMIENTO CURRICULAR** (que se conecta con el momento de La Realización) y del mismo modo, cuenta con su **SISTEMA de EVALUACIÓN**. De esta Propuesta Didáctica, se desprende una **ESTRUCTURA DIDÁCTICA** que tiene 3 ejes para formarse, **1er Eje**: del **APRENDIZAJE**, que consta de tres elementos: El Alumno – Objetivos – Estrategias. El **2º Eje**: es el de la **ENSEÑANZA**, que con sus tres elementos: Profesor - el **Contenido** y las **Estrategias**, le dan entrada al **3er Eje**: que es el eje dispuesto en común a los dos anteriores y es el de la **EVALUACIÓN en COMÚN o CONJUNTA**, en la que participan 4 unidades importantes: el Alumno, el Contenido, el Profesor y la Institución, eje y tiempo importantísimos, no para calificar y estratificar, sino para constatar los avances, los aciertos y los no aciertos, por no llamarlos propiamente errores, que **en términos de Creatividad, la palabra errores no existe**; los errores, por aquello del método científico, en cuanto al ensayo y error, en todo caso son denominados ensayos y/o ejercicios, y se realizan todos los que sean necesarios para obtener un logro o llegar a lo que se aspira, quiere o necesita. **Los tres ejes** mencionados **constituyen LA ESTRUCTURA DIDÁCTICA**, todos y cada uno de sus elementos están conectados, significa que el profesor organiza lógicamente el contenido, establece tipos y niveles de aprendizaje de acuerdo a su perspectiva de enseñanza, a la de los alumnos y la de la institución, igual organiza las posibilidades y **ACTIVIDADES ÁULICAS** de acuerdo a las necesidades concretas de cada grupo, y de cada uno, de ellos con específicas técnicas de Creatividad. - **En cuarto lugar**, Como podemos observar, corresponde al **Grupo número 4: la SITUACIÓN PEDAGÓGICA**, (que se enlaza directamente con El Proceso Creativo del Grupo No. 1), Situación con sus 4 Variables. La 1a: El binomio indisoluble **TIEMPO/ESPACIO**; la 2a Variable está constituida por una triada perfecta en tres partes: 1a Parte: el **FACILITADOR / Monitor / Conductor / Profesor**; de la misma 2a Variable; la 2a Parte es el **MÉTODO**Proceso/Técnicas, y la 3a Parte: el **GRUPO / Alumnos**

/Participantes (observemos como esta variable tiene una relación/conexión directa con El 2º Eje, el de ENSEÑANZA, del Grupo 2); La 3a Variable es la **VIVENCIA**, que se ha de entender como las circunstancias y experiencias o Ambiente a lo interno del espacio y del tiempo en los que se desarrollan las sesiones, y la 4a Variable, que es el **MUNDO EXTERIOR**, donde se contextualiza la Situación Pedagógica de Aprendizaje, y en especial, las sesiones de Creatividad, ya que es de él, del que se reciben los estímulos, o los “*problems solving*”, a trabajar. - **En quinto lugar**, La estructura continúa con el **Grupo número 5. EL METODO CREATIVO (115-127)** con el que aparecen contemplados: **LOS PROCESOS MENTALES CORPO/SENSORIOS**; por supuesto enseguida aparecen mencionadas **Las 3 ETAPAS que lo constituyen y son: la Etapa LÓGICA, la INTUITIVA y la CRITICA** (en el siguiente gráfico se hará la mención de los diferentes Tipos de Métodos Creativos), en el mismo tenor se pueden apreciar las **Técnicas Didácticas Experienciales** que son las conocidas **TÉCNICAS ESPECÍFICAS DE CREATIVIDAD** - **En sexto lugar**, siguiendo el orden, se aprecia el **Grupo el número 6**, al que nosotros hemos denominado: **las 4 ESTACIONES de la CREATIVIDAD**, que son: **PERSONA, PROCESO, AMBIENTE y PRODUCTO**. - **En el séptimo lugar**, tenemos el **Grupo número 7**, que nos revela **los 3 Indicadores de la Creatividad que, son: FLEXIBILIDAD de Pensamiento, FLUIDEZ Verbal y ORIGINALIDAD en las ideas** - **En el octavo lugar, tenemos al Grupo número 8**, obviamente, de manera globalizadora, envolvente y consecutivo/resultante, podemos apreciar que contiene los componentes de nuestra Propuesta, constituida por: el **SENTIMIENTO**, el **PENSAMIENTO**, el **HACER**, la **PALABRA** y la **OBRA**, es decir, **el MODELO SPHPO, razón de esta tesis/investigación (con esto terminamos la descripción de la Fig. 16)**. Siguiendo esta metodología LAS ACTIVIDADES son las acciones del alumno

sobre EL CONTENIDO, que pueden ser o no Tipificadas, y a ésto, lo conocemos como: **TÉCNICAS DIDÁCTICAS**, según éstas, las actividades incluidas en un programa **DEBEN SER EXPERIENCIALES**, y es con ésta y por esta característica con lo que se acoplan a las **TÉCNICAS ESPECÍFICAS DE CREATIVIDAD**, y para ello habrá que atender a **CINCO PRINCIPIOS lógicos: 1. Ser vividas; 2. Ser posibles; 3. Estar diversificadas; 4. Ser satisfactorias y 5. Ser Productivas**. Por lo anterior, es importante, tener en mente varios puntos: **1. Las técnicas son MODOS, MANERAS y/o ESTRATEGIAS** de hacer las cosas, y de hacerlas mejor, como tales dependen de QUÉ SE HACE y PARA QUÉ SE HACE; QUÉ SE APRENDE o SE ENSEÑA y PARA QUÉ SE ENSEÑA ó PARA QUÉ SE APRENDE. “El valor que tienen las técnicas, lo adquieren en el uso que se les de y depende de la habilidad con la que se manejen” **2. En tanto patrones de procedimiento, las técnicas ADMITEN SER ADAPTADAS A SITUACIONES DIVERSAS. 3. Para ello, el profesor, se basa en los Principios Didácticos apuntados arriba y en su propia Creatividad; la ausencia de estos elementos intelectuales puede significar no mucho éxito en el salón de clases. 4. Debe existir un ambiente lo suficientemente flexible y fluido para el éxito de las actividades. 5. implica que el profesor debe: PLANEAR, CONOCER CONTENIDO y OBJETIVOS de LA ASIGNATURA, de la INSTITUCIÓN, de los ALUMNOS y los suyos como PROFESOR (A), del SISTEMA de EVALUACIÓN de la INSTITUCIÓN y de TENER UN SISTEMA PROPIO o QUE COMPARTA con sus ALUMNOS y con OTROS PROFESORES, de CUÁNTO ESTÉ DISPUESTO A ESCUCHAR SUS OPINIONES**, etc. La elección de las Técnicas contempla otros elementos de la Metodología de Enseñanza Aprendizaje, como son el Contenido, los Recursos, las Interacciones y la Sistematización.¹³⁶ Dentro de las **Técnicas Didácticas** sólo haremos una simple referencia en este espacio,

136. GARCÍA, Méndez Julieta Valentina: *Metodología de la Enseñanza en Educación Superior*. Núcleo problemático: Técnicas Didácticas. Documento No. 3. CISE, Depto. de Formación Docente. UNAM, 1993.

para que no parezca que no las contemplamos y mencionaremos, que existen 5 tipos de Técnicas: **1. Expositivas, 2. Interrogativas; 3. Dirigidas; 4. De Estudio Dirigido y 5. De Estudio Autodirigido o Autodidacta** El tipo de las técnicas y sus principios, apuntados arriba, se encuentran contemplados e integrados, por tal razón es que se mencionan aquí para reforzar la **Estructura General Pedagógica Didáctica Creativa hacia el Modelo SPHPO de esta Propuesta Teórico Metodológica Práctica para la Implementación del Taller de Creatividad Aplicada**, dirigida a la Licenciatura de Diseño y Comunicación Visual de la ENAP. **(Fig. 17) Descripción de la Estructura Conceptual Metodológica Práctica de Creatividad para el Modelo SPHPO** en la que se aprecia la articulación del Concepto principal, CREATIVIDAD (203) En este gráfico, podemos apreciar la forma en que se van articulando desde el Concepto Principal que es Taller de **CREATIVIDAD**, Aplicada, como cuenta con un cuerpo de **TEORÍAS** (Filosóficas, Psicológicas, Pedagógicas, Didácticas y Lúdicas que la sustentan; aparecen los respectivos **MÉTODOS CREATIVO / CREADOR** y las correspondientes **TÉCNICAS ESPECÍFICAS**. Aparece también la composición de Nuestra Propuesta el **MODELO SPHPO**, **sus componentes: Sentimiento, Pensamiento, Hacer, Palabra y Obra/Producto**, así como la **ESTRUCTURA** de las **SESIONES de CREATIVIDAD**, y sus componentes nos indican: que hay un tiempo destinado para la **Introducción/ Explicación**, uno para el **Periodo de Relajación**, dependiendo de las técnicas que se apliquen se predeterminan los **Objetivos Particulares**, del mismo modo cada una necesita sus **Materiales Específicos**, hay un tiempo propuesto para la **Puesta en Marcha**, uno para la **Puesta en Común** y otro para el “*debate*” de la **Evaluación / Verificación / Selección** de los resultados obtenidos, o de los productos presentados. **(Fig. 18) Árbol Conceptual para el Nuevo Método Creativo/Creador**, consta de tres etapas: **La Etapa Lógica, que cuenta con 8 Fa-**

ses; La Etapa Intuitiva, con 9 fases y la Etapa Crítica, con 6 fases. Para mayor explicación de este gráfico, favor de remitirse, a la pag. 206 **(Fig. 19) Descripción de los Tipos de Teoría, MÉTODOS, TÉCNICAS, ESTRUCTURA de SESIÓN de CREATIVIDAD y COMPONENTES del MODELO SPHPO (205)** Vemos los componentes de la Estructura Conceptual de la figura anterior: El Taller de Creatividad Aplicada, Teorías, Método Creativo/Creador, Técnicas Específicas, los componentes del Modelo SPPHPO y la composición de una SESIÓN de Creatividad; para continuar se le ha dado extensión a los distintos TIPOS de MÉTODOS CREATIVOS y énfasis a los diferentes TIPOS de TÉCNICAS ESPECÍFICAS de de Creatividad. **Los MÉTODOS CREATIVOS son: I. Aleatorio, II. Analítico, III. Analógicos, IV. Antitético, V. Asociacionista / Combinatorio y VI. Intuitivo.** Entre los diferentes TIPOS DE TÉCNICAS ESPECÍFICAS DE CREATIVIDAD, tenemos: **Aleatorias, Analogías, Analíticas, Asociativas, de Antítesis, Cognitivas, Emotivas, de Sensibilidad e Intuición, Según el grado de Creatividad de las personas, Según su Función; de Presentación, de Integración; Técnicas para desarrollar los Sentidos por separado, la Percepción y la Sensibilidad, Según el grado de Creatividad, Según la Percepción de las Persona, y Según su Función, Técnicas Introspectivas, Reflexivas, Intuitivas./Autoreferenciales, Introspectivas de Analogía, Desarrollo de la Percepción, Analítico / Cognitivas y Emocio / Motrices y Corpóreo / Sensoriales. (Fig. 20) Descripción de la Estructura Conceptual Teórico/ Metodológico / Práctico General Desglosada CREATIVIDAD y COMPONENTES del MODELO SPHPO (206)** Con todos los elementos del gráfico anterior, aquí se menciona el nombre de la técnica que le corresponde a los **Tipos de Técnicas** indicados, y son algunas de las que hemos aplicado y desarrollado en **Sesión**, y de las cuales, para dar muestra de los resultados obtenidos, los presentamos en la parte de las Conclusiones.

- Así, **Las Técnicas Seleccionadas** son:
- de Presentación e Integración; **ENCUENTROS CERCANOS CON TIPOS DE PRIMERA**,
 - Técnicas para desarrollar los Sentidos por separado: **PLASTI/ABSTRACTUM Y PLASTI/ALEGORICUS**
 - Para desarrollar la Percepción y la Sensibilidad: **POLI/INCONCRETUM y POLI/FIGURATIVUS**
 - Según su Función, grado de Creatividad y de Percepción: **SINUOIDE CONTINUUM FANTASTICUS**
 - Técnicas Introspectivas/Reflexivas: **SERPIENTES y ESCALERAS**
 - Intuitivas / Auto-Referenciales: **Auto - RE - Trato.**
 - Emotivas de Sensibilid. e Intuición: **EL FIN JUSTIFICA LOS MIEDOS**
 - Introspectivas de Analogía: **¡OPERACIÓN Aladdin!!**
 - Desarrollo de la Percepción: **VISIÓN VISIONARIA,**
 - Analítico/Cognitivas: **META-MORPHOSIS y**
 - Emocio/motrices y corpóreo/sensoriales: **LIENZO HUMANO.**
- Para complementar el gráfico, están considerados los elementos particulares que constituyen la: 3
- + **ESTRUCTURA de una SESIÓN de CREATIVIDAD** y son los siguientes:
- **INTRODUCCIÓN/EXPLICACIÓN**, tiempo dedicado a la explicación de lo que se va a tratar en la sesión.
 - **PERIODO de RELAJACIÓN**, tiempo dedicado a la disminución de la tensión y del estrés.
 - **MATERIALES ESPECÍFICOS**, quiere decir que cada técnica requiere de sus propios materiales.
 - **OBJETIVOS PARTICULARES**, no indica que cada Técnica

persigue sus Objetivos Particulares.

- **PUESTA en MARCHA**, es el desarrollo de las Actividades y Ejercicios de cada técnica aplicada.
 - **PUESTA en COMÚN**, los participantes / actuantes manifiestan su sentir, lo que captaron y percibieron en la sesión. La puesta puede ser hablada, en consenso grupal; escrita, que puede ser leída o no, en grupo; ser cantada, recitada, bailada, escenificada como mimo, actuada. Esta es la parte más importante **de la sesión**, porque **lo más importante es el estado emocional del participante/actuante**
 - **PRODUCTO**, es algo que no necesariamente tiene que resultar y existir. Esto quiere decir que no siempre se llega a resultados definitivos en las sesiones, ya que el énfasis está en el Proceso de Desarrollo del Potencial Creador y no en el Producto o resultado que se obtenga al final.
 - **EVALUACIÓN/VERIFICACIÓN/SELECCIÓN**, del producto terminado o de la Obra, es una parte de las técnicas que se lleva a cabo si se requiere. También aparece:
 - **EL MODELO SPHPO**, nuestra Propuesta, con sus respectivos elementos que son:
 - **SENTIMIENTO**, porque **primero Siento**, afortunada e inminente llega el:
 - **PENSAMIENTO, pienso, después** haciendo uso de mi libertad de pensar continuo con el
 - **HACER, hago**, lo que he sentido y he pensado, llevo a cabo la “hechura”, en seguida con la
 - **PALABRA, digo**, dando a conocer, compartiendo con los otros, **lo que hago**, es decir, mí:
 - **OBRA**, (producto final), y es **hasta entonces** que **existo**.
- Nos hemos dado a la tarea de elaborar un **CUADRO COMPARATIVO entre**, el concepto tradicional o normal de **CLASE y** lo que queremos que se conozca como una **SESIÓN de CREATIVIDAD**.

Clase Normal	SESIÓN de CREATIVIDAD
Introd. / Encuadre. Premisas Teóricas y Explicativa	Presentación / Introducción. Explicación / ARRANQUE
Desarrollo de las actividades de Enseñanza y Aprendizaje	Período de Relajación
	Distribución de los Materiales Específicos a utilizar
	Puesta en Marcha
	- DESPEGUE
	- VIAJE. (vivencia, experiencial)
Cierre	- REGRESO
Tarea	Puesta en Común
Profesor/Alumno	Consigna
Escuela, Salón de clases	Facilitador/Participantes Actuantes
Horarios y lugares específicos de clase	En Cualquier lugar, El Proceso Creativo siempre trabaja.
	A cualquier hora, ya que no tiene un horario específico. El Proceso Creador se manifiesta en cualquier momento.

(Fig. 21) Descripción: Estructura Conceptual de una SESIÓN de CREATIVIDAD (207) Estructura Conceptual de una Sesión de Creatividad Comenzamos siempre con nuestro concepto central que es: **Taller de CREATIVIDAD Aplicada**, le sigue el que indica las **Técnicas de Creatividad** (porque podría tratarse del Apartado del Cuerpo Teórico o del de **los Métodos**), apreciamos el **NOMBRE de la TÉCNICA**, en este caso es: **Sinuoide Continuum Fantasticus**, (los nombres de las Técnicas le dan Contenido a la sesión), del mismo modo cada técnica posee sus **OBJETIVOS PARTICULARES** a perseguir, que le dan razón de ser (y dependen o están en concordancia con los métodos a los que pertenecen las técnicas). Se destina un tiempo para la **INTRODUCCIÓN / EXPLICACIÓN**, otro para el **PERIODO de RELAJACIÓN**; cada técnica requiere de **MATERIALES ESPECÍFICOS**, con los cuales se despliega su respectiva **PUESTA en MARCHA**, que es, para efectos prácticos: el Desarrollo de la Técnica, posteriormente se lleva a cabo la correspondiente **PUESTA en COMÚN**, en la cual, los participantes manifiestan su sentir, su estado de ánimo, lo que percibieron y captaron del facilitador, del ambiente, etc., durante la Puesta en Marcha. Cabe aclarar que no siempre, en una sesión, se llega a un resultado inmediato, pero de ser así, será el **PRODUCTO** que se obtenga o será la **Respuesta** que se buscaba. Se presenta ante un Comité de Evaluación/Selección y se hace una sesión de **Discusión/Análisis/Verificación** del mismo producto. **(Fig. 22) Descripción: se observa en detalle, el desarrollo de la Técnica: SINUOIDE CONTINUUM FANTASTICUS** elegida como **primer ejemplo (207-208)** Siguiendo la **Estructura Conceptual de una Sesión de Creatividad**, en la que se llevará a cabo, en este caso, la **Técnica: SINUOIDE CONTINUUM FANTASTICUS**, se observa como, gráficamente, se va desglosando, la trayectoria. **(Fig. 23) Descripción de la Técnica: LLUVIA de IDEAS**, elegida como **2º ejemplo (209-210)** Se muestra, desarrollo y descripción de la misma. En seguida se presenta la graficación de la descripción hecha antes de las Figuras y se colocan en secuencia para su mejor comprensión.

3. 1. 1. Representaciones Gráficas de las Estructuras Conceptuales Metodológicas Generales para nuestra Propuesta del Taller de Creatividad Aplicada.

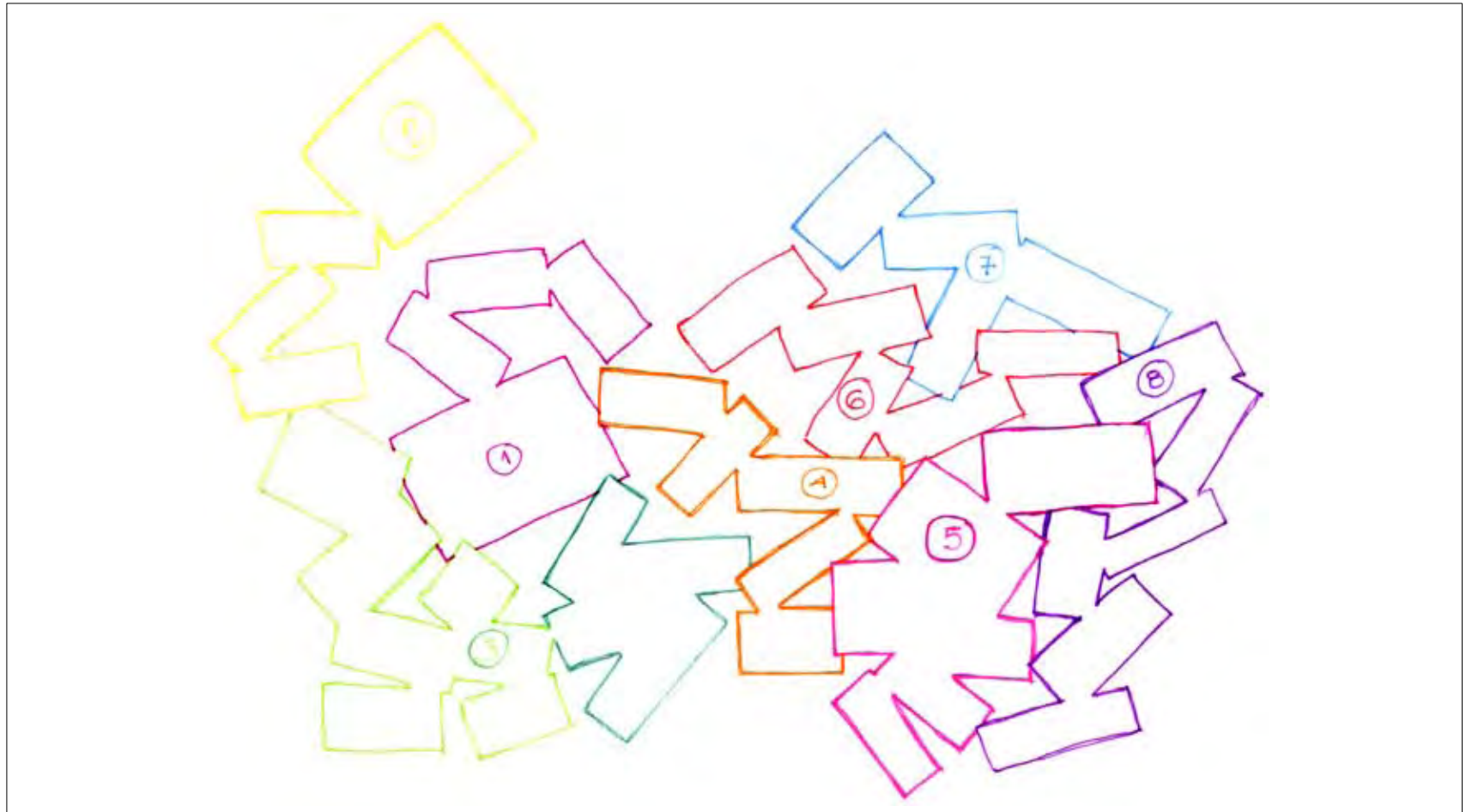


Fig. 15. Los 8 Grupos de la Estructura Conceptual Metodológica Pedagógico/Didáctica General del Taller, a nivel de envoltentes.

- | | | |
|---|--|--|
| 1. El CUERPO TEÓRICO, Conceptos, Métodos y Técnicas | 2. Estructura Conceptual Metodológica General del Taller | 3. Estructura Metodológica General Pedagógica de Enseñanza Aprendizaje con Propuesta y los 3 Ejes de su Estructura Didáctica |
| 4. La Situación Pedagógica | 5. Los Métodos Creativo / Creador | |
| 6. Las 4 estaciones de la Creatividad | 7. Los Indicadores de la Creatividad | |
| 8. Nuestra Propuesta de MODELO S P P H P O | | |

3. 1. 1. Representaciones Gráficas de las Estructuras Conceptuales Metodológicas Generales para nuestra Propuesta del Taller de Creatividad Aplicada.



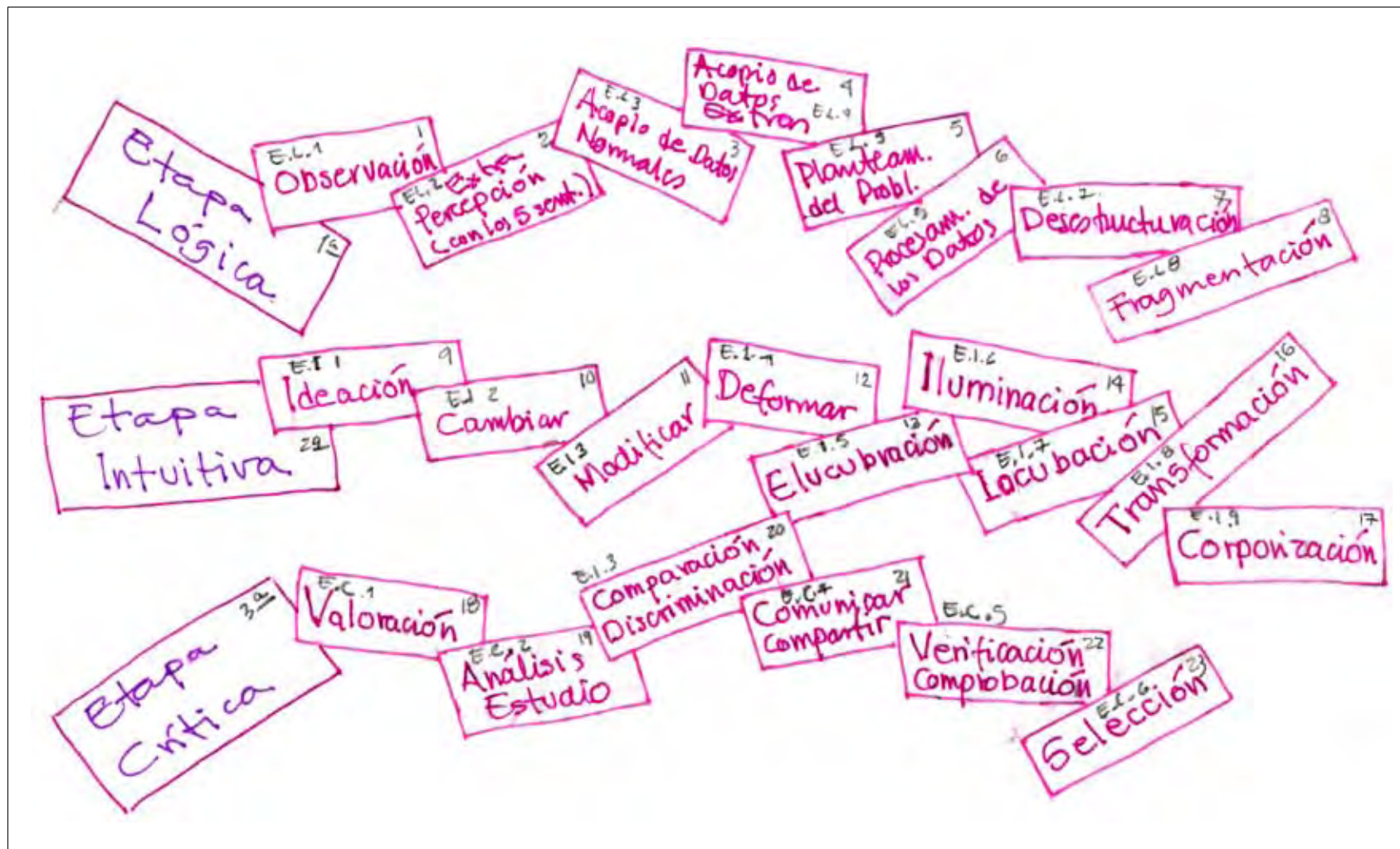
Fig. 16. Estructura Conceptual Metodológica General del Taller, con especificación de los elementos de cada uno de los 8 grupos.

3. 1. 1. Representaciones Gráficas de las Estructuras Conceptuales Metodológicas Generales del Taller de Creatividad Aplicada.



Fig. 17. Estructura Conceptual Teórico Metodológica Práctica de Creatividad para el Modelo SPHPO y los componentes de una Sesión de Creatividad.

3. 1. 1. Representaciones Gráficas de las Estructuras Conceptuales Metodológicas Generales para nuestra Propuesta del Taller.



204

Fig. 18. Árbol Conceptual para la nueva denominación de Método Creativo / Creador y sus Etapas.

3. 1. 1. Representaciones Gráficas de las Estructuras Conceptuales Metodológicas Generales para nuestra Propuesta del Taller de Creatividad Aplicada.

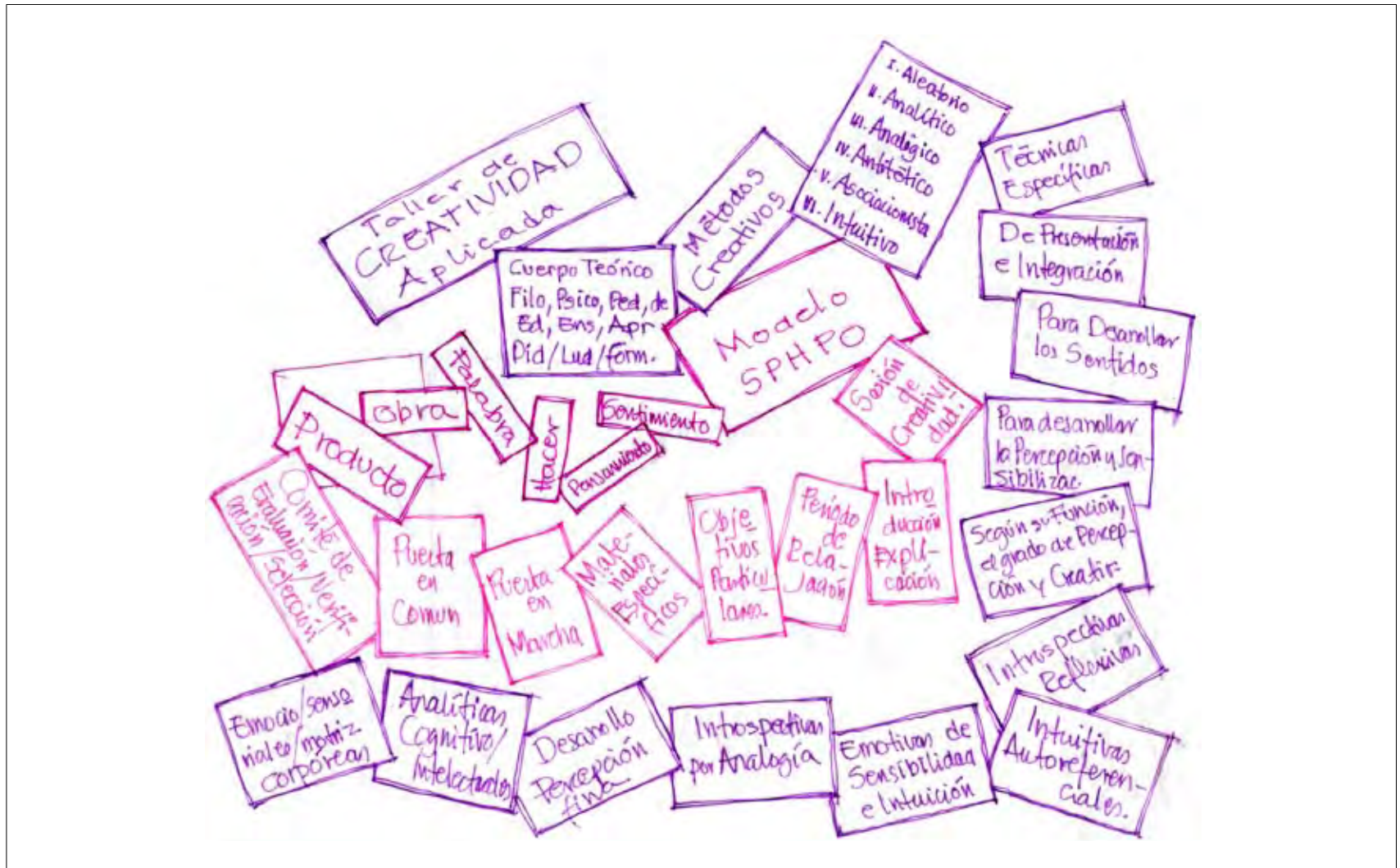
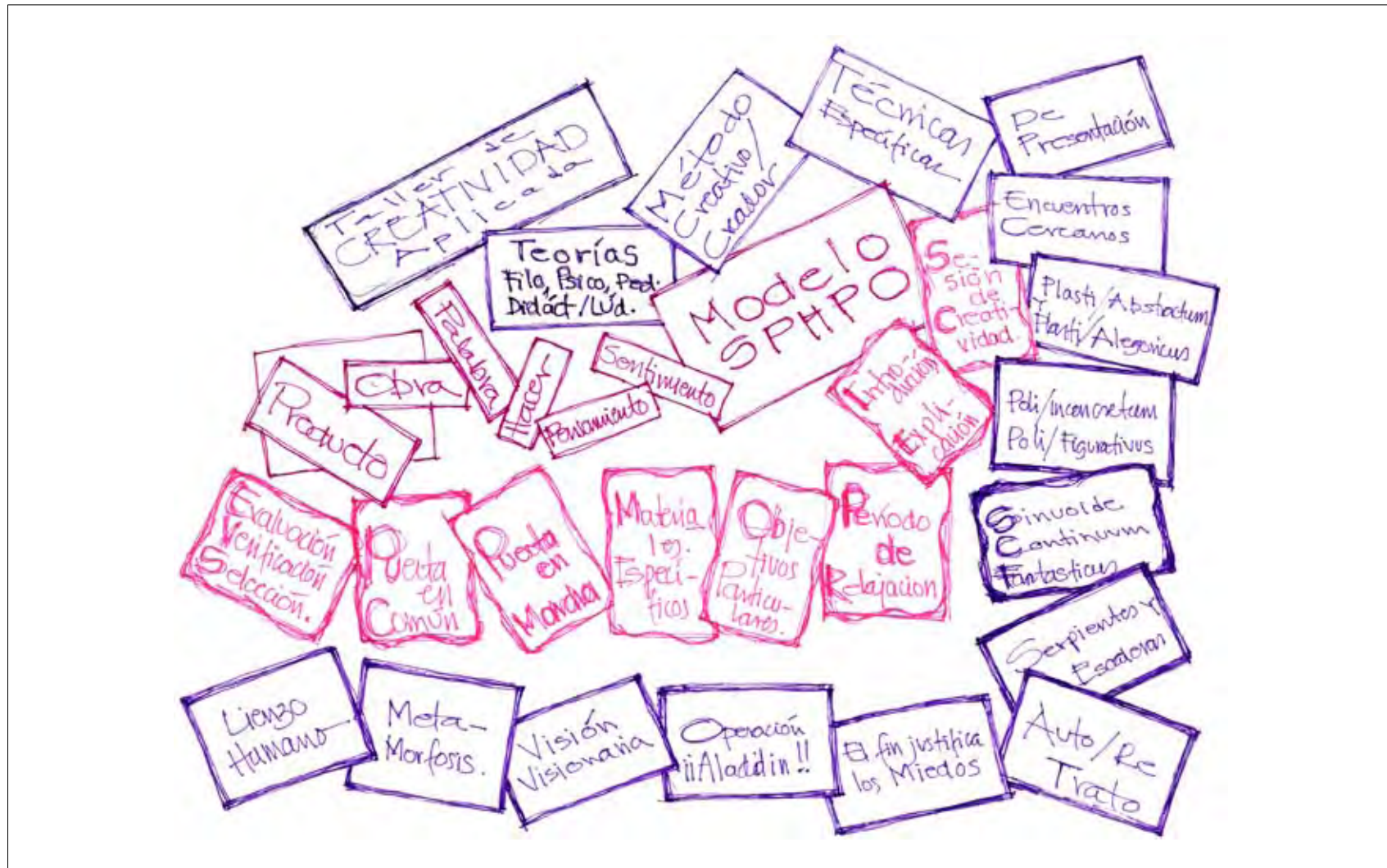


Fig. 19. Estructura Conceptual Teórica Metodológica Práctica de Creatividad, con especificación de TEORÍAS, los diferentes Tipos de MÉTODOS, algunos Tipos de TÉCNICAS, ESTRUCTURA de SESIÓN de CREATIVIDAD y COMPONENTES del MODELO SPHPO.



Figs. 20. Se aprecia la **ESTRUCTURA CONCEPTUAL TEÓRICO/METODOLÓGICO/PRÁCTICA GENERAL** de CREATIVIDAD, los **COMPONENTES** del **MODELO SPHPO** y los elementos de una **SESIÓN de CREATIVIDAD**, nótese el énfasis en el inicio de un leve **cambio aplicado en las envolventes de sus elementos** (mismo que se observa en completa deformación en la fig. 21), y el **acento en el despliegue de los NOMBRES de las TÉCNICAS ESPECÍFICAS**, elegidas, en función de los **Tipos de Técnicas** (mencionadas en la fig. 20), y **extraídas de la Clasificación General de Técnicas según el Método que las contiene y dependiendo de los Objetivos que persiguen.**

3.1. 1. Representaciones Gráficas de las Estructuras Conceptuales Metodológicas Generales para nuestra Propuesta del Taller de Creatividad Aplicada.

Fig. 21. ESTRUCTURA CONCEPTUAL de una SESIÓN de CREATIVIDAD, misma que se lleva a cabo en cualquier sesión y que se adecua a todas las técnicas, salvo algunas excepciones que requieran uno o más elementos para completarse y que sólo cambiará el nombre de la técnica en turno.



Fig. 22. Estructura Conceptual y Desarrollo de la Técnica: SINUOIDE CONTINUUM FANTASTICUS (en 15 cuadros o gráficos).



Fig. 22. Portada

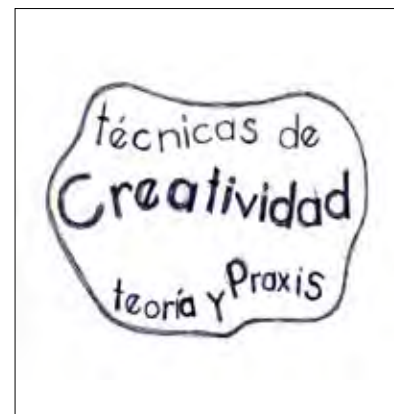


Fig. 22.1. Portadilla



Fig. 22.2. Nombre de la Técnica



Fig. 22.3. Estructura Conceptual de una Sesión de Creatividad



Fig. 22.4. Introducción/Explicación de una Sesión de Creatividad



Fig. 22.5. Objetivos a lograr



Fig. 22.6. **Materiales Específicos y necesarios**



Fig. 22.7. **Preparación**



Fig. 22.8. **Puesta en Marcha**



Fig. 22.9. **Observación y Análisis de resultados obtenidos en sesión**



Fig. 22.10. **Puesta en Común**



Fig. 22.11. **Diagrama de flujo neral de una Sesión**



Fig. 22.12. **Organización de resultados antes de entregar al comité**



Fig. 22.13. **Comité de Evaluación, Valoración y Selección de las ideas emitidas**



Fig. 22.14. **Elección de la Idea/resultado o Propuesta más adecuada**

Fig. 23. Estructura Conceptual y Desarrollo Gráfico de la Técnica: LLUVIA de IDEAS, (17 cuadros)



Fig. 23. Portada



Fig. 23.1. Portadilla



Fig. 23.2. Nombre de la Técnica



Fig. 23.3. Estructura Conceptual de una Sesión de Creatividad



Fig. 23.4. Introducción explicativa

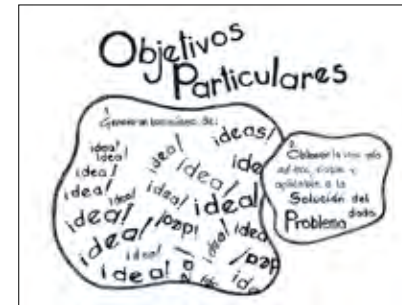


Fig. 23.5. Objetivo fundamental



Fig. 23.6. Materiales necesarios



Fig. 23.7. Preparándose para comenzar



23.8. Entregando materiales



Fig. 23.9. Los otros integrantes del equipo



Fig. 23.10. Sesión en pleno acopio de Datos, ideas, propuestas



Fig. 23.11. Entrega del material acopiado



Fig. 23.12. Comentarios en consenso Observando propuestas



Fig. 23.13. Puesta en común



Fig. 23.14. Organización y clasificación del Material acopiado antes de entregar al comité de Evaluación



Fig. 23.15. Comité de Evaluación/ Valoración y Selección



Fig. 23.16. Elección de la idea más adecuada al problema en cuestión

Después de ver la descripción de la composición de las estructuras conceptuales y habiendo obtenido amplia noción de como se llevan a cabo las Sesiones de Creatividad, pasaremos a confirmar la Base Teórica que las sustenta.

3.2. Base teórica Multidisciplinaria (211-214) Es la Multidisciplinariedad, de la que se ha hablado en el primer capítulo, la que apoya a los **Métodos, Técnicas y los Ejercicio/Actividades para el desarrollo del Potencial Creativo y despliegue de Nuestra Propuesta el Modelo SPHPO**, tanto de los conceptos que le son propios, así como de sus connotaciones correspondientes, **tiene su base en la multidisciplinariedad filosófico / psicopedagógica / didáctico / lúdica**, desplegada en el primer capítulo de esta investigación. **Dichas Teorías, hermanadas**, respaldan a los Métodos y a sus respectivas Técnicas, que, con sus correspondientes Ejercicios y Actividades Específicas, para el desarrollo del Potencial Creativo, son las que propiamente le dan sustento, vida, razón de ser, contenido y desarrollo a nuestra Propuesta: el Modelo SPHPO, tanto a la estructura de sus conceptos como a la connotación de los mismos. El tipo de las técnicas y sus principios, apuntados arriba, se encuentran contemplados e incluidos en la diversidad de Técnicas Específicas de Creatividad según el Método que las contiene, por tal razón es que se mencionan aquí para reforzar la **Estructura General Pedagógica Didáctica Creativa hacia el Modelo SPHPO de esta Propuesta** Teórico Metodológica Práctica para la Implementación del Taller de Creatividad Aplicada, dirigida a la Licenciatura Diseño y Comunicación Visual de la ENAP/UNAM.

La Base Teórica, desarrollada a lo largo del Capítulo 1, **respalda a los Métodos y a sus Técnicas**, Ejercicio y Actividades específicas **para el desarrollo del Potencial Creativo, son las que** propiamente (aplicándolas), **proporcionan el sustento/base para** la plataforma de arranque para **echar a andar y desarrollar el Modelo SPHPO**, tanto a la **estructura y** de sus **conceptos** como a la connotación de los mismos. Dicha base teórica, descansa en la interdisciplinariedad filosófico /

psicopedagógica / didáctico / lúdica. **Partiendo de algunas aproximaciones filosóficas, como el Método Socrático: Conócete a ti mismo, por antonomasia, todos poseemos la capacidad de la Creatividad, nada más hay que aprender a conocerla para desarrollarla. Para nuestra BASE TEÓRICA desde la Psicología, ya sin autores ni años de referencia**, comenzaremos mencionando que en el Proceso Creador, y por lo tanto en la Creatividad, participan, tanto La Genialidad Heredada genéticamente, como la no genética heredada, es decir, la que es Adquirida o Aprendida. A pesar de que no hay manera de comprobar esto, bástenos saber que el ser humano es Creativo y Creador por Antonomasia y Aprendizaje. A parte de que ya todos sabemos que la Creatividad está presente en todas las personas, en cualquier edad, con distinto grado de intensidad, desarrollo y de aplicación. La Creatividad puede ser llevada a cabo, REALIZADA y CULTIVADA, por variados Procesos, entre ellos: el Análisis Factorial de dos Factores y el Multifactorial. Intervienen también, 2 procesos de la Psique: el Primario (Instintivo/Subconsciente, Inconsciente, sensorial y emotivo) y Secundario (racional-consciente), y debería de mencionarse un Terciario que es el corpóreo/Motriz/Procedimental. Como Procesos, también, en ella se consuman La Sublimación, (entendiendo a ésta como el que *“algo se da y se desvanece”*, y *no queda nada tangible de su existencia pero se sabe perceptible, que ahí estuvo y ya no está*), Exaltación, Superación (de cuando se supera una contradicción e inmediatamente viene la otra y así sucesivamente) y la Catarsis Creadora (entendiéndola como la purificación, limpieza, purga, eliminación, exclusión, expulsión, supresión), de un Conflicto Subconsciente. Para estos efectos, es menester La aplicación de Un Estímulo Específico Externo, con el cual se obtiene una Respuesta, que una vez suministrada, puede

ser cambiada, y que si se aplican varios estímulos, las respuestas serán muy variadas. El Proceso o Método Creativo, Se lleva a cabo en 4 Etapas: Preparación, Incubación Iluminación y Verificación. Hemos podido llegar a pensar que La Actividad Creativa es Cualquier Actividad Humana, siempre y cuando su resultado no sea la simple reproducción de aquello que ha sucedido en la experiencia, sino que sea la Creación de Nuevas Formas o Actividades. La Imaginación Creativa es la característica distintiva entre la Cultura (que es lo que se cultiva en la persona), y lo que nos ofrece la Naturaleza. El Proceso Creador, puede ser llevado a cabo también en 7 Pasos: Observar un problema, Analizar ese problema, Revisarlo, elaborar una Hipótesis, hacer un Análisis Crítico, que facilite el nacimiento de una nueva idea y permita la Experimentación. Sin olvidar LA ELUCUBRACIÓN, LA ILUMINACIÓN Y LA INCUBACIÓN en el desarrollo de una nueva idea. El desarrollo de la Creatividad se da gracias a que la mente tiene muchas dimensiones, solo mencionaremos 3: la Perceptiva, la Lógico/Conceptual y la de la Inteligencia Creadora. La Creatividad es tan **inmensa** y tan **flexible**, que es susceptible de ser **dividida**, para su estudio y desarrollo, en elementos o Factores, dando lugar a la Teoría Multifactorialista, de 2, 3 y hasta más FACTORES, los cuales pueden ser: Comunes, Específicos y Generales. El afán de responder, a Estímulos recibidos y al surgimiento de preguntas, será para Transformar el binomio: E-R (instintiva de reacción) al trino: E-RO (Respuesta Orgánica (Psico-Somática). Esto quiere decir que no nada más con Inteligencia, Razonamiento y Memoria, hay otros para ser Creativo, como el Sentimiento y también con el cuerpo Estremeciéndose y Conmoviéndose. Una vez detectado algún sentimiento negativo

(INHIBIDOR) y/o de inferioridad, habrá que ir en busca de una Afirmación (FACILITADOR) y Re-Afirmación positiva, para poder entrar en acción estando en óptimas condiciones (al 100 %) en todas las capacidades, y en la lucha por regir, habrá que seducir con una súper, Re-Organización de Estructuras (conductuales y procedimentales) Observables. Dentro de la **flexibilidad** se da la **divisibilidad** surgiendo **La Teoría Factorialista** para elaborar un Modelo Factorial de Análisis, ya sea del Intelecto, de las Sensaciones o Emociones que nos producen ciertas circunstancias, personas animales y objetos. Ante esa divisibilidad se propicia la **UNIDAD que es EL TODO TOTAL INTEGRADO**, con la Teoría Combinatoria (aplicada a la Matriz de Descubrimiento). Creatividad es llevar a cabo lo que deseamos hacer, es decir, es La **Realización de los deseos**, que tenemos y perseguimos dentro de un contexto social, que es en el que se desempeñen las personas, y en donde surge La **“SocioVisión” o Visión Social**, con ello, y por ello, se tendrá que conseguir la: **“Armonía con el Todo”**. A ese determinado contexto habrá que aunarle, para complementar, una Técnica o un Modelo, por ejemplo: el **“Desarrollo Armónico de la Personalidad** y procurar **Estar Consciente de Ser Sensible y estar abierto** a lo que nos ofrece el mundo, ésto nos ayuda a darnos cuenta de que lo que ese mundo nos está ofreciendo se convierte en lo que se conoce como **Figuras Abiertas** a las que habrá que acompletar, **adaptar, transformar, y aplicar**, a la vida misma, con Imaginación, y Creatividad. Para estar en Creatividad, en el pináculo, menester será **satisfacer** una serie de **Necesidades Fisiológicas**, anímicas, emocionales, sensorias, cognitivas y procedimentales, para la realización de objetos útiles e innovadores, por

medio de los cuales el individuo se Autorrealiza de manera integral, esto quiere decir, **Autorrealización Integradora**. Para esto habrá que hacer uso de Los **5 niveles** en los que la Creatividad está colocada, que son: **Expresivo, Productivo, Inventivo, Innovador y Naciente de Ideas**. Podemos entender que la Creatividad es algo tan orgánico como **La Reproducción biológica**, y/o como las Raíces Biológicas del ser. Nada más creativo por excelencia que la Pro-Creación de un nuevo ser humano. El Comportamiento Creativo ha sido clasificado en **6 niveles, que son: Vegetativo, Reflejo, de Respuesta, de Aprendizaje, de Solución de Problemas y de Actividad Creativa**, estos niveles nos brindan la oportunidad de llevar a cabo lo que se conoce como: La **Transacción con el Medio**, en la que, por supuesto, intervienen Los **Factores de la Combinatoria, entre niveles y Factores** asociables o conocidos y poder complementar aplicando uno de los modelos existentes, el conocido como: **Apertura al mundo y al entorno**. Así como hay que aplicar **Técnicas** para desarrollar la Percepción, hay que considerar los **Procesos** que intervienen en el proceso creador utilizando La Teoría de La **Visión Totalizadora**, que es **Unitaria, Sintética, Integrada y Totalista**. También hay que tomar en cuenta que Las **Imágenes Arquetípicas** (que son los Esquemas Conductuales Primarios), participan de alguna manera, a veces contundente, en algún momento. Para que se propicie La **Asimilación** (con o sin comprensión inmediata de las cosas) y se consuma la **Acomodación** (aplicación), del conocimiento hacia La **Autorrealización y Apertura al mundo**, con Sensibilización a la Experiencia, debe ser concretada en un

Objeto / Producto (o sea, algo Construido, algo tangible y visible). Basándonos también en **3 factores: el Único, el de Grupo y el General**, a los cuales hay que asignarles significado y simbología y Si pudiéramos homologarlos o paralelizarlos en **3 etapas: elaborando una Hipótesis, hacer la prueba de ésta y realizar la Comunicación de los resultados**, haríamos de esto una Bisociación o **Asociación Doble: entre factores y etapas** o Combinatoria. Con **factores “combinables”** o sea factores **lógicos** entre ellos, que nos arrojará a un resultado o a un TODO, en **Interacción con el medio** (Modelo N° 6) que nos permita llevarlo a una **Re-Organización, para una nueva Definición** de sí mismo. Procurar que las **Asociaciones sean Remotas**, ya sean **Forzadas, libres, ilógicas y complejas, con factores discímboles**. También podemos recurrir a La **Teoría Conexionista**, en la que los **enlaces sólo se hacen con factores conocidos (lógicos del pensamiento lineal convergente), y necesarios de la misma área**, puesto que debe llevar una **continuidad para un resultado específico lógico**). Siguiendo el rubro de las asociaciones y conexiones, en el proceso se unen también todo tipo de información y datos como lo son los **Criterios Históricos y Estadísticos**. Lo anterior se debe llevar a cabo con la previa y bien pensada **Elaboración de Situaciones Problemáticas expofeso**, para forzar necesariamente, provocar, propiciar y favorecer, el inevitable e ineludible **Salto de la Intuición, el “Insight”**. Una manera diferente de enfocar este proceso es por medio de **Las Vías Integradoras**, que pueden ser **Asociaciones ingeniosas**, estar al pendiente de contar con un **sentimiento de progreso**

y avance, de poner en práctica la **capacidad de fantasear** y la de **Des- Estructurar para Re-Estructurar** después, para obtener un resultado completamente diferente y nuevo. Mientras se obtenga un resultado nuevo, diferente, extraño, innovador, original, no hay duda de que estamos en la línea de La Teoría de la **Creatividad Incremental Evolutiva (progreso/constructo)**. Esto trae a colación que La información en general, la del Ambiente/Entorno/mundo/escuela, la información/ educación/costumbres con las que la familia nos formatea en la cotidianidad, la que va uno acumulando con la **experiencia y con la Edad**, es muy importante, ya que sabemos que la mayoría de las cosas que existen en el mundo, han sido inventos hechos por personas de entre 30 y 45 años de edad, cuando están en la plenitud de todas sus facultades y procesos, y no nada más porque pusieron en marcha el creativo. Esto abunda y reafirma que **del mismo modo que el hombre es creativo, es inteligente, social y comunicativo**, y ya que hablamos de la Teoría de que la Creatividad va Incrementándose, se va completando con la **Teoría de la Inversión**, en términos de Construcción y Ganancia/Logro). Todo sin dejar de mencionar la participación importantísima de **las funciones Pre y Sub-conscientes**. En la actualidad, lo más moderno que hemos escuchado es: la Tendencia hacia la **Creativización**, (entendiendo a ésta como el conjunto de ideas y creencias religiosas, técnicas, artísticas, haceres y costumbres propias de un determinado grupo humano), y, (en el mismo sentido, aunque no del mismo autor) y la directriz hacia **el Creativismo**, Celo (celoso del *Deber Ser*, **SER CREATIVOS**, de serlo EN TODO MOMENTO, hasta hacer de ello un HÁBITO/FORMA NATURAL de SER, es decir, de SENTIR / PENSAR / ACTUAR

(Hacer) / COMUNICAR (Compartir), y Generosidad de Servicio, para con los demás, por los intereses propios y hacia las Instituciones Formativas/Escuelas y Empresas. **3.2.1. El Modelo denominado: SPHPO (214-218)** Surge como una derivación generada, tanto de la base teórica multi e interdisciplinaria, como de la parte Experiencial, Metodológica y Práctica, trabajadas en los capítulos anteriores y a través de nuestro trabajo como docentes, es en los mismos en donde germina la premisa:

“Primero siento y pienso, después hago y digo, luego existo”. (Carmen Martínez Campos), connotaremos que en el Modelo la **S** es la del **Sentir, del Sentimiento**, porque el sentimiento es la primera capacidad que desarrolla el ser humano, en otras palabras, antes que nada el ser humano, el Modelo la **S** es la del **Sentir, del Sentimiento**, porque el sentimiento es la primera capacidad que desarrolla el ser humano, en otras palabras, antes que nada el ser humano, siente con el sentido del tacto. Al percibir y recibir la información inevitable es querer **Hacer** algo, de aquí la letra **H**, y compartirlo con los que nos rodean, así **la 2ª P** se refiere al hecho de hablar, decir, al derecho, la libertad de expresión, es decir, hacer uso **de la Palabra**, para decir y comunicar lo que hacemos, **y** es de todo esto junto, es de donde proviene **la O**, es decir nuestro trabajo, o sea, **de nuestra Obra**, objeto en el cual la idea se corporiza, toma forma, sentido, razón de ser y existir, es el producto final del proceso, mismo que es lo único que garantiza y demuestra la existencia y desarrollo del proceso creador y por lo tanto de la Creatividad. Y porque es hasta que hacemos algo trascendental o no; importante, por lo menos un poco, es entonces con lo que nos damos a conocer y es por eso que la gente, sabe que existimos al conocer lo que

hacemos. **Sentimiento, Sentir**, primera de las capacidades que la Persona Creativa, - primer eje o estación de las cuatro que constituyen a la Creatividad; capacidad que como el ser humano desarrolla y que al mismo tiempo es, de los Procesos Sensorio/mentales el más importante, puesto que es con el que se inicia el Proceso Creador. **Pensamiento, Pensar**, inmediatamente después de sentir, el ser humano procede a pensar, el pensamiento, otro de los Procesos Mentales, y con la Ideación, (1ª fase de la Etapa intuitiva), es con la que interacciona o se pone en acción el Proceso Creador. **Hacer**, proviene de **pro-crear, de “hechura”**, de manufactura o elaboración y corporización de la idea inicial o primaria, que llega a ser la obra resultante. Es en ésta donde se aplica, recae, incide, da cuerpo, forma y razón de existir, representa, exhibe, muestra, se deja “ver” lo pensado y lo sentido. **Palabra, Hablar**, entendiéndose como la acción y efecto de decir/hablar, comunicando lo pensado, que implica el hacer, es decir llevar a cabo, desde la Etapa Lógica (con sus fases que son: planteamiento del problema, la observación del medio ambiente y su relación con el problema, el acopio de datos, tanto del problema como de otras cosas, al respecto o no, y el procesamiento de datos, el análisis y el estudio), hasta la Etapa Intuitiva, en la cual con sus fases, desde la **Ideación**, que se lleva a cabo propiciando una lluvia de ideas en torno al problema. La primera de sus fases que es **Cambiar**, quiere decir, suplir una cosa por otra, sustituyendo unos elementos por otros, combinando unas funciones, propiedades y elementos, con otras. Es la aplicación **leve** de un **cambio**, de algo que se nos ocurra o resulte de la combinatoria inmediata anterior, no debe alterar mucho la forma, estructura, ni la función del problema, objeto o situación de algo que se nos ocurra o resulte de la combinatoria anterior. La segunda fase, **Modifi-**

car, que es valerse de los leves cambios que se nos ocurran, aparte de los aplicados en la fase anterior, sin alterar del todo estructura, forma y función, los cambios no son muy sustanciales, pero empiezan a ser muy significativos, en este paso la iluminación comienza a darse, porque es en la **Elucubración/Iluminación**, en donde se da el mayor, el mejor y el más delicado de los trabajos del Método/Modelo, con aplicación del mayor número posible de técnicas, pero al mismo tiempo con las más específicas, las seleccionadas más cuidadosamente, retoma los resultados de los cambios adquiridos en las fases anteriores, para unificarlos a la fase siguiente, que es la de Deformar, aquí la deformación es sustancial y mucho muy significativa pero no total. En este caso **la elucubración**, (deformaciones sustanciales) y la **iluminación**, **la Re-flexión**, introversión, dilucidación alrededor del problema) obtienen mayor grado de intensidad. En la fase de la **Incubación**, **se da la Transformación Total**, que es la descontextualización total, quiere decir, desestructurar completamente, para llegar a una **re-estructuración totalmente nueva**, que viene siendo **la Incubación**, diferente o mínimamente todo lo contrario, al inicio. En términos estrictos, éste último es el **paso final** en la **deformación / elucubración y es el paso inicial obligado en la Transformación/ Incubación y proceder a la Realización/Producción**, para *significar*, es decir, dar el significado resultante a la Obra. **Obra / Objeto**, que es la corporización de la idea. **Producto Creativo**, cuarto eje o estación que constituye a la Creatividad, corporizado en materia, resultado de todo lo sentido, ideado y pensado, sobre la idea primaria y primera, ya sea del objeto o del problema en turno a resolver. La obra o producto, sale de la etapa intuitiva y entra a la etapa Crítica, y termina de desarrollarse en sus fases, que son: una, la de la **Verificación**, que es la comprobación, ya sea en

laboratorio, o en pruebas extramuros, consumiéndolo y probándolo, y la de la **Comunicación**, que es dar a conocer lo producido para ver si sirve y si es valioso e innovador, en este paso se da la oportunidad de la comprobación. Dentro de los cuatro elementos, que muchos autores, entre ellos, Edward de Bono y Saturnino de la Torre, se ha dado a la tarea de llamar **Ejes a los Componentes de la Creatividad, nosotros los llamamos Estaciones**, por su carácter sistémico para constituir dichos componentes de la Creatividad, así tenemos **como primera estación a la Persona**, como **segunda estación al Proceso, el Ambiente** viene siendo **la tercera estación y el Producto** que es **la cuarta estación**, todos, por supuesto, bajo el rubro de creativos por delante o como adjetivo calificativo necesariamente. El Carácter Sistémico es llamado así en el sentido consecuente de que, **si partimos de la premisa: “todas la personas son (somos) creativas, porque nacemos, intrínsecamente, con la capacidad creativa y nos ponemos en marcha, contacto o encuentro, en un espacio y en un tiempo determinado, con un proceso necesariamente creativo, estamos suscitando que el ambiente sea creativo también y por consecuencia el producto será por definición necesaria e inevitablemente creativo y así sucesivamente.**

Queremos hacer notar que dentro de las 4 estaciones, la que, por lo pronto, más nos concierne (en términos de enseñanza/aprendizaje/formación creativa), la que más atención requiere, la que es la más importante por ser la parte medular, y es en la que se ve que hemos hechos el mayor énfasis, es EL MÉTODO ó PROCESO, porque si ya tenemos a las personas/participantes, creativos por naturaleza, poniendo atención especial en el proceso, con teorías, métodos y técnicas específicas de Creatividad, se da fácilmente el ambiente y ya no nos preocupa el producto porque por consecuencia se

puede garantizar que será creativo. Así, cuando hablamos de **la Persona**, se hace referencia, tanto al **Alumno** (que es quien aprende) como al **profesor** (el que posee el rol de enseñante, que en términos de Creatividad es denominado Monitor o **Facilitador**), ambos llamados, de aquí en adelante (en un afán integrador, para eliminar esa separación que limita alumno/profesor), **Participantes** en grupo, con un **método**, refiriéndonos al **Proceso**, nótese que estamos haciendo referencia a la 2ª Variable de la Situación Pedagógica, (llamada también Encuentro), o sea, la tríada perfecta; **profesor / método / alumno** (al hablar de Método y Proceso, se está ya entrando al Contenido y los Objetivos de un Planteamiento Curricular con su Propuesta Didáctica y su propio Sistema de Evaluación). Ahora, de los tres Ejes de la Estructura Pedagógica/Didáctica, el 1º, el Eje del Aprendizaje (alumno-contenido-objetivos), el 2º, el Eje de la Enseñanza (Profesor - Contenido - Estrategias/Actividades) y el 3º, el Eje de la Comunicación (alumno - contenido - profesor) ejes que se desarrollan en los **Tres Momentos de la Estructura Metodológica** que son: la **Planeación**, la **Realización** y la **Evaluación**, por un lado, y por el otro, la conformación de los **Métodos y Técnicas Específicas de Creatividad**, todo lo anterior constituye la **vivencia, 3ª variable** de la **Situación Pedagógica**, misma que toma razón y sentido de su conexión con la **4ª variable** que es el **Mundo Exterior**, el que rodea nuestro mundo interior, todo esto es lo que se da y propicia el **Ambiente**, mismo que es favorecido llevándose a cabo en un **espacio/tiempo**, binomio indisoluble, **1ª variable** de la Situación Pedagógica, para llegar o culminar en un **Producto**, por consecuencia, creativo; y, ya entrando al contenido y los objetivos de un Planteamiento Curricular con su Propuesta Didáctica y su propio Sistema de Evaluación. **La estructura mencionada aquí se concatena e integra perfectamente**

al Método Creativo por medio de la utilización o aplicación de las Técnicas para llevar a cabo las etapas y sus fases del propio Método Creativo para la sofisticación o depuración de Nuestro Modelo. Dentro de todas las etapas del Método Creativo, adecuadas al Modelo SPHPO, está contemplado aplicar las Técnicas mencionadas en el capítulo anterior. Siempre habrá una técnica de la cual echar mano para ejercitar y desarrollar, todas o cualquiera de las Etapas del Método Creativo, en pro del Modelo SPHPO. **Como se comentó en el Capítulo 1, el cual se refiere al Discreto Encanto de la Creatividad,... ya sea para formar (sentir-pensar) una idea/juicio/opinión; opinión (hablar) con sensibilidad, ingenio, agudeza y sensatez y obrar con delicadeza y oportunidad (de hacer, producto/objeto terminado), se ha de entender que sentir, pensar, hablar y hacer es estar en Creatividad. Al grado de que del sentimiento, pasando por el pensamiento, utilizando la palabra y llegando a la obra, se constituya la propuesta del modelo SPHPO, (texto que se vio en el primer capítulo), de donde se desprende: “Primero siento y pienso, luego hago y digo, después existo”. María del Carmen Martínez Campos. En otras palabras, formar una idea, producto de un pensamiento generado por un sentimiento, juicio u opinión sensata y delicada, emitida con sensibilidad, agudeza e ingenio y obrar en el momento oportuno, instante único, las más veces solitario y por demás efímero, concretando en un producto/obra terminado, que sea innovador que, aparte, de que sorprende, embelesa y maravilla por medio de acciones y palabras que parecen o suenan mágicas, ejerciendo un “cierto poder sobrenatural”, en las cosas, y cautivando la atención de las personas, es estar en Creatividad, es donde radica parte del discreto encanto que la rodea. Es detener por un instante su desarrollo para que sea entendido, comprendido y aprehendido en su esencia como fenómeno que es,**

en cinco momentos: Momento primero: hay que situarse en el *sentimiento* o sea en el concepto de la 1ª actividad humana. **Momento segundo:** hay que situarse en el *pensamiento*, o sea una parte del concepto puro de Creatividad. **Momento tercero:** hay que situarse en el *hacer*, o sea en el momento mismo de la acción efectiva. **Momento cuarto:** hay que situarse en la *palabra* o sea en la reflexión, hablada y escrita, y el **Momento quinto:** hay que situarse en la *obra* o sea la acción, que implica el producto terminal. **Decir que Creatividad es Sentimiento, Pensamiento, Hacer, Palabra y Obra, es llegar a la constitución conceptual y la construcción del MODELO, S P H P O, que no es definirla, sino describirla, y mejor aún, es haberla entendido, haber captado su esencia y su razón de ser y existir, esencia y razón llevadas a cabo en el Proceso Creador mediante el Método Creativo que respalda y sustenta al Modelo SPHPO. De manera tal que es necesario que quede comprendido que para estar en Creatividad es partir del Sentimiento, pasar por el Pensamiento, Hacer que la idea pensada se corporice en un Objeto, hacer el uso de la Palabra, comunicando, y habiendo procedido a realizar la Obra, ésta queda entendida como el Producto Terminal del Proceso Creador. Todo esto respaldado por la Base Teórica específica multidisciplinaria, con sus respectivos Métodos y el apoyo de las Técnicas y sus ejercicios correspondientes, mismos que respaldan el desarrollo de nuestro Modelo SPHPO y su estructura conceptual correspondiente. La Estructura Conceptual de nuestro modelo** la encontramos integrada a la Estructura Metodológica General del Taller (Fig. 16, p. 200), también en la Estructura Conceptual Teórico Metodológica del Creatividad (fig. 17 p. 201). En la Fig. 19 (p. 203), constituyendo la Estructura Metodológica Procedimental de Creatividad, con el despliegue de algunos Tipos de Técnicas, y en la Fig. 20 (p. 204), la vemos formando parte de la misma estructura, ahora con la especificación de las Técnicas.



Fig. 16. Estructura Conceptual Metodológica General con especificación de los grupos.



Fig. 17. Estructura Conceptual Teórico Metodológica de Creatividad.



Fig. 19.



Fig. 20.

Para llegar a estructurar nuestro Modelo ha sido menester estudiar, comprender y adecuar, ciertas formas de pensar de muchos autores concedores del rubro de Creatividad, ya sea con las Teorías, para fundamentar a los Métodos y con los apoyos que ellas le dan a las Técnicas, ha sido necesario escudriñar en lo que se refiere a las Técnicas que habrán de ser muy especiales o específicas, a las que nos referimos en el siguiente inciso.

3.3. Las Técnicas Específicas de Creatividad para el Modelo SPHPO (219-223) Se han seleccionado en función del objetivo que se necesite obtener y se recurrirá a cualquiera de los Métodos que las Contienen, para ésto habrá que consultar las páginas anteriores, (desde la pág. 91 a la 94 que es la Lista General), **y su Clasificación a partir de los Métodos que las contienen**, que son los que le dan sustento teórico y razón de ser. Esto quiere decir que, en función de la definición y características de los métodos, se concreta a qué método pertenecen las técnicas, que a su vez, también poseen sus características propias, en función de los objetivos que persiguen o que se quieran obtener con la aplicación de ellas a la resolución de problemas, objetos o situaciones. Por el carácter de Aleatoriedad del primer método, en él están contenidas todas las técnicas y, siguiendo con el orden alfabético, por las características específicas de cada uno de los otros métodos, han sido distribuidas o colocadas en el método que les corresponde y al que pertenecen para una rápida localización y consulta. Se podrá notar que las técnicas se repiten en uno u otro Método, esto obedece a que existen Técnicas que permiten obtener distintos o dos o tres objetivos juntos.

I MÉTODO ALEATORIO.

I. M. ALEAT. 1 - 44

1.1 TÉCNICAS:

A. I.1.1. Analogías.

- I.1.1.1 Aleatoria
- I.1.1.2. Directa
- I.1.1.3. Fantástica
- I.1.1.4. Forzadas
- I.1.1.5. Ilógicas
- I.1.1.6. Libres
- I.1.1.7. Lógicas
- I.1.1.8. Personal o Empatía
- I.1.1.9. Simbólica

I.1.2. Analíticas:

- 1.1.2.1. Análisis Factorial del Intelecto.
- 1.1.2.2. Análisis Funcional.
- 1.1.2.3. Análisis Morfológico
- 1.1.2.4. **I.1.3. Asociativas o de Asociación.**
- I.1.3.1. Analogías (Ver de I.1.1.1 a I.1.1.9)
- I.1.3.2. Asociaciones Analíticas (ver de I.1.2.1.a I.1.2.3)
- I.1.3.3. Asociaciones Forzadas:
 - I.1.3.3.1. Matrices de Descubrimiento
 - I.1.3.3.2. Método Iconográfico

II. MÉTODO ANALÍTICO

II. M. ANALÍ. 1-9

II.1. TÉCNICAS:

- II.1.1. Analíticas:
 - II.1.1.1. Análisis Factorial del intelecto
 - II.1.1.2. Análisis Funcional
 - II.1.1.3. Análisis Morfológico
- II.1.2. Asociativas o de Asociación
- II.1.3. De los ¿Porqué(s)?
- II.1.4. Preguntas Creativas (raras)
- II.1.5. De Representación o Autoreferencial

III. MÉTODO ANALÓGICO

III. M. ANALÓ. 1-9

III.1. TÉCNICAS:

- III.1.1. Analogías:
 - III.1.1.1. Aleatorias
 - III.1.1.2. Directas
 - III.1.1.3. Fantásticas
 - III.1.1.4. Forzadas
 - III.1.1.5. Ilógica
 - III.1.1.6. Libres.
 - III.1.1.7. Lógicas
 - III.1.1. 8. Personal o de Empatía
 - III.1.1.9. Simbólica
- III.1.2. De Descubrimiento o
 - III.1.2.1. Biónica
 - III.1.2.2. Circept
 - III.1.2.3. Euridrama o Técnica de los escenarios
 - III.1.2.4. De Deslizamiento Semántico Progresivo
- III.1.2.5. De Ensueño Dirigido o sueño Sueño Despierto**
- III. 1.3. Humorísticas: Chistes, cuentos, Refranes. Dimes y Diretes.
 - III.1.4. Metafóricas

- I.1.3.3.3. Método Morfológico
- I.1.3.4. Asociaciones Ilógicas:
 - I.1.3.4.1 Matrices de Descubrimiento
 - I.1.3.5. Asociaciones Libres
 - I.1.3.5.1. Braingstorming
 - I.1.3.5.2. Ensueño Dirigido o Sueño Despierto Dirigido
 - I.1.3.5.3. Sinéctica.
 - I.1.3.6. Asociaciones Lógicas:
 - I.1.3.6.1. Calificativos Asociados
 - I.1.3.6.2. Matrices de descubrimiento.
- B. **I.1.4. Biónica**
 - I.1.5. Bisociación y Disociación
 - I.1.6. Buscar defectos-Encontrar cualidades
- C. **I.1.7. Circept**
 - I.1.8. Circumrelator (de circun-relación, relación circular)
 - I.1.9. Complejas o Mixtas.
- CH. **I.1.10 The CHECK LIST! o Lista de Innovación!**
- D. I.1.11. Descubriendo Universos
 - I.1.12. De Deslizamiento Semántico Progresivo.
- E. **I.1.13. Euridrama o Técnica de los Escenarios.**
- F, G.
- H. **I.1.14. Heurísticas**
 - I.1.15. Humorísticas (Chistes, Analogías, Refranes, Dichos, Dimes y Diretes, Metáforas)
- I. **I.1.16. Icónica**
 - I.1.17. Ideación
 - I.1.18. Ideogramación
 - I.1.19. Inferentes
 - I.1.20. Interlog
 - I.1.21. Intuitivas y de Introspección.
 - I.1.21.1. Autoobservación y Autoconciencia
 - I.1.21.2. Autoaceptación, Autoestima y Autorreconocimiento
 - I.1.21.3. Autoreferencial y Autoproyección
 - I.1 22. Invéntica o Inventiva**

J, K

III.1.5. Miméticas

III.1.6. De Representación o Autoreferenciales

- L. I.1.23. Liberación Semántica
- I.1.24. Listado de Atributos o Constelación de Calificativos Apreciativos
- I.1.25. Lista de Los ¿Porqué(s)? (no los Por que...).
- LL. I.1.26. Lluvia de Ideas
- M. I.1.27. Máquina de las Ideas
- I.1.28. Matrices de Descubrimiento
- I.1.29. Metafóricas.
- I.1.30. Metamórficas
- I.1.31. Miméticas
- I.1.32. Morfológicas
- I.1.32.1. Análisis Morfológico
- I.1.32.2. Morfologizador
- N. I.1.323 Narración en Cadena
- O.
- P. I.1.34. Palabras al Azar
- I.1.35. Palabras Inductoras**
- I.1.36. Preguntas creativas (raras, inusuales)
- Q. **I.1.37. ¿Quién? ¿Qué? ¿Para qué? ¿Porqué?**
- R. I.1.38. Relacionantes o Relacionales o El arte de Relacionar
- S. I.1.39. Semántica General
- I.1.40. Sensibilización
- I.1.41. Serendipity
- I.1.42. Sinéctica (Operacional)
- I.1.42.1. Volver conocido lo extraño**
- I.1.42.2. Volver extraño lo conocido**
- I.1.4 3. Sintéticas o de Síntesis.
- I.1.44. Sleep-Writing**
- I.1.4 5. Superposiciones
- T. **I.1.1.46. Técnicas Según su Función:**
- I.1.46.1. Cognitivas**
- I.1.46.2. Intuitivas**
- I.1.46.3. Emotivo/Afectivas**
- I.1.46.3.1 De Autoobservación y autoconciencia**
- I.1.46.3.2. De Sensibilización.**

I.1.47 Técnicas Según el nivel Creativo de las personas

I.1.47.1. Autoproyección

U. I.1.48. Usos Múltiples y Poco Frecuentes.

V. I.1.49. Visión Visionaria

W, X, Y y Z

I.2. EJERCICIOS y/o ACTIVIDADES

IV. M. ANTI. 1 – 9

IV. MÉTODO ANTITÉTICO,

IV.1 TÉCNICAS:

IV.1.1. Agotar los Imposibles

IV.1.2. Análisis de la No Funcionalidad

IV.1.3. Autoobserv., de Aspectos Neg.

IV.1.2. Análisis de la No Funcionalidad

IV.1.3. Autoobserv., de Aspectos Neg.

IV.1.4. Búsqueda de los Opuestos

IV.1.5. Calificativos Neg. Asociados

IV.1.6. Constelación de las No Cualidades

IV.1.7. Liberación Semántica de los
Opuestos

IV.1.8. Los Porqué(s)? (No los Por que...)

**IV.1.9. Preguntas Creativas (raras,
Inusuales)**

II.2. EJERCICIOS y/o ACTIVIDADES

V. M. COMB. 1 – 5

V. MÉT. COMB. ASOCIACIONISTA

V.1. TÉCNICAS:

V.1.1. Analogías:

V.1.1. 1. Aleatorias

V.1.1.2. Directas

V.1.1.1. Aleatorias

V.1.1.2. Directas

V.1.1.3. Fantásticas

V.1.1.4. Forzadas

V.1.1.5. Ilógicas

V.1.1.6. Libres

V.1.1.7. Lógicas

V.1.1.8. Personales o de Empatía

V.1.1.9. Simbólicas

V.1.2. De Bisociación y Disociación

V.1.3. Matrices de Descubrimiento

V.1.4. Serenditipy

III.2. EJERCICIOS y/o ACTIVIDADES

VI. M. INTUI. 1 – 9

VI. MÉTODO INTUITIVO

VI.1. TÉCNICAS:

VI.1.1. Emotivo/Afectivas

VI.1.1.1. De Autoobservación y
Autoconciencia

VI.1.1.1 De Autoobservación y
Autoconciencia

**VI.1.1.2. Autoaceptación, Autoestima
y Autorreconocimiento**

VI.1.1.3. Autoreferencial y
Autoproyección

VI.1.1.2. De Búsqueda Interna,
de Introspección

VI.1.1.3. Ensueño Dirigido

VI.1.1.4. De Sensibilización

VI.1.1.5. Sleep/Writing

VI.1.1.6. De Presentación

VI.1.1.6.1. Yo soy un Regalo

**VI.1.1.6.2. Autoreferencial entre dos
uno escribe lo que el otro dice**

**VI.1.1.7.1. Encuentros cercanos con
Tipos de primera**

**VI.1.1.8. De Desarrollo de la
percepción**

VI: 11.8.1. Plasti / Abstractum
VI.1.1.8.2. Plasti / Alegóricus
VI.1.1.8.3. Poli / Inconcretum
VI.1.1.8.4. Poli / Figurativus
VI.1.1.8.5. Serpientes y Escaleras
VI.1.1.8.6. Sinuoides Continuum
Fantasticus
VI.1.1.9. Intuitivas
VI.1.1.9.1. Auto / RE-Trato
VI.1.1.9.3. Meta-Morphosis
VI.1.1.9.4. El Fin justifica los Miedos.
VI.1.1.9.5. Operación 'Aladín..!'
VI.1.1.9.6. Visión Visionaria de
Simultaneidad.

IV.2. EJERCICIOS / ACTIVIDADES

V.2. EJERCICIOS / ACTIVIDADES

VI.2. EJERCICIOS / ACTIVIDADES

223

3.4. Propuesta del Modelo de Valoración Cuantitativa de Creatividad (223-235) **3.4.1. Los Criterios para Valorar la Creatividad (223-228)** **3.4.2. Los Instrumentos para la Valoración Cuantitativa de la Creatividad. (228-235)** **Definición.** La palabra **Criterio**, es un concepto que **tiene varias acepciones, significados, sentidos, designaciones, alcances o extensiones.** Los Criterios pueden ser **considerados como juicios, discernimientos (o cuestiones prudentes),** también **razonamientos** (o racionios, **reflexiones y consideraciones**), de igual modo son entendidos como **razones, inducciones, motivos y/o deducciones; así como discreciones moderaciones, medidas, ponderaciones,** a cerca de lo que es la Creatividad, de su desarrollo, de lo que significa, de su cultivo, etc. **Los Criterios** tienen su origen o **se basan o extraen** gran parte de **su contenido y razón de ser y existir, de los objetivos que se pretendan conseguir. Pueden ser tantos como sea necesario. Pueden ser expresados** o presentados **en una Lista o Relación y ser enunciados en una Lista que se anota en una Tabla, que se convierte en un documento que nos auxilia en el Proceso de Valoración Cuantitativa de Creatividad.** Cabe señalar que en el momento que **los Criterios son acompañados por unidades de valor, medida y cuantificación, como** son: los **Parámetros, las Calificaciones y los Porcentajes, el documento en cuestión se hace más completo y se establece como un Instrumento de Evaluación.** A continuación se enuncian y se enumera una **SERIE**, que bien podrían considerarse **en una sola LISTA, de CRITERIOS o por separado, en listas de 10 en 10.** Enseguida de éstas, se muestra un **ejemplo de como puede ser diseñada, construida y utilizada una Tabla de Criterios para Valorar la Creatividad.** Tengamos en cuenta que: **Un Criterio tiene mucho que ver con:**

1. Qué tantas oportunidades se han tenido de participar en Sesiones de Creatividad.
 2. Qué tanto acercamiento, documental y de campo, se ha tenido con la Creatividad
 3. Qué tanto ha influido, ese acercamiento a la Creatividad, en su desarrollo como persona.
 4. Qué tan angustioso ha sido enfrentarse a su propia Creatividad y ponerla a prueba.
 5. Qué tan placentero y divertido ha sido enfrentarse a la propia Creatividad al ponerla en práctica y a prueba.
 6. Qué tanto sientes que te ha servido, ya sea en la escuela, en el trabajo o en tu vida personal.
 7. Que muestre una gran curiosidad intelectual.
 8. La perseverancia.
 9. Tener preferencia por las cosas extrañas y gusto refinado al mismo tiempo.
 10. Ostentar una gran Capacidad de expresión en todos los sentidos.
 11. Poseer un alto grado de desinhibición.
 12. Gran capacidad para seleccionar y hacerlo rápido.
 13. Poseer una Capacidad de Observación, muy aguda.
 14. Capacidad para pensar e imaginar las cosas más increíbles.
 15. Capacidad de expresión en todos los sentidos.
 16. Poseer un alto grado de desinhibición.
 17. La tendencia a la introversión.
 18. Tener un gran dominio de sí mismo, ser muy audaz y un espíritu aventurero.
 19. Tener afición por coleccionar cosas raras, feas y bellas.
 20. Poseer la suficiente información para establecer analogías y conexiones inusitadas.
 21. Poseer una mentalidad abierta en alto grado.
 22. Trabajar poniendo siempre en primer lugar el sentimiento, en segundo, el pensamiento y en tercero, realizarlo.
 23. Tener Hiperdesarrollada la Percepción y la Sensibilidad.
 24. Que tanto le gusta estar experimentando e investigando hasta agotar posibilidades y consecuencias
 25. El no estar al pendiente de lo que los demás piensen de uno y el hallarse bastante liberado de restricciones e Inhibiciones convenidas.
 26. El gusto por obtener muchas respuestas para una sola pregunta.
 27. "... que, además de estar bien dotado intelectualmente; responda emocionalmente con muestras de empatía hacia la gente y a las ideas divergentes.
 28. Ver todo con buen humor.
 29. "... que, isí! se interese por los hechos, pero más por los significados y las implicaciones, es decir, por los *¿Porqués* y los *¿Cómos?* de esos hechos.
 30. El tener la sensación y seguridad de que todo puede hacerse.
 31. El poseer una fuerte tendencia e inclinación hacia lo fantasioso e irreal.
 32. Una gran constancia y dedicación, hasta la obstinación.
 33. Un desempeño eficaz con integridad.
 34. Tener capacidad de ver y reaccionar ante las situaciones de diversa índole.
 35. Poseer una amplia información que pueda combinar, elegir y extrapolar, para resolver problemas que requieran una solución inusitada.
 36. Rara vez se siente presionado por el tiempo, trabaja sin agitarse.
 37. El ser sensible a elucubraciones y que al considerarlas, se tengan mecanismos de autorepresión o supresión (conocidos como bloqueos mentales). Los que faltan en esta lista, están en la tabla.
 38. Capacidad de adaptarse a situaciones nuevas, raras y a los cambios.
 39. El que se haya desarrollado la capacidad de discernir y observar de manera diferenciada.
 40. El estar siempre en "**alerta precautoria**" y ser un "**despistado**" al mismo tiempo.
 41. El no ser un conformista con las propias ideas.
 42. El poder atender de varios modos y aceptar diversas interpretaciones.
 43. Capacidad para trasponer las funciones de los objetos y utilizarlas o darles muchas maneras nuevas e funcionamiento.
 44. El uso imaginativo de cosas antiguas con nuevos propósitos.
 45. El saber manejarse bien cuando lo que busca, es la independencia, tanto en la ideación como en la acción.
- Nota:** Tal vez a nuestro lector le parezca muy extensa esta lista, lo que pasa es que nos dimos la tarea de mencionar todos los que se nos ocurrían, los que se necesitaban, los que fueron justos, pero más, los que se adecuaron y se aplicaban en función de los objetivos, propósitos y requerimientos que se pretendían obtener en las sesiones.

1er Ejemplo de como debe ser elaborada y contestada una TABLA/LISTA de CRITERIOS de VALORACIÓN.

TABLA de Criterios para Valorar la Creatividad, con Parámetros									
Parámetros		En gran medida	Moderadamente	Término medio	Poco	Muy Poco	Nada	Sumar Subtotales	Observaciones
Calificaciones		5	4	3	2	1	0		
Porcentajes		100 %	80 %	60 %	40 %	20 %	0 %		
No.	Criterios Para Valorar la Creatividad, mucho tiene que ver....								Perfil creativo resultante de la persona
1	Que tantas oportunidades se ha tenido de participar en Sesiones de Creatividad				X			2	Estimación personal 40 %
2	Que tanto acercamiento documental y de campo ha tenido con la Creatividad			X				3	Apreciación propia 60 %
3	Qué tanto ha influido, el contacto con la Creatividad, en su desarrollo como persona				X			2	Estimación original 40 %
4	Que tan angustioso ha sido enfrentarse a su propia Creatividad y ponerla a prueba				X			2	Valoración personal 40 %
5	Que tan placentero y divertido ha sido enfrentarse a la propia Creatividad al ponerla en práctica y someterla a prueba	X						5	Apreciación personal 100 %
6	Qué tanto siente que le ha servido tanto en la escuela, en el trabajo, como en la vida personal.				X			2	Consideración Personal 40 %
7	Que se muestre con gran curiosidad intelectual			X				3	Cultivo 60 %
8	Poseer la capacidad de la Perseverancia y de la Persistencia				X			2	Perseverante y Persistente 40 %
9	Tener preferencia por las cosas extrañas y un gusto refinado al mismo tiempo		X					5	Ambiguo, Dual 60 %
10	Capacidad de expresión en todos los sentidos				X			2	Expresivo 40 %
Se suman los Totales		5	4	6	12	0	0	27	
<p>Observaciones:</p> <p>VALORACIÓN del INDIVIDUO. (consideraciones, apreciaciones, consejos y métodos de eficiencia para El individuo).</p> <ul style="list-style-type: none"> - En gran medida (5), desde su apreciación propia, ha sido placentero y divertido enfrentarse a su propia CREATIVIDAD, ponerla en práctica y a prueba. - Moderadamente (4) tiene preferencia por las cosas extrañas y moderado es su gusto refinado, por eso es moderadamente ambiguo y dual - En término medio (3), ha sido su acercamiento documental y de campo a la Creatividad. - En término medio (3), se muestra con gran curiosidad intelectual. - Pocas (2) oportunidades, ha tenido, de participar en sesiones de Creatividad, también - Poco (2) ha influido, (el escaso acercamiento a las sesiones de C), en su desarrollo personal. Afortunadamente, - poco (2) angustioso ha sido, enfrentarse a su propia C y ponerla a prueba y desgraciadamente - poco (2) le ha servido, tanto en la escuela como en el trabajo y en su vida personal, y tal vez ES: - poco (2) perseverante y persistente, porque dichas capacidades han sido mínimamente desarrolladas y le son insuficientes, ES: - poco (2) expresivo, ya que su capacidad de expresión en todos los sentidos es escasa 									

CRITERIOS PARA VALORAR LA CREATIVIDAD		Instrucciones: Coloca en la celda respectiva a cada ítem, el parámetro, la calificación o el porcentaje que consideres que le corresponda y al final realiza las sumas en el sentido vertical, primero y en horizontal, después. Elaborados por: Mtra María del Carmen Martínez Campos					Hoja Núm. 1/5 Fecha:	
Parámetros		En gran medida	Moderadamente	Término medio	Poco	Muy Poco	Nada	Observaciones
Calificaciones		5	4	3	2	1	0	
Porcentajes		100 %	80 %	60 %	40 %	20 %	0 %	
Núm.	Criterios (... el mucho tiene que ver con...)							
1	Que tantas oportunidades se han tenido de participar en Sesiones de Creatividad.							
2	Que tanto acercamiento, documental y de campo, se ha tenido con la Creatividad.							
3	Que tanto ha influido, ese acercamiento a la Creatividad, en su desarrollo como persona.							
4	Que tan angustioso ha sido enfrentarse a su propia Creatividad y ponerla a prueba.							
5	Que tan placentero y divertido ha sido enfrentarse a la propia Creatividad al ponerla en práctica y a prueba.							
6	Que tanto sientes que te ha servido, ya sea en la escuela, en el trabajo o en tu vida personal.							
7	Que muestre una gran curiosidad intelectual.							
8	La perseverancia.							
9	Tener preferencia por las cosas extrañas y un gusto refinado al mismo tiempo.							
10	Capacidad de expresión en todos los sentidos.							
	Sumas Parciales en el sentido vertical.							Suma total:
Observaciones:								

226

CRITERIOS PARA VALORAR LA CREATIVIDAD		Instrucciones: Coloca en la celda respectiva a cada ítem, el parámetro, la calificación o el porcentaje que consideres que le corresponda y al final realiza las sumas en el sentido vertical, primero y en horizontal, después. Elaborados por: Mtra María del Carmen Martínez Campos					Hoja Núm. 2/5 Fecha:	
Parámetros		En gran medida	Moderadamente	Término medio	Poco	Muy Poco	Nada	Observaciones
Calificaciones		5	4	3	2	1	0	
Porcentajes		100 %	80 %	60 %	40 %	20 %	0 %	
Núm.	Criterios (... el mucho tiene que ver con...)							
11	Poseer un alto grado de desinhibición.							
12	Gran capacidad para seleccionar y hacerlo rápido.							
13	Poseer una Capacidad de Observación, muy aguda.							
14	Capacidad para pensar e imaginar las cosas más increíbles.							
15	Tener preferencia por las cosas extrañas y un gusto refinado al mismo tiempo.							
16	Capacidad de expresión en todos los sentidos.							
17	Poseer un alto grado de desinhibición.							
18	La tendencia a la introversión.							
19	Tener un gran dominio de sí mismo, ser muy audaz y un espíritu aventurero.							
20	Tener afición por coleccionar cosas raras, feas y bellas.							
	Sumas Parciales:							Suma total:
Observaciones:								

Dentro de nuestra **PROPUESTA de VALORACIÓN CUANTITATIVA**, después de haber hablado y escrito sobre Los **Criterios de Valoración de la Creatividad**, de los cuales nos hemos auxiliado para tales efectos,. Pasamos ahora al siguiente inciso en el que hablaremos de una serie de 16 Formatos Escritos, constituidos, tanto por los Criterios de Valoración como por los Parámetros de Evaluación, conformados por la Unidades de Orden y Juicios de Valor, dichos formatos vienen siendo, los correspondientes **INSTRUMENTOS de VALORACIÓN CUANTITATIVA de la Creatividad (en lugar de retomar a lo antiguamente conocido como: EVALUACIÓN/CALIFICACIÓN)**. **3.4.2. Los Instrumentos para Valorar la Creatividad (228-235) Intro.** Comenzaremos enunciando una **Lista con los nombres de cada Instrumento** y su respectiva definición, contenido y descripción, para después proceder a mostrar **un sólo ejemplo, por cuestiones de espacio**, ya que son alrededor de **15 INSTRUMENTOS, los otros podrán ser consultados**, para mayor comprensión **en el apartado de ANEXOS**, al final de este mismo documento/ Propuesta de TESIS. La elaboración y construcción de estos documentos llamados **INSTRUMENTOS de EVALUACIÓN**, ha sido llevada a cabo por la que suscribe esta propuesta, con base en su experiencia como docente en la impartición de la asignatura, como complementación importante de la misma, contemplada dentro de la Curricula de la licenciatura Diseño y Comunicación Visual. **Los INSTRUMENTOS de VALORACION/EVALUACIÓN**, han sido diseñados en función de las necesidades específicas de cada caso y, hasta ahora, son los siguientes: **1. LISTA ó RELACIÓN de PARTICIPANTES**, para el conocimiento y observación de asistentes. Una vez que se hayan cons-

tituido los Grupos de Trabajo Creativo, esta relación tan sólo sirve para saber Cuántos y Quienes son los participantes, a éstos se les pide su nombre, su teléfono, tanto el fijo, que es el de su domicilio, el móvil, o celular, el de su centro laboral o su trabajo, y el correo electrónico. **2. LISTA o RELACIÓN de PARTICIPANTES para CONTROL de ASISTENCIA e INTERVENCIONES**, dentro y fuera de las Sesiones, ya sean: DIARIAS, SEMANALES, QUINCENALES, MENSUALES, BIMESTRALES, TRIMESTRALES, SEMESTRALES Y ANUALES, según el plan que se haya trazado o propuesto, y porque lo más importante es que las sesiones sean presenciales, por eso se exige, porque se necesita una ASISTENCIA mínima del 95 % y una PARTICIPACIÓN del 100 % en las Actividades Áulicas. **3. REGISTRO o RUTA de ACTIVIDADES (DIARIAS, SEMANALES, QUINCENALES, MENSUALES, BIMESTRALES, TRIMESTRAL Y SEMESTRALES**. Dado que se requiere de un 100 % de Participaciones, en las Actividades Áulicas, registro al cual hay que ceñirse, ya que considera todas las actividades desde Diarias hasta Anuales. **4. FICHAS de OBSERVACIÓN INTERACTIVAS ACUMULABLES: DIARIA, SEMANAL, MENSUAL, BIMESTRAL, TRIMESTRAL, SEMESTRAL Y ANUAL**. El vaciado de la información en esta ficha, se basa en la conversación e interacción directa con los participantes, a lo largo del desarrollo de las actividades en cada una de las sesiones, dichas fichas son acumulativas. **5. CÉDULA de CONTROL y REGISTRO** de Revisiones, Entregas, Records y Acumulación de tareas y trabajos para su entrega/Valoración/Evaluación de la Etapa Final, viniendo desde lo que se hace Diario, es decir, en cada sesión, a la Semana, mensual, semestral y anualmente. **6. FORMATO de PAPELETA para la ASIGNACIÓN**

COMPLEMENTARIA de TEMAS, TAREAS E INVESTIGACIONES, que el alumno/participante debe conservar para llevar su propio Record/Avance y presentarla cuando se requiera, y llevarla en casa o extramuros. **7. FORMATO de PUESTA EN COMÚN**, AutoObservando, ya sea escrita, oral (hablada, cantada o actuada), en consenso y/o bailada ante el grupo a manera de Euridrama, o Psico/SocioDrama (DIARIA, es decir, después de cada sesión, MENSUAL Y SEMESTRAL. **Es muy importante constatar que el Participante/Alumno, haya estado bien de ánimo durante la clase / sesión**, así como **bastante interesado y suficientemente participativo y, verificar Qué aprendió y logró los objetivos** que se perseguían con la aplicación de las técnicas. **8. BITÁCORA OBSERVACIONAL**, es uno de los instrumentos en los que se registra LA OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA, es una ACCIÓN PASIVA ó ACTIVO / PARTICIPATIVA, como fuente primaria de observación y fundamental para obtener datos por parte del profesorado o Facilitadores en las clases/sesiones. Este tipo de Observación es Sistemáticamente anotada o plasmada en esta bitácora. **9. TARJETAS / NOTAS de CAMPO** (Registro de Búsquedas en vivo). Registro de Tarjetas en donde se Vacían las Notas de Campo, es el recurso más utilizado en la Metodología Cualitativa, y contiene descripciones y reflexiones de Encuestadores, Entrevistadores, Observadores, Anotadores e Investigadores. **10. REGISTRO OBSERVACIONAL de TRIANGULACIÓN entre FACILITADORA, APUNTADOR Y OBSERVADOR** Escritos asentados en Cédulas /Tarjetas, complementados y Confrontados con los Anecdóticos propios de los Facilitadores. Dicha triangulación, posibilita constatar y encarar los datos obtenidos durante las sesiones para su Valoración / Evaluación, de la Etapa final, tales regis-

tros se llevan Diaria, Mensual y Semestralmente. **11. ANECDOTARIOS (PERSONAL y COMUNITARIO y / o COLECTIVO)**, es el libro de las Anécdotas, puede ser llevado en común acuerdo entre Facilitadores, Observadores y Apuntadores y Participantes Activos o Actuantes, sen ellos e anotan los hechos significativos de la conducta, de los saberes, haceres y sentires, de todos en cada una de las sesiones a lo largo de todo el Período/Semestre en el que fueron programadas. Este es el **Diario Anecdótico comunitario o Colectivo**. Sirve para constatar el grado de Participación de todos y cada uno de los Participantes. **12. LISTADO de CONTROL de TRABAJOS TERMINALES / FINALES**, en las que se reacumulan los datos terminales sobre los objetivos alcanzados por el o los conjuntos de un grupo. Son útiles porque reflejan y almacenan la obtención de los objetivos de las técnicas en las sesiones durante un ciclo, escolar o no. **13 y 13'. FORMATOS para REGISTRO y RECORDS de ASIMILACIÓN y APRENDIZAJE**. En este formato se llevan a cabo: la **AUTOEVALUACIÓN/EVALUACIÓN**; la **EVALUACIÓN CONJUNTA**, la **EVALUACIÓN RECÍPROCA** y la **EVALUACIÓN PROMEDIAL**. **14, 15 y 16. FORMATO para EVALUACIÓN / VALORACIÓN de la CAPACIDAD Y HABILIDADES de ACTUACIÓN Y CONDUCCIÓN del DOCENTE**. En un afán de obtener una **Medida Propia de Eficiencia** en el cumplimiento de su rol Docente y, dada la jerarquía de las funciones que desempeña el Profesor/Facilitador, se elaboró este formato ya que es una responsabilidad que le compete en primera instancia. Es muy conveniente llevar e incluir informes anuales de su propia actuación sin desdeñar, los análisis complementarios obtenidos de las Escalas y Calificaciones de los Participantes / Alumnos, y las decisiones adoptadas en la conducción de su cátedra.

RELACIÓN DE CRITERIOS y sus INSTRUMENTOS DE VALORACIÓN / EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD

Los Instrumentos se establecen según los Criterios de Valoración y los requerimientos de cada Tema a tratar, Técnica a aplicar y/o problema a resolver.

A continuación, presentamos LA LISTA/TABLA en RELACIÓN DIRECTA con su INSTRUMENTO:

Núm.	Criterios de Valoración	Núm.	Instrumento de Evaluación
1	Que se dé la CONFIGURACIÓN DE GRUPOS DE TRABAJO CREATIVO	1	LISTA o RELACIÓN de PARTICIPANTES
2	SESIONES preferentemente PRESENCIALES, ASISTENCIA DEL 95 %	2	LISTA o RELACIÓN de PARTICIPANTES
3	PARTICIPACIÓN al 100 % en las actividades áulicas. Es importantísimo desarrollar las técnicas en el aula bajo la supervisión y guía de la facilitadora	3	Llevando un REGISTRO o RUTA de ACTIVIDADES,
4	CONDICIÓN/ NECESIDAD FUNDAMENTAL: Si el alumno asiste sin el material solicitado para trabajar en clase, no podrá permanecer en el aula.	4	FICHA DE OBSERVACIÓN INTERACTIVA (conversación directa intercambiando pareceres y formas de interpretar y percibir)
5	EFFECTUAR EVALUACIONES/VALORACIONES a manera de conversaciones y acuerdos mensuales.	5	CÉDULAS DE CONTROL Y REGISTRO, Revisión,/Records.
6	La REALIZACIÓN / PRESENTACIÓN de Tareas, Consignas e Investigaciones Documentales y de Campo, indiv y en grupo.	6	FORMATO DE PAPELETA para la Asignación Complementaria de Temas para desarrollarlos extramuros.
7	Es importante CUIDAR y CONSTATAR que el alumno haya estado bien de ánimo en la clase/SESIÓN, para ésto se realiza La AUTOOBSERVACIÓN	7	La FORMATO PARA LA PUESTA EN COMÚN , AUTO OBSERVACIÓN, ya sea escrita, oral, (hablada, cantada o actuada), en consenso, y/o baila-da, ante el grupo, a manera de Eurídrama o psico/sociodrama.
8	La OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA, Es una acción que puede ser Pasiva o Activo/ Participativa,	8	BITÁCORA OBSERVACIONAL, 8.1. Registros de Observación
9	LAS CONVERSACIONES, ENTREVISTAS/ CUESTIONARIOS , a manera de CHARLAS	9	Búsquedas en vivo, asentadas en TARJETAS/NOTAS de CAMPO en las que se escriben las CONVERSACIÓN/ENTREVISTA/ CUESTIONARIO/CHARLAS
10	La TRIANGULACIÓN, constata y encara los datos obtenidos por los facilitadores/ conductores, apuntadores y observadores.	10	REGISTROS OBSERVACIONALES , de la TRIANGULACIÓN, escritos de Apuntadores, Observadores, Facilitadores.
11	CONSTATAR EL GRADO DE PARTICIPACIÓN , valorando niveles de interés y voluntad.	11	Los Anecdotarios , son los libros en los que los facilitadores, apuntadores y observadores anotan los hechos más significativos
12	La ACUMULACIÓN o ACOPIO de la OBTENCIÓN de los OBJETIVOS a lograr en un ciclo de sesiones.	12	LISTAS de CONTROL de TERMINALES o FINALES
13	LA CONSTANTE OBSERVACIÓN y REFLEXIÓN. 1. AutoValoración/Evaluación, del participante/alumno. 2. AutoValoración/Evaluación, del profesor/facilitador. 3. Evaluación Conjunta: profesor/facilitador y partici/alumno 4. Evaluación Conjunta Reciproca: facilitador y participante. 5. Valoración/Evaluación Promedio 6. Valoración/Evaluación Final. 7. Bonificaciones 8. VALORACIÓN/EVALUACIÓN TOTAL DEFINITIVA	13	FORMATO para REGISTRO y RECORDS , que pueden ir a formar parte de la Bitácora Observacional
14 15 y 16	14, 15 y 16. FORMATOS para EVALUACIÓN/VALORACIÓN de la CAPACIDAD y HABILIDADES de ACTUACIÓN y CONDUCCIÓN del DOCENTE	14 15 y 16	14, 15 y 16. FORMATOS para EVALUACIÓN/VALORACIÓN de CAPACIDAD y HABILIDADES de ACTUACIÓN y CONDUCCIÓN del DOCENTE
	OTROS		

Para efectos de Ejemplos de INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN, por cuestiones de espacio, sólo fueron elegidos aleatoriamente, 3 que a continuación se despliegan:

Los 3 primeros (el 5, 7 y 16), retomados de la Serie arriba mencionada y b) El 3º, diseñado expofeso para la Técnica: Brain-storming o Lluvia de Ideas.

a) Los 3 siguientes ejemplos de instrumentos (el 5, 7 y 16), fueron retomados aleatoriamente de la Serie arriba mencionada.

1er Ejemplo de:

INSTRUMENTOS de EVALUACIÓN para los CRITERIOS DE VALORACIÓN de la CREATIVIDAD

5. CÉDULA de CONTROL y REGISTRO (revisiones de entregas, records y acumulación de trabajos para su Entrega/Valoración/Evaluación de la etapa final. (DIARIA, MENSUAL y SEMESTRAL).

Nombre de la Asignatura _____ No. de la hoja _____

Nombre del Alumno _____

Nombre de la Facilitadora _____

Núm de la sesión _____ Fecha: _____ Ciclo escolar _____

Núm.	Nombre de las Técnicas y sus actividades	Revisado	Entregado	No entregado/Pendiente	Fecha
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

Observaciones:

2º Ejemplo de :

INSTRUMENTOS de EVALUACIÓN para los CRITERIOS DE VALORACIÓN de la CREATIVIDAD

7. PUESTA EN COMÚN, autOObservando, ya sea escrita, oral, (hablada, cantada o actuada), en consenso, y/o bailada, ante el grupo, a manera de Euridrama o psico/sociodrama (DIARIA, MENSUAL y SEMESTRALES). Es muy importante **Constatar que el participante/alumno haya estado bien de ánimo en la clase/sesión**, así como bastante interesado y suficientemente participativo y, verificar que aprendió y logró los objetivos que se perseguían con la aplicación de las técnicas.

Nombre de la Asignatura _____ No. de la hoja _____

Nombre del Alumno _____

Nombre de la Facilitadora _____

Núm de la sesión _____ Fecha: _____ Ciclo escolar _____

Título o nombre de la sesión, actividad, ejercicio o técnica. Autora: Mtra Carmen Martínez Campos

autOObservando

Antes de la sesión *me sentía...*

Durante la sesión, *observé y capté...*

Después de la sesión, *opino que.....*

232

El ejemplo 3º**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN para los CRITERIOS DE VALORACIÓN DE LA CREATIVIDAD**

16-. FORMATO PARA EVALUACIÓN/VALORACIÓN DE LA CAPACIDAD y HABILIDADES DE ACTUACIÓN Y CONDUCCIÓN DOCENTE. En un afán de poseer una **Medida Propia de Eficiencia** en el cumplimiento del rol docente, y dada la jerarquía de las funciones que desempeñan el profesor/facilitador, se ha elaborado el siguiente formato, que puede ser aplicado indistintamente a todo profesor / a en cualquier asignatura, ya que dicha evaluación / valoración, es una responsabilidad que le compete en primera instancia. Es muy conveniente, para el profesor / facilitador, llevar e incluir informes anuales de su propia actuación, sin desdeñar los análisis complementarios obtenidos de las escalas/calificaciones y observaciones de los participantes / alumnos sobre las decisiones adoptadas en la conducción de su cátedra.

Nombre de la **Asignatura** _____ No. de la hoja _____

Nombre del alumno/Participante _____

Nombre de la Facilitadora _____

Núm de la sesión _____ **Fecha:** _____ **Ciclo escolar:** _____

Instrum. No. 15	FORMATO PARA EVALUACIÓN/VALORACIÓN DE CAPACIDAD y HABILIDADES DE ACTUACIÓN Y CONDUCCIÓN DOCENTE					
	PARÁMETROS	Siempre	Con mucha frecuencia	Algunas veces	Casi Nunca	Nunca
	CALIFICACIÓN	5	4	3	2	1
	PORCENTAJES	80-100 %	60-79 %	40-59 %	20-39 %	1-19 %
Núm.	C R I T E R I O S					
1	Apoya la formación profesional de los alumnos					
2	Emplea diversos materiales didácticos para mejorar su trabajo en el aula					
3	Crea actividades en las que se aplica la teoría.					
4	Prepara con la suficiente antelación el material didáctico para su clase					
5	Expone con orden y claridad los respectivos temas y actividades del curso					
6	Sugiere a los alumnos que relacionen lo desarrollado en clase con otras materias					
7	Al exponer los temas en clase, se aprecia el adecuado y necesario orden.					
8	Proporciona las respectivas muestras de respeto a los alumnos.					
9	Muestra un alto grado de tolerancia con los alumnos					
10	Hace uso de diferentes técnicas pedagógicas					
11	Se muestra muy comprometida con su trabajo como docente					
12	Se conduce de manera objetiva en y con el aprendizaje de los alumnos					
13	Estimula a los alumnos para que realicen investigaciones y que sean unos "buscadores/encontradores"					
14	Promueve y Aplica la imparcialidad a los alumnos					
15	Se muestra con disposición para atender a los alumnos					
16	Es cumplida con el horario de su clase/sesión					
17	Contempla visitas necesarias a museos, exposiciones, etc., durante el curso.					
18	Crea un ambiente permisivo y de confianza en el salón					
19	Establece una buena comunicación con los alumnos, dentro y fuera del aula					
20	Expone los suficientes ejemplos en los que se aplica y comprueba la teoría					
21	Su ética siempre está a flor de piel y en el pleno de su labor académica.					
22	Respeto lo más que se puede el temario establecido para el curso					
23	Guía e Instaura diversas actividades para que los alumnos participen					
24	Aclara las dudas presentadas por los alumnos					
25	Se preocupa y encamina su clase hacia un gran dinamismo.					
26	Exhibe o muestra su experiencia en el ámbito laboral					
27	Estimula la Creatividad de los alumnos					
28	Manifiesta un alto dominio de conocimiento de su materia.					
29	Toma muy en cuenta las opiniones de los alumnos					
30	Suele ser muy paciente con los alumnos en la clase/sesión					
	SUMAR las calificaciones y Porcentajes PARA OBTENER el TOTAL					

Observaciones Generales:

El ejemplo 4º, Instrumento de Evaluación diseñado exprofeso para la Técnica: Brainstorming o **Lluvia de Ideas**

Folio	INSTRUMENTO DE VALORACIÓN DE TÉCNICAS DE CREATIVIDAD							
Nombre de la Escuela, licenciatura, Asignatura o de la Empresa.							Fecha:	
Nombre de la Técnica:		Brainstorming						
PARÁMETROS		En gran Medida	Moderadamente	Término medio	Poco	Muy Poco	Nada	Observaciones
CALIFICACIONES		5	4	3	2	1	0	
PORCENTAJES		100 %	80 %	60 %	40 %	20 %	0 %	
Núm	CRITERIOS: es necesario que....							
1	QUE INTERVENGAN LOS 12 ó 15 PARTICIPANTES							
2	QUE LAS CONDICIONES DEL LUGAR SEAN LAS ADECUADAS							
3	QUE LOS PARTICIPANTES LLEGUEN PUNTUALES Y PERMANEZCAN TODO EL TIEMPO EN LA SESIÓN							
4	QUE EMPIECE A LA HORA CONVENIDA, QUE NO HAYA INTERRUPCIONES							
5	QUE DURE EXACTAMENTE EL TIEMPO DISPUESTO PARA LA SESIÓN.							
6	QUE HAYA UN DESCANSO DE 15 MIN, DEPENDIENDO DEL TIEMPO QUE DURE LA SESIÓN, EN EL CASO DE QUE DURE DE 45 MIN A 2 HRS.							
7	QUE SE OFREZCA A LOS PARTICIPANTES UN REFRIGERIO.							
8	QUE LA SESIÓN SEA LLEVADA EN ESTRICTO ORDEN y RESPETO							
9	QUE SE PRODUZCAN, COMO MÁXIMO, ALREDEDOR DE 1 IDEA POR MINUTO POR PARTICIPANTE Y DEPENDERÁ DEL TIEMPO QUE DURE LA SESIÓN.							
10	OTRO:							
TOTALES (sumar en vertical)								Suma horizontal Total:

234

Con lo anterior, consideramos que por el momento damos por terminada, esta primera parte de la investigación, queremos decir con ésto que nos vemos en la necesidad de hacer una pausa, ya que, tanto nuestros querido lectores, que han resistido a la tentación de abandonarnos y terminar junto a nosotros, como nosotros mismos, nos hemos dado cuenta, de que “AFORTUNADAMENTE NUNCA TERMINAREMOS”, que bien podríamos llamar a este trabajo como “**El Cuento de nunca acabar**” o ver a esta Exploración, como a toda Investigación, justo como una “**Historia sin fin**” o simplemente recordar lo que se mencionó al principio del trabajo, definiendo a la Creatividad como: “**la Fiesta a la cual llegamos cuando ya ha empezado y de la que nos vamos sin que haya terminado**” y ahora añadiremos que: “**... podemos volver a ella cuando sea necesario...**”, ya que queda mucho por aprender, por y **para seguir** investigando, experimentando, produciendo, inventando, etc, es decir en una palabra: **CREANDO**. Aún de pretender ya terminar, es menester consumir la consiguiente elaboración del presente documento/TESIS, y para ello es necesario que pasemos a la parte de las **CONCLUSIONES**, las cuales se llevarán a cabo ilustradas **con las IMÁGENES** que revelan el trabajo de aplicar las técnicas en las sesiones. En el entendido de que dichas imágenes son los resultados **obtenidos** de las actividades y trabajos realizados **con la Aplicación de las Técnicas Específicas de Creatividad que**

configuran la Propuesta Teórica Metodológica Práctica para el Taller de Creatividad Aplicada, que apoya y da sustento al Método Creativo/Creador en el que se basa nuestro Modelo SPHPO.

A preludio de introducción hacia nuestras conclusiones, mencionaremos que se ha comenzado haciendo, a manera de Índice de Ilustraciones, una lista de las Técnicas llevadas a cabo, ilustraciones que hacen constar a dichas técnicas, y se ha elaborado una breve descripción de estas, antes de entrar de lleno a las imágenes que ilustran a las conclusiones propiamente dichas. Índice General de Ilustraciones de las Conclusiones:

Fig. 24 ó 1. De Plasti / *ABSTRACTUM*

Fig. 25 ó 2. De Plasti / *FIGURATIVUS*

Fig. 26 ó 3. De Poli/ABSTRACTUM INCONCRETUM

Fig. 27 ó 4. De Poli/FIGURATIVUS/NCONCRETUM

Fig. 28 ó 5. EL FIN JUSTIFICA LOS MIEDOS

Fig. 29 ó 6. SINUOIDE CONTINUUM FANTASTICUS

Fig. 30 ó 7. PARA SOÑAR A GUSTO y Sleep Writting

Fig. 31 ó 8. META-MORPHOSIS

Fig. 32 Diferentes soportes. No. 1384 del Cat. Gra.

Fig. 33 Técnica de relajación en sesión. No 1351 del Cat. Gral.

Fig. 34 Puesta en Marcha. Escena de trabajo con los ojos cubiertos

Fig. 35 Trabajo con las Máscaras

CONCLUSIONES ...

Intro.

Para Las Conclusiones hemos querido completar y llegar a ellas, no sólo con algo escrito, y por aquello de que: “*una imagen dice más que mil palabras*”, queremos ofrecer a nuestros lectores, conclusiones visuales, es decir, a lo escrito queremos reforzarlo ilustrándolo con imágenes/ resultados, retomadas de las sesiones y donadas por los Participantes/ Actuantes, para que nuestros lectores se enteren visual-mente de lo QUE se ha venido haciendo y lo que SE HACE a lo interno del aula, del CÓMO, del CON QUÉ, y del PARA QUIEN se desarrollan las actividades/ ejercicios *in situ* y que con todo esto, el aula se convierte en un Taller de Producción de Obra / Objeto / Productos, provenientes de lo que nos arroja la inclusión e incidencia de nuestro Cuerpo de Técnicas Específicas de Creatividad aplicadas y trabajadas en las Sesiones de Creatividad una y otra vez, de lo que se hace, forma, forja, concibe descubre, inventa e innova en ellas, durante un Tiempo/Espacio (aula/taller), y de lo que, creemos firmemente, es y será capaz de Producir Nuestro

TALLER de CREATIVIDAD APLICADA

Propuesta Teórico / Metodológica / Práctica

para la licenciatura

Diseño y Comunicación Visual

CREATIVIDADES... Ilustrada(s) con el CATÁLOGO DE IMÁGENES... (235-248)

Queremos concluir mostrando, trabajos obtenidos de las muchas técnicas que tenemos en nuestro haber, por cuestiones de espacio, sólo expondremos algunos de los resultados que se lograron al llevar a cabo determinadas técnicas con sus correspondientes Aplicaciones a Temáticas de Diseño como: **CARTEL, PORTADAS para CD, de LIBRO, de REVISTA, de CD'S MUSICALES, PORTADAS de CUADERNO, (Scribe), PATRÓN/MÓDULO/RAPORT o MOTIVO PARA ESTAMPAR, en Bufandas, camisetas, etc, TIMBRES POSTALES, ETIQUETAS para ENVASE metálico Aerosol y de cartón, EMPAQUE, de lápices decorativos; PÁGINAS WEB, TARJETAS POSTALES, SEPARADORES para LIBRO, imágenes aplicadas a la elaboración de REVISTAS/CUENTITOS INFANTILES** ó para la **ILUSTRACIÓN de PUBLICACIONES PARA NIÑOS**, y desde una **Propuesta para decorar el TELÓN de un TEATRO, hasta una propuesta para diseñar y construir BIOMBOS, elaborar CORTINAS, COJINES Y ALMOHADAS.**

Ahora procederemos a dar una breve explicación en lo que consiste cada una de las técnicas aplicadas en los trabajos anteriormente mencionados.

1. De Plasti / ABSTRACTUM, (núm. I.1.23.4.1., de la Lista General) Técnica plasmada con barritas de plastilina, de diferentes colores, esparcida con las manos, sobre 1/8 de cartón cascarón (dividido en 2 mitades), dejándose llevar libremente, sin pensar, por el espacio que es un soporte rígido de cartón cascarón (la mitad de un 1/8) y con los ojos cubiertos por un paliacate o mascarada, procurando “*ver con las manos*” (las yemas de nuestros dedos se van convirtiendo en nuestros ojos, al recorrer la superficie trabajada con ellas), que no quede ningún espacio vacío de color. Una vez constatado esto último, se descubre los ojos, se observa

la imagen tal como quedó, procurando encontrar figuras de diversas formas, entre más extrañas, mejor. Asignarle un título en función de ellas y escribir una historia fantástica alrededor de las mismas. Aplicarla a un tema de composición diseño, ya sea cartel, portada, etc.

Objetivos Específicos, Sensibilizar el sentido Táctil, el de la Visión, Visionaria y activar, y desarrollar, aspectos de índole afectiva con la finalidad de Integración grupal, de Comunicar y Socializar.

2. De Plasti / FIGURATIVUS, (núm. 1.1.23.4.2. de la Lista General). Esta técnica se realiza con barritas de plastilina de diferentes colores, distribuida (embarrada o esparcida) con las manos, sobre una superficie de cartón cascarón (1/8 partido en dos mitades), u otro soporte rígido, con los ojos cubiertos por un paliacate o mascada. En este caso se debe imaginar o pensar en “*un algo*” figurativo, y dibujarlo/perfilarlo o delinearlo, tal cual se esté pensando, en tanto que debe ser reconocible primera impresión, sin embargo debe llevar un tanto o mucho de extraño, raro, ilógico o de descontextualización, ya sea en el color, la forma o en la función. Una vez que se quita el paliacate, constatar que sí se realizó lo que se estaba pensando.

Objetivo Específico: Sensibilizar los sentidos Táctil / Mental, Psicomotriz / Corpóreo / Visual, en tanto que se debe lograr un alto grado de conexión Mente/Mano/Visión (para que ésta, al final, vea lo que la mano hace de lo que aquella dice) y aspectos de índole emocional afectivas.
- Una vez terminado, de lo figurativo que la imagen ofrece, o la que el espectador perciba, asignarle un título a la obra, escribirle una historia fantástica y aplicar a algún tema de diseño.

3. De Poli / ABSTRACTUM o INCONCRETUM, (núm. 1.1.22.4.3. de la Lista General). Técnica efectuada con pinturas politec de diferentes colores, sobre papel kraft, en el cual, se vierten gotas generosas de pintura, que bien distribuidas, de manera que se prevea se va a poder saturar de color toda la superficie. Se coloca el paliacate en los ojos, y, exclusivamente con las yemas de los dedos, con las dos manos al mismo tiempo, se esparce la pintura por toda el área del papel, conscientes de recordar por donde ya se deslizó esparciendo la pintura, y con el cuidado de no utilizar toda la mano para no embarrar y terminar dejando una plasta de un solo color, hasta aquí se hace con los ojos cubiertos. Al terminar, se descubren los ojos, y observando la imagen obtenida, encontrar figuras y formas extrañas, raras, fantasmagóricas, asignarle un título y hacerle una historia fantástica.

Después, del papel, se pasa a la cara, primero a la propia, después a la del compañero de al lado y luego el compañero hacia nosotros, al final, todos deben intervenir colorísticamente la cara de todos, para registrar las sensaciones percibidas, en la Puesta en Común, tanto escrita como en consenso.

Objetivos Específicos, Sensibilizar táctilo/Facial, Emocional y Afectivamente. Hacer una Extensión del papel a la cara, por medio de las manos. Identificar 3 tipos de Sensaciones: 1ª Las sensaciones que despierta el hecho de pintarse la cara uno mismo; 2ª Las sensaciones que se producen al pintar o intervenir colorísticamente a los otros compañeros y 3ª Las sensaciones que se perciben con el hecho de que los compañeros nos pinten o nos intervengan a nosotros. Cabe señalar que esto es preparatorio para Lienzo Humano.

4. De Poli / FIGURATIVUS CONCRETUS, (núm. 1.1.22.4.4. de la Lista General p. 89), técnica realizada con pinturas politec, de diferentes colores, sobre papel kraft, en el cual se vierten gotas generosas de pintura, procurando que queden bien distribuidas por toda la superficie, previendo que va a alcanzar para saturar de color toda la superficie. Se coloca el paliacate o mascada en los ojos, se traza o delinea, con los dedos, sobre las gotas de pintura, algo en lo que estemos pensando como: objetos extraños poco reconocibles, lógicos pero más bien fantasiosos, cada vez menos identificables, objetos de formas y figuras fantasmagóricas y raras.

Objetivos Específicos, Sensibilizar y desarrollar Táctilo/Facial, Emocional y Afectivamente. Hacer una Extensión de la mente a través de las manos, para plasmar verdaderamente lo que se está pensando, con todo lo ilógico que implícita.

5. EL FIN JUSTIFICA los MIEDOS, (núm. 1.1.14. de la Lista General, p. 90), es una Técnica que está redactada en términos de Educación a Distancia para invitar al lector a llevarla a cabo y está ceñida a los elementos que componen la Estructura Conceptual General de una Sesión de Creatividad.

UNIDAD TEMÁTICA: **TÉCNICAS ESPECÍFICAS de CREATIVIDAD.**

Técnica: ***iEl fin justifica los Miedos!***

1. Objetivos de la Técnica:

- Técnica utilizada para que afloren algunos de los Inhibidores que bloquean el Proceso Creador, entendidos como *los miedos o temores y hasta pavores* que solemos tener.

- Esta técnica nos ayuda a superarlos transportándolos a un **objeto/es-cultura** utilizando los materiales, que a continuación se mencionan:

II. Materiales para utilizar:

1 paliacate, mascada o pañoleta

1 barra de jabón de pasta, tamaño grande marca ZOTE o de la marca que sea, también se puede trabajar con un jabón de tocador.

1 cuchara normal de metal

III. Explicación/Introducción del Procedimiento o Desarrollo de la Técnica:

I. Siéntate a la mesa, cúbreala con plástico cristal, coloca frente a ti el jabón listo para trabajar con él y la cuchara. Cúbrete los ojos con el paliacate.

- Realiza el siguiente ejercicio de **relajación**: inhala o toma aire profundamente durante 5 segundos, retenlo por 5 segundos y exhálalo lentamente durante otros 5 segundos.

- Repite tres veces. **iListo!**

IV. Puesta en Marcha:

- Comienza a pensar y/o a recordar cuales son tus **miedos más grandes** y al mismo tiempo comienza a “*tallar*” el jabón con la cuchara.

- Ten en cuenta esto: **la finalidad de este ejercicio es que no veas lo que haces, sino que hagas lo que sientes.**

- Cuando creas conveniente que has terminado, limpia o sacude lo más que puedas tus manos, quítate el paliacate y observa tu trabajo. Date cuenta y **imaravíllate!**

iHas realizado una escultura! en la que quedaron plasmados tus miedos,

ésto le da su significado y de ahí se deriva, o te sugiere, un nombre o título para la pieza.

V. Puesta en común.

Escribe en una hoja un textito en el que me comentes tu apreciación de la técnica, **cómo y qué sentiste** al hacerla, de cómo te sientes al ver tu pieza ya terminada, etc., es decir, todo lo que quieras comentar al respecto, que no exceda de una cuartilla.

VI. Valoración/Evaluación.

- Tómale una fotografía por cada cara, anota, como pie de foto, un texto que sea la descripción y el significado que tiene cada una y súbela, para conocerla.

- Una vez terminada la actividad resuelve el formatito de **AutoEvaluación** que se anexa y envíala a la sección de Buzón de esta plataforma (Dokeos).

VII. Y nos vemos en la siguiente actividad. Kar!

6. SINUOIDE CONTINUUM FANTASTICUS, (núm. 1.1.46. de la Lista General) (Oído, coordinación, ubicación, equilibrio, visión Visionaria, inventiva), técnica plasmada con gises de diferentes colores, sobre un soporte de papel kraft (1/2 m), en el cual, con los ojos cubiertos con el paliacate o mascarada, con un gis, se plasma una estructura al ritmo de una música preseleccionada, determinada para el efecto de oír, graficar o representar lo que se está escuchando, procurando recorrer o viajar por toda la superficie y que quede bien distribuida en toda la superficie, terminándola justo cuando la música deje de sonar, de manera que se obtiene una estructura sinuosa, muy fluida, en la que han identificado los instrumentos participantes, sus tiempos, intensidades y duración.

Al terminar la estructura:

- Observar y encontrar figuras fantasmagóricas de seres fantásticos y raros, formas extrañas e ilógicas.

- Asignar un título o nombre a la imagen.

- Escribirle una historia o cuento aproximadamente de 2 o 3 cuartillas.

- Ilustrar las cuartillas dividiéndolas, delimitando párrafos y número de páginas.

- El tema de diseño a aplicar la imagen: un ejercicio de diseño editorial.

- Construir una revista o librito, infantil o no, el cual deberá tener una forma especial de manejo y manipulación rara, extraña e inusual.

Objetivos Específicos: Desarrollar el Oído, la coordinación psicomotriz, es un ejercicio de ubicación y equilibrio, la visión Visionaria de interpretación y composición y Propiciar la inventiva.

7. Para SOÑAR A GUSTO (y para la técnica: Sleep Writting),

(núm. 1.1.37. de la Lista General) La Técnica: **Para Soñar a gusto**, implica la capacidad de relajación y concentración, para el efecto de llevar el estado Consciente al estado Inconsciente, que es el Dormir/Soñar, es decir, tener el dominio de estar conscientes cuando estamos dormidos, específicamente, en la etapa más profunda del sueño, porque es ahí donde encontramos las respuestas más extrañas que podamos concebir; porque “*es un lugar*” al que nunca accedamos conscientemente queriendo encontrar algo específico como lo es la respuesta a alguna pregunta o la solución de algún problema, el que tenemos que introducir al sueño pensando, concentradamente en él, justo en el momento de quedarnos dormidos rumbo al sueño. Un vez que se despierta se escribe relata uno lo que soñó y otro lo escribe para llevar un registro.

- **La Técnica Sleep-Writting** (núm. 1.1.48, de la Lista General) consiste en dormirse, pensando concentrados en un problema específico, para

luego soñar, navegando y escudriñando en el sueño algo que pudiera servirnos para solucionar nuestro problema, una vez detectado ésto, tener la capacidad de despertar, escribirlo (para esto se tiene a la mano lápiz y papel), e inmediatamente, volverse a dormir para conectarse con el mismo sueño otra vez, es decir, en donde nos quedamos soñando, y continuar la búsqueda/encuentro.

Para estas TÉCNICAS, se diseñan y construyen: **LAS ALMOHADAS**, mismas que son de las formas más diversas y divertidas, por ejemplo tenemos: un **TÓTEM** (Ángel), un **NOPAL con sus TUNAS** (Brenda), una **LUNA MEDIA Magenta** (Claudia), un **CANGREJO** (Elizabeth), un **LIBRO** (Iván), un **PEZ** (Jessica), **La Sonrisa de JA,JA,JA, LOU - IN** almohada en forma de **CALABAZA** (Karina), un **ELLE FAN TITO** (Magali), un **GATITO RETOZÓN** (María) un **RECTÁNGULO con BOTONES** (Montserrat), una **MARIPOSA Color Ada** (Ofelia), el **MONSTRUO AZUL de los OJOS GRANDES** (Rodolfo), **DESTELLOS PLATEADOS** (Carmen); **TORTUGUÍN** (Mireya), un **PEZ ROSA-DOO** (Valeria); **DIABLILLO CUADRADO** (“... más sabe, duerme y sueña el diablo por cuadrado que por diablo”) (Edgar), **LA MANO de LOS ANILLOS**; **MARI, posa Multicolores** (Jéssica), **LA FORMAMORFA LUZA** (Sandra); **CORAZÓN TROVADOR** (Lucero); **LUNA LLENA FIUSHA de círculos con centricos radiales** (Binisa), **LEO ‘NCITO ROSS ¡Ah!** (Rocío), **Son - Riente MONSTRU - ITO** (Mariana), **HONG - GOA Naranja DIITO, y muchos otros.**

Objetivos Específicos, Diseñar y Construir un objeto amable para uso personal, atendiendo a necesidades emocionales propias, es decir a nuestro entero gusto. Desarrollar la capacidad de concentración, dormir y, en estado consciente, soñar, despertar, escribir y volverse a dormir para conectarse de nuevo con el mismo sueño. De no ser posible esto último,

dormirse y comenzar con un nuevo sueño, o sea, una nueva Búsqueda/ Encuentro de Soluciones Alternativas.

8. META: Morphosis, (de las METMÓRFICAS, Núm. 1.1.32.1, de la Lista General), técnica que consiste en trabajar con dos fotocopias a color, o blanco y negro, de una obra pictórica o una imagen ya dada, Trazarle en la parte de atrás, una estructura sinuode, dentro de ésta hacer una especie de rompecabezas, delimitando las figuras que la estructura ofrezca. Recortar las piezas, colocarlas con lo impreso boca abajo y tenerlas muy a la mano. En un ¼ de ilustración negra o gris, tomarlas al azar, e ir pegándolas al soporte, procurando que coincidan las aristas de las formas, (en caso de ser muy necesario), tan sólo se permite 1 mm de traslape entre una pieza y otra. Al terminar de pegar todas las piezas embonadas, encontrarle una forma, darle un nombre o título a la obra y aplicarla a un tema de diseño, ya sea cartel, etc.

Objetivos Específicos, como su nombre lo indica: Meta = llegar a...; y, *morphosis* = la forma, esto quiere decir que lo que se pretende es encontrar una forma, perouna forma completamente en transformación, una forma que no tenga ningún resquicio de sus orígenes. Una vez obtenida la imagen, aplicarla a un tema de diseño. Es un Trabajo de sensibilización táctilo/auditiva, psicomotriz de conexión mente mano, de emociones y afectividad, constructivo/visual y de aplicación Práctica inmediata.

A continuación enunciaremos la lista de las técnicas trabajadas y **mostraremos, los trabajos/resultados, obtenidos** por los alumnos y dicho sea de paso, que son las imágenes, que nos ayudan a Ilustrar las Conclusiones. (Los números en el paréntesis indican la página de la Clasificación General **de las Técnicas según el Método que las contiene**).

Fig. 24 ó I.1. Técnica: Plasti/ABSTRACTUM (62)



Fig. 24.1. No.1340 del Cat. Gral. **Portada de libro**



Fig. 24.3. No. 1342 del Cat. Gral. **Portada de libro**

Fig. 25 ó I. 2. Técnica: Plasti/FIGURATIVUS. (62)

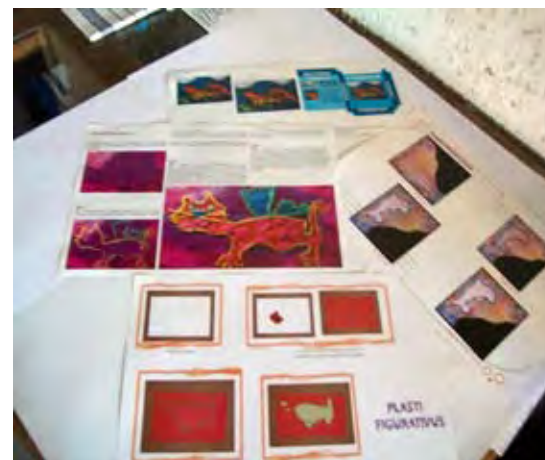


Fig. 25.1. No. 1343 del Cat. Gral. **Timbre postal (Beatriz)**



Fig. 24.2. No. 1341 del Cat. Gra. **Portada de libro**



Fig. 24.4. No. 1342.1 del Cat. Gral. **Portada de Revista**



Fig. 25.2. No. 1344 del Cat. Gral. **Postal, Timbre Conmemorativo y Propuesta de Portada de cuaderno para la marca Escribe**

Fig. 26 ó 1.3. De Poli/ABSTRACTUM/IN-CONCRETUM (Ver Lista General de Técnicas 62)



Fig. 25.3. No. 1345 del Catálogo General
Procedimiento de la Técnica



26.1. Varias Muestras No. 1350 del Catálogo General

Fig. 27 ó 1.4. De Poli/FIGURATIVUS CONCRETUS (196)



Fig. 27.1. No. pendiente de Poli/Figurativus



Fig. 25.4. No. 1346 del Cat. Gral. **Propuesta para Empaque de lápices de colores**, de Jéssica Sepúlveda



Fig. 26.2. No. 1358 del Catálogo General
Poli/Abstractum Dáctilo/Facial

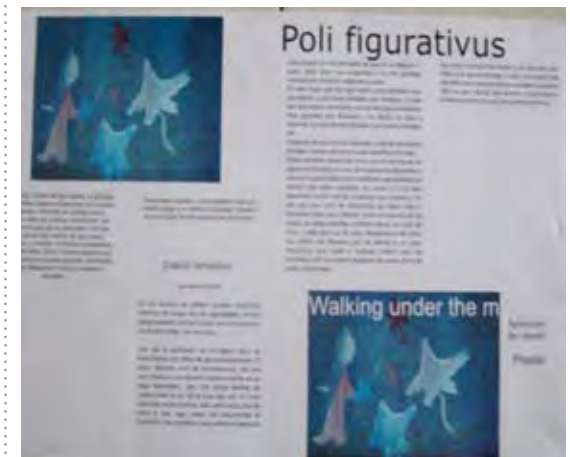


Fig. 27.2. No. Pendiente de Poli/Figurativus

**Fig. 28 ó 1.5. Técnica:
EL FIN JUSTIFICA LOS MIEDOS. (62)**



Fig. 28.1. No. 1347 del Catálogo General **Procedimiento**

Fig. 29 ó 1.6. Técnica aplicada o utilizada: SINUOIDE CONTINUUM FANTASTICUS (63)



Fig. 29.1. No. 1327 del Cat. Gral. Grupo 5050-2010



Fig. 29.3. No. 1330 del Cat. Gral. Jéssica y Areli

244



Fig. 28.2. No. 1348 del Catálogo General **Ejemplo**

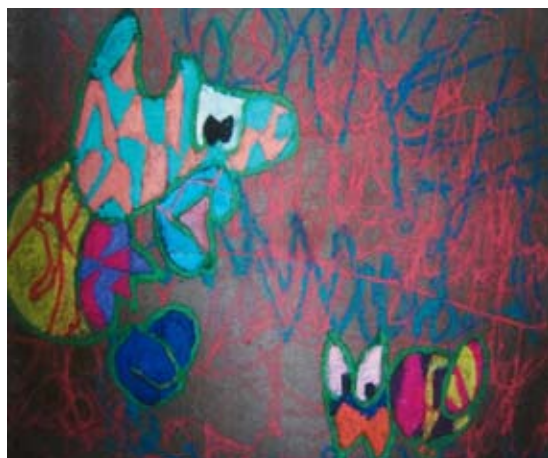


Fig. 29.2. No. 1328 del Cat. Gral. Grupo 5050-2010



Fig. 29.3.1. No. 1329 del Catálogo General **Procedimiento y aplicación**

**Fig. 30 ó I.7. PARA SOÑAR A GUSTO
y/o Sleep Writing (196)**



Fig. 29.4. No. 1334 del Cat. Gral. Obra terminada



Fig. 29.5. No. 1336 del Cat. Gral. Otros ejemplos



**Fig. 30.1. No.1385 del Catálogo General Muestras de
ALMOHADAS (Magali)**



**Fig. 29.4.1. No. 1333 del Catálogo General Producto
de la Técnica Sinuoide Continuum (Ofelia)**



Fig. 29.6. No. 1337 del Cat. Gral. Otros ejemplos



**Fig. 30.2. No.1386 del Catálogo General Muestras de
ALMOHADAS (Maria de la Luz)**

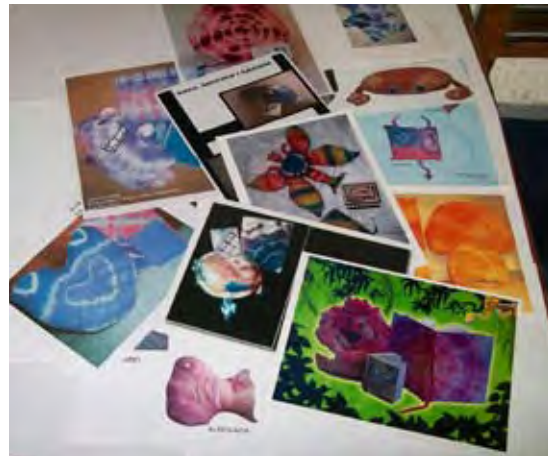


Fig. 30.3. No.1387 del Catálogo General **Otros ejemplos de ALMOHADAS (Diferentes alumnos)**

Fig. 30 **PARA SOÑAR A GUSTO y Sleep Writting**

1. TORTUGUÍN (Mireya),
2. PEZ ROSA-DOO (Valeria);
3. DIABLILLO CUADRADO (más sabe (duerme y sueña) el diablo por cuadrado que por diablo (Edgar),
4. LA MANO de LOS ANILLOS,
5. MARI posa Multicolores (Jéssica),
6. LA FORMAMORFALUZA (Sandra);
7. CORAZÓN TROVADOR (Lucero);
8. LUNA Fiusha LLENA de círculos con *centricos radiales* (Binisa),
9. LEO 'NCITO ROSS-Ah!! (Rocío),
10. Zoon-Riente MONSTRU-ITO (Mariana),
11. HONG-GOA-Naranja DITO y muchos otros.

Fig. 31. META - MORPHOSIS. (196)



Fig. 31.1 No. 1359 del Cat. Gral. Aplic. Estampado



Fig. 31.3. No. 1366 del Cat. Gral. Procedimiento

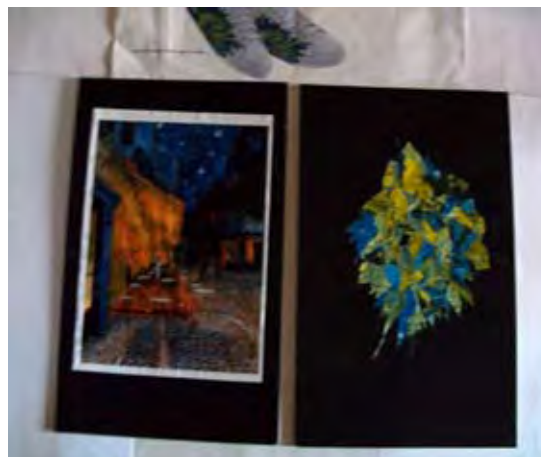


Fig. 31.2. No. 1362 del Cat. Gral. Procedimiento



Fig. 31.4. No. 1364 del Cat. Gral. Aplicación (Marisol)

Fig. 31. META - MORPHOSIS. (196) continuación



Fig. 31. 5. No. 1367 del Catálogo General Procedimiento. Propuesta para la marca Scribe. (Magali)



Fig. 31.7. No. 1372 del Cat. Gral. Procedimiento

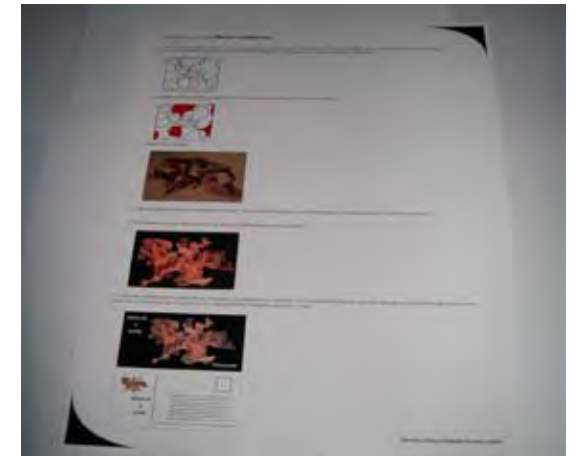


Fig. 31.9. No. 1374 del Catálogo General Proceso y Aplicación. (Martha)

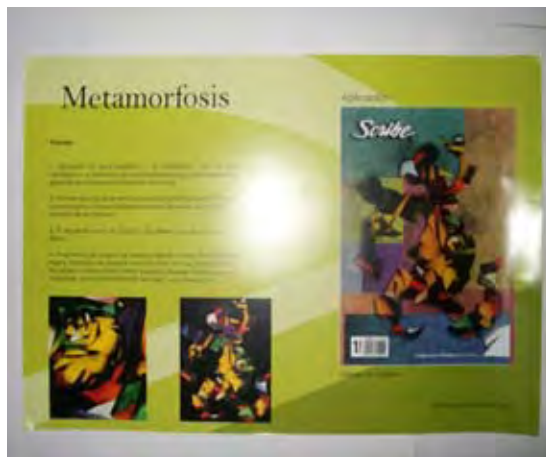


Fig. 31.6. No. 1368 del Catálogo General Aplicación Portada de cuaderno



Fig. 31.8. No. 1373 del Catálogo General Proceso y Aplicación (Suhely)



Fig. 31.10. No. 1375 del Catálogo General Procedimiento y Aplicación (Aída)



Fig. 31.11. No.1376 del Catálogo General Proceso y Aplicación. (Ana)



Fig. 32. No. 1384 del Catálogo General Otras aplicaciones de varios alumnos

Fig. 33. TÉCNICA de RELAJACIÓN



Fig. 33. No. 1351 del Catálogo General Periodo de Relajación

Fig. 34. Puesta en Marcha, para una SESIÓN de CREATIVIDAD



Fig. 34. No. 1355 del Cat. Gral. Puesta en Marcha

Fig. 35 ó 22. Trabajo con las Máscaras



Fig. 35.1. No. 1353 del Catálogo General. Trabajo con Máscaras, muestras de alumnos de varios semestres

Sin haber llegado a un análisis extremadamente detallado de los resultados obtenidos, arriba mencionados, *con y por* la aplicación de determinadas técnicas, dichos resultados, para esta parte de la tesis, sólo nos permitieron mostrar e ilustrar que son mucho muy aplicables a diversos temas de diseño.

Estas imágenes que ilustran esta parte de nuestras Conclusiones, son los resultados con los cuales nos propusimos destacar como se obtienen distintos y contundentes Productos Comunicacionales de Diseño, muy concretos y bastante bien definidos, con la Aplicación y Desarrollo de las Técnicas seleccionadas para tales efectos.

De ninguna manera, el llegar a esta parte de las Conclusiones, quiere decir que hemos terminado, reflexionando **al Re-VALORAR Nuestra Propuesta como Producto Terminado**, y retomando los Objetivos de la misma (los repetimos para recordarlos y tenerlos siempre presentes), son:

Objetivos Generales y Particulares de la Investigación / Propuesta. (IV del Preámbulo)

- **Realizar un análisis teórico interdisciplinario conceptual**, de Filosofía, Psicología, Pedagogía, Didáctica y Lúdica que son las ciencias y disciplinas que estudian e interpretan a la Creatividad, **creando un Documento de consulta** para la fundamentación teórica de la Creatividad misma y como asignatura.
- **Conocer y diferenciar los diversos procesos psico/sensorio/mentales, cognitivos y psicomotores** que intervienen en el Proceso Creativo / Creador.
- **Hacer una exploración a manera de NOTAS sobre la CURRÍCULA de la LICENCIATURA y su CONEXIÓN con la CREATIVIDAD.**
- **Elaborar una Propuesta Teórico Metodológica Práctica**, basada en los contenidos conceptuales interdisciplinarios, que sustente la Implementación del Taller de Creatividad Aplicada.

- **Establecer la Estructura Pedagógico / Metodológica General del Taller de Creatividad Aplicada**, con la nueva connotación de **Método Creativo / Creador y el Modelo SPHPO**,

- **Que Creatividad se constituya como Asignatura Independiente Curricular**, es decir que deje de pertenecer al cuerpo de Optativas y se establezca el compromiso de desarrollarla en sí misma a lo largo de la carrera (158).

- **Que inicie desde los primeros 4 semestres** del nivel básico, **Creatividad I, II, III y IV**, Tenga conexión muy estrecha y paralela con Diseño de I a IV, en el tronco común, y de **V a VIII, desde el 5º al 8º semestre en la Orientación de Ilustración y en la de Simbología y Soportes Tridimensionales** específicamente, y en general en todas las Orientaciones.

- **Que convierta en una forma muy especializada de trabajo en las materias de Dibujo e Ilustración y sus respectivas Optativas.**

A manera de reiteración de nuestras Conclusiones:

Esperamos que nuestro documento, al cumplir el Objetivo General (el más importante) que es: **CREAR UN DOCUMENTO DE CONSULTA ESPECIALIZADA, QUE SEA DE GRAN UTILIDAD PARA TODAS AQUELLAS PERSONAS INTERESADAS EN EL TEMA, PARA NUESTRA INSTITUCIÓN**, la Universidad Nacional Autónoma de México **Y, en específico, PARA LA ESCUELA NACIONAL de ARTES PLÁSTICAS, PARA LA CUAL FUE DISEÑADO Y CREADO.** Podemos decir que nuestra gran ganancia y beneficio, A TÍTULO PERSONAL, fue el haber tenido la oportunidad:

- **Primero**, de darnos cuenta de la necesidad e insuficiencia de Creatividad existente en la escuela (y en el terreno Profesional), y que había que satisfacerla de la mejor manera posible y a la brevedad, dentro de la formación para los estudiantes de Diseño y Comunicación Visual;
- **Segundo**, de desarrollar el tema y aprender a compensar al poder responder a muchas de las interrogantes que teníamos al respecto y,

- **Tercero**, de agradecer que, por supuesto, nos haya generado otras tantas preguntas y dejado una buena cantidad de dudas, mismas que ante la necesidad de buscar/encontrar las respuestas, nos hicieron crecer y seguiremos creciendo como Investigadores, Académicos, como Profesionales del Diseño y del Arte y, por supuesto, como **Amantes de la Inventiva**, amén de como personas sensibles, susceptibles de equivocarse y de atender, si no a todas, si a muchas de nuestras carencias y subsanarlas de la mejor forma en pro de nosotros mismos (como estudiantes y estudiosos por toda la vida) y de nuestro propio Proceso Creador, para proyectar nuestro SENTIR, PENSAR y HACER en nuestra OBRA/Objeto/Producto/Trabajo/Quehacer, en todos los ámbitos de nuestra vida y las personas con las que interactuamos continuamente.

Por supuesto que, PENDIENTES, se quedaron, en el tintero y en la mesa, en un compás de espera, OTRAS LÍNEAS de INVESTIGACIÓN consideradas también muy importantes, pero que por cuestiones de espacio y tiempo, no se pudieron realizar en esta ocasión; **como lo es estudiar y conciliar: Políticas Institucionales de Educación/Formación de Habilidades y Competencias Específicas de Creatividad en los Individuos/Actores/Alumnos/Participantes de la Sociedad Futura que es Hoy**, ya que hemos ido descubriendo que el Establecimiento Oficial y Gubernamental (el Aparato Ideológico de Estado, SEP), de dichas políticas, es lo que se necesita para hacer efectivo el desarrollo de las mencionadas Competencias a nivel masivo.

Lo anterior, quiere decir que no nada más sea una Exigencia/Potencialidad Formativa a nivel de la Educación/Formación Profesional, sino QUE SE INICIE, DESDE LA FORMACIÓN PRIMARIA de LAS PERSONAS Y TENGA SEGUIMIENTO HASTA COMPLETAR SU FORMACIÓN SUPERIOR.

EN **EL FUTURO QUE ES HOY**, YA NO ES NI SERÁ SUFICIENTE UN CREATIVO/CREADOR IMAGINARIO INDIVIDUAL, ÉSTE SERÁ NECESARIO Y SE REQUERIRÁ DEL COLECTIVO de IMAGINANTES CREADORES PARA HACER y LOGRAR QUE LAS COSAS CAMBIEN PARA ME-

JORAR LAS CONDICIONES DE LA VIDA EMOCIONAL E INTELECTO/PROCEDIMENTAL CREADORA.

Por supuesto que HAY MUCHAS LINEAS DE INVESTIGACIÓN, por ejemplo: el **Acondicionamiento del espacio Físico específico para Poner en Marcha el Proceso Creador** y por ende para Desarrollar la Creatividad; **La Habilitación de los espacios áulicos en las Escuelas**, lugar en donde, el individuo / sujeto / alumno pasa la mayor parte de su tiempo y vida, así como también de la **Instalación, acomodamiento y disposición de un Ambiente Creativo para la adaptación del Trabajo Conjunto de Compartir el Conocimiento, las Sensaciones y las Emociones**, como lo es la Enseñanza/Aprendizaje.

Líneas de investigación QUE FUERON SURGIENDO QUERIENDO SER CONTEMPLADAS y ESTUDIADAS, pero que desgraciadamente escaparon de nuestras manos, del objetivo, tiempo y espacio de esta tesis, y para terminar, QUE NO QUEDE DUDA QUE POR SU IMPORTANCIA, QUEDAN ABIERTAS, ESAS y MUCHAS OTRAS LÍNEAS SOBRE CREATIVIDAD, PARA SEGUIR TRABAJANDO EN ELLAS MÁS ADELANTE.

BIBLIOGRAFÍA

- ACEVEDO**, Ibáñez Alejandro.: **Aprender jugando 1.** Dinámicas vivenciales para Capacitación, Docencia y Consultoría. LIMUSA. 14ª reimp, 2002 México.
- ACEVEDO**, I. A.: **Aprender jugando 2.** Dinámicas vivenciales para Capacitación, Docencia y Consultoría. LIMUSA. 15ª reimp, de la 3ª Ed. 2002, México.
- ADAMS**, J. J.: **Guía y juegos para superar bloqueos.** GEDISA, Méx. 1968, 262 p.
- ALLEN**, S. M.: **Creatividad Morfológica.** HERRERO, México, 1977.
- ARIETTI**, Silvano. **La Síntesis Mágica.** F. C. E. México, 1977, 377 p.
- AUSUBEL**, David Paul. **Psicología Educativa.** TRILLAS, 2ª reimp. Méx, 1987.
- BARRET**, Gisèle.: **Pedagogía de la Situación en Expresión Dramática.** 2ª, R. EXPRESSION, Québec, 1995.
- BARRÓN**, Ruiz Ángela.: **Aprendizaje por Descubrimiento.** AMARÚ, Argent, 1994.
- BARRÓN**, Frank.: **Personalidad Creadora y Proceso Creativo.** MAROVA, España, 1976.
- BONO**, Edward, de.: **Pensamiento Lateral.** PROGRAMA, Barcelona, 1974, 125 p.
- BONO**, Edward, de: **Seis Sombreros para Pensar.** GUERNICA, S. A, Barce, 1988.
- BORTHWICK**, Graciela.: **Hacia una Educación Creativa.** FUND, España, 1982.
- CAMERON**, Julia.: **El Camino del Artista.** TROQUEL, Argentina, 1996, 203 p.
- CASTILLO**, y **GONZÁLEZ**, G.: **Desarrollo de la Creatividad.** TESIS/UNAM, 1982.
- CURTIS**, J.: **Implicaciones Educativas de la Creatividad.** ANAYA, Salamanca, 1976.
- DAVIS**, G. A. y **Scott**, J.: **Estrategias para la Creatividad.** PAIDÓS, Argentina, 1975.
- DEL AMO**, J.: **Proceso Creador y Proceso Educativo.** Documento del INEGI, 3, 1979.
- DE PRADO**, Díez David.: **Imágenes Mentales y Creatividad.**
- DINELLO**, R y otros.: **Lúdica y Creatividad.** MAGISTERIO, Colombia, 2001.
- FERNÁNDEZ**, H. J.: **Como desarrollar la originalidad y la Inventiva.** DI-DÁCTICA. Vol. 2 Cap. 3. CBE, Madrid, 1968.
- FUSTIER**, Michel.: **Pedagogía de la Creatividad.** INDEX, Madrid, 1993.
- GALTON**, F.: **Hereditary Genius.** D. APPLETON, N. Y. 1869. "English men of science, their nature and nature", Mc. MILLAN, London, 1874.
- GARDNER**, Howard. **Mentes Creativas.** PAIDÓS, Argentina, 1995.
- GARAIGORDOBIL**, L. Maité.: **Psicología para el Desarrollo de la Creatividad.** DESCLEÉ D´BROWER, España, 1995, 439 p.
- GERARDIN**, L. **La Biónica.** GUADARRAMA, Madrid, 1968.
- GORDON**, W. J. J. **Sinéctica.** HERRERO, México, 1963, 43 p.
- GOTTFRIED**, H.: **Maestros Creativos–Alumnos creativos.** KPSZ, Buenos Aires, 1979.
- GUILFORD**, J. P. y otros: **Creatividad y Educación.** PAIDÓS, México, 1977, 115 p.
- HEGEL**, G. W: **Enciclopedia de las ciencias filosóficas.** 7ª, PORRÚA, México, 1997, 305 p.
- IRALÁ**, S. Narciso.: **Eficiencia sin fatiga en el Trabajo Mental.** 6ª, PAULINAS, Bilbao, 1967, 227 p.
- JAQUI**, Herbert : **Claves para la Creatividad.** DIANA, México, 1979.
- KAUFMAN**, Arnold: **La Invéntica.** MENSAJERO, Bilbao, 1973.
- KEIL**, John: **Creatividad, como mejorarla, incrementarla y hacer que funcione.** Mc GRAW HILL México, 1994.
- KIRST**, Werner: **Desarrolle su Creatividad.** 2ª MENSAJERO, España, 1971, 128 p.
- KRETSCHMER**, E.: **The psychology of men of genius.** Barcelona, 1984.
- KRISHNAMURTI**, J. **El Estado Creativo de la Mente.** KIER, B. A, 1975.
- LOGAN**, Frank. **Fundamentos de Aprendizaje y Motiv.** 1ª reim TRILLAS, México, 1981.
- LOGAN**, M. y **LOGAN**, G. **Estrategias para una Enseñanza Creativa.** OIKOS-TAU, Barcelona, 1990.
- LOWENFELD**, V. y **BRITTAN**, W. L. **Desarrollo de la Capacidad Creadora.** KAPELUSZ, B. A, 1872.
- MARÍN**, Ibáñez Ricardo. **La Creatividad en la Educación.** KAPELUSZ, Argentina, 1974, 153 p.
- MARÍN**, Ibáñez Ricardo. **La Creatividad.** 2ª, CEAC, España, 1984, 161 pps.
- MARILEU**, P. **La Construcción de lo Imaginario.** GUADARRAMA, Madrid, 1971.
- MATUSSEK**, Paul.: **La Creatividad desde una Perspectiva Psicodinámica.** HERDER, Barcelona, 1977.

- MAY**, Rollo. *La Valentía de Crear*. EMECÉ, Buenos Aires, 1977.
- MENCHÉN**, Bellón Francisco.: *Descubrir la Creatividad*. PIRÁMIDE, Madrid 1998, 206 p.
- MUELLER**, Robert E. *Inventiva*. (Título en inglés: *Inventivity*), LIMUSA-WILEY, S. A, México, 1965, 190
- NOVAES**, María. *Pedagogía de la Aptitud Creadora*. KAPELUSZ, Argentina, 1973.
- OSTRANDER**, Sheila y Nancy, y **SCHROEDER**, Lynn. *Superaprendizaje*, Autoayuda y Superación. GRIJALBO, Barcelona, 1980.
- PAGE**, Mc **INGPEN**, R.: *Enciclopedia de las Cosas que nunca Existieron*. 15ª, ANAYA, España, 2002, 256 p.
- PÉREZ Álvarez Sergio**.: *Psicología y Didáctica del Aprendizaje Constructivo 3*. 1ª, BRAGA, Argentina, 1992.
- PIAGET**, Jean:
- PLATÓN**.: *Diálogos*. 25ª, PORRÚA, México, 1998, 785 p.
- RAUDSEPP**, Eugene. *Juegos Creativos*. 4ª, SELECTOR, México, 1989, 216 p.
- RAVAGLIOLI**, Fabricio.: *Compendio de las Ciencias de la Educación*. 1ª Parte: Perfil de la Teoría Moderna de la Educación. 2ª ed., GRIJALBO, México, 1984, 192 p.
- RIBOT**, G.: *Ensayo sobre Imaginación Creadora*. VICTORIANO SUÁREZ, Madrid, 1901.
- RODRIGUEZ**, E. Mauro: *Manual de la Creatividad*. 2ª 1989, 1ª reimp. TRILLAS, México, 1990.
- RODRIGUEZ**, E. Mauro: *Psicología de la Creatividad*. Manual de Seminarios Vivenciales., PAX, México, 1989.
- RODRIGUEZ**, E. Mauro: *Mil ejercicios de Creatividad Clasificados*. Mc. GRAW HILL, México, 1994.
- ROGERS**, Carl.: *El Proceso de Convertirse en Persona*. PAIDÓS, Buenos Aires, 1961.
- ROGERS**, Carl.: *Libertad y Creatividad en Educación*. 3ª, PAIDÓS, Buenos Aires, 1993.
- SABAG**, Adip.: (Compilador). *Creatividad. Compilación*. Editada por LA UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MÉXICO.
- SCOTT**, J: A.: *Estrategias de la Creatividad*. PAIDÓS, Buenos Aires, 1975.
- SCHROEDER**, Lynn. *Superaprendizaje*, Autoayuda y Superación. GRIJALBO, Barcelona, 1980.
- SEFCHOVICH**, Galia.: *Creatividad para Adultos*. 1ª reimp. TRILLAS, México 1997, 169 p.
- SEFCHOVICH**, G y **Waisburg**, G: *Hacia una Pedagogía de la Creatividad*. TRILLAS, México, 1978.
- SHULLMAN**, L y **KEISLAR**, E.: *Aprendizaje por Descubrimiento*. TRILLAS, México, 1974, 131 p.
- TEJADA**, Hernández José.: *Educación “En... y Para...” la Creatividad*. HUMANITAS, España, 1989.
- THERMAN**, L. M.: “*Genetic studies of genius*”, (V volúmenes), Stanford Univ. Press, Stanford, 926. “The Discovery and Encouragement of exceptional talent”; Revista: *American Psy*. No. 9, 1954.
- TORRE**, Saturnino de la: *Educación en la Creatividad*. 2ª ed. NARCEA, Madrid, 1987, 315 p.
- TORRE**, Saturnino de la: *Creatividad*. Teoría y práctica. SERTESA, Barcelona 1979.
- TORRANCE**, E. P.: *Educación y Capacidad Creadora*. MAROVA, Madrid 1977.
- TORRANCE**, E. P.: *La Enseñanza Creativa*. 2ª, NARCEA, Madrid, 1987.
- ULLMAN**, Gisela.: *Creatividad*. RIALP, Madrid, 1972.
- VERALDI**, G. y B.: *Psicología de la Creación*. MENSAJERO, Bilbao, 1974.
- VILCHIS**, E. L. C.: *Diseño. Universo de Conocimiento*, CLAVES LATINOAMERICANAS, México, 1999.
- VILCHIS**, E. L. C.: *Metodología del Diseño*, CLAVES LATINOAMERICANAS, México, 1998.
- WHITEHEAD**, A. N.: *Process and reality*. Mc MILLAN, N.Y., 1929, p.31. En TORRE, S. de la, “Creativ Plural”, Barcelona, 1984.

ÍNDICE DESGLOSADO

Portadilla	5
Dedicatorias	7
Agradecimientos	9
índice General	11
Nota Preliminar	13
Preámbulo	I-VII
Invitación/Introducción	23

CAPÍTULO 1

El Discreto Encanto de la Creatividad, la Actividad Creadora 27-182

1.1. Antecedentes 27-29

1.2. Fundamentación Teórica 29-176

1.2.1. La Creatividad en el Marco Interdisciplinario de Teorías Precientíficas y Científicas. La Creatividad en el Marco de la Filosofía 29-49

1.2.2. Teorías Científicas que estudian e interpretan a la Creatividad 49-176

1.2.2.1. La Creatividad en el Marco de la Psicología 50-102

A) Exploración/Exposición de los Procesos Sensorio/Emotivo/Actitudinales, los Mentales: Intelecto/Cognitivos y los Psico/Motor/Procedimentales 50-102

a.1) Serpientes y Escaleras. Inhibidores y Facilitadores 70-75

B) Resumen Extractado de Teorías Psicológicas a cerca de la Creatividad 75-80

C) Resumen Cronológico y Sintetizado de Teorías Psicológicas que estudian e interpretan a la Creatividad 80-87

D) Síntesis de Algunas Teorías Psicológicas Desglosadas que abordan La Creatividad 87-88

E) Características de Los Modelos Integradores de Creatividad 88-95

F) Las Definiciones Generales y Clasificación de Los Métodos Creativos 95-96

G) Listado General de Técnicas Específicas 96-97

H) Clasificación de Las Técnicas Específicas según el Método que las contiene 98-101

1.2.2.2. La Creatividad en el Marco de La Pedagogía 102-176

1.2.2.2.1. En el Marco de la Pedagogía, La Creatividad y La Educación 104-108

1.2.2.2.2. En el Marco de la Pedagogía, La Creatividad y La Enseñanza La Pedagogía de La Situación 108-111

- El Espacio 113

- El Tiempo 113-114

- El Profesor 114-115

- Método 115-127

El metodismo y el antimetodismo 124-125

Las 4 Estaciones de La Creatividad: Persona, Proceso, Ambiente, Producto 125

- Fases Y Paralelismos del Método 126

- Alumno 127-128

- La Vivencia 128-130

- El Mundo Exterior 130-132

A manera de preludeo para las conclusiones 132-133

1.2.2.2.3. En el Marco de la Pedagogía, la Creatividad y el Aprendizaje 133-153

A) Las Teorías sobre El Aprendizaje 137-140

B) Tipos de Aprendizaje 141-151

1. Aprendizaje por Descubrimiento o Aprendizaje Activo 141-143

2. Aprendizaje Experiencial (De Dewey) 143-144

3. Aprendizaje Significativo (De Ausubel) 144

4. Aprendizaje Constructivo (Piaget y Vigotsky) 144-145

5. Aprendizaje Constructivo/Significativo (Ausubel) 145-146

6. Aprendizaje Creativo/Creador 146-148

C) Indicadores de La Creatividad 151-153

1.2.2.2.4. La Creatividad en la Didáctica General 153-155

1.2.2.2.5. La Lúdica, el ingrediente principal de la Creatividad 155-158

El Universo Pedagógico que Transitamos **158-160**

1.2.2.2.6. En el Marco de la Pedagogía, la Creatividad hacia la Formación Integral del alumno/Sujeto/Individuo **160-161**

- Gráficos para la Estructura (o árbol) Conceptual General **162-176**
- Descripción de los gráficos de la Estructura **162-163**
- Estructura Conceptual de Interconexión de la Creatividad **169**
- Representaciones Gráficas de la Estructura Conceptual de Interconexión de la Creatividad (de la 9 a 14) **170-176**

1.3. Notas sobre la licenciatura **177-182**

CAPÍTULO 2

Del Método Creativo Generalizado al Método Creativo/Creador 183-194

- 2.1.** Base Teórica, que sustenta a los Métodos Creativos, a las Técnicas Específicas de Creatividad y Propuesta de Modelo SPHPO **183-189**
- 2.2.** Conceptos Básicos, que integran el Modelo Generalizado del Método Creativo **189-190**
 - 2.2.1. Los Complementos Conceptuales Aportados para la nueva Estructura del Método Creativo/Creador **190-193**
- 2.3.** Etapas y Fases del Método Creativo/Creador, Modelo SPHPO **193-194**
Fig 14. Estructura Conceptual del Nuevo Método Creativo/Creador **194**

CAPÍTULO 3

¡El Broche de Oro! ¡L o t e r í a! La Propuesta Teórico Metodológico Práctica para la Implementación del Taller de Creatividad Aplicada con el Modelo SPHPO para la licenciatura Diseño y Comunicación Visual **195-235**

- 3.1.** Estructura Metodológica General del Taller y el Modelo SPHPO **195-210**
Descripción de las Estructuras Conceptuales Metodológicas para el Taller **195-200**
- Fig. 15.** Estructura Conceptual Metodológica Pedagógico/Didáctica General Total compuesta por 8 Grupos a nivel de envolventes **201**
- Fig. 16.** Estructura Conceptual Metodológica Pedagógico/Didáctica

General del Taller con especificación elementos de cada grupo **202**

Fig. 17. Estructura Conceptual Teórico Metodológica Práctica General de Creatividad para el Modelo SPHPO y de una sesión de Creatividad **203**

Fig. 18. Árbol Conceptual para el Nuevo Método Creativo/Creador y sus etapas **204**

Fig. 19. Estructura Conceptual Teórica Metodológica Práctica General del Taller de Creatividad con especificación de Teorías, Métodos, de algunos tipos de Técnicas, el Modelo SPHPO y los componentes de una sesión de Creatividad **205**

Fig. 20. Estructura Conceptual Teórica Metodológica Práctica General del Taller de Creatividad con sus Teorías y el Método Creativo/Creador; La designación de las Técnicas especificadas en la fig. 18, el Modelo SPHPO y los componentes de una sesión de Creatividad **206**

Fig. 21. Estructura Conceptual de una SESIÓN de CREATIVIDAD, con el nombre específico de la técnica, como ejemplo **207**

Fig. 22. Desarrollo Gráfico de la técnica SINUOIDE CONTINUUM FANTASTICUS (en 15 cuadros), como 1er ejemplo **207-208**

Fig. 23. Otro ejemplo, Técnica: LLUVIA de IDEAS (en 17 cuadros) **209-210**

3.2. Base Teórica Multidisciplinaria **211-214**

3.2.1. El Modelo denominado: SPHPO **214-218**

3.3. Las Técnicas Específicas, según el Método que las Contiene **219-223**

3.4. Propuesta del Modelo de Valoración Cuantitativa de la Creatividad **223-235**

3.4.1. Los Criterios para Valorar la Creatividad **223-228**

3.4.2. Los Instrumentos para la Valoración Cuantitativa de la Creatividad **228-235**

CONCLUSIONES ilustradas con IMÁGENES. Creatividad es... **237-250**

BIBLIOGRAFÍA **251-252**

ÍNDICE DESGLOSADO **253**

Técnica:

META-Morphosis

Mtra. María del Carmen Martínez Campos

