



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

PROPUESTA DE UN TALLER PARA FAVORECER EL PENSAMIENTO
CREATIVO DIRIGIDO A PROFESORES DE 1° DE PRIMARIA A FIN DE
MEJORAR SU HABILIDAD DOCENTE.

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

P R E S E N T A:

JOSEFINA CONCEPCION DE JESUS URDAPILLETA MEZA

DIRECTOR DE LA TESINA:

MTRO. RODOLFO ESPARZA MARQUEZ



Ciudad Universitaria, D.F.

Octubre, 2015.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

INDICE

Resumen	I
Palabras Clave	I
Introducción	II
Capitulo 1.- Introducción a la Creatividad	1
1.1.- Definición	2
1.2.- Modelos Teóricos de la Creatividad	4
1.2.1.- Enfoque Cognitivo.	4
1.2.1.1.- Teoría Vygotskiana	4
1.2.1.2.- Enfoque Piagetiano	8
1.2.2.- Teoría de la Gestalt	10
1.2.3.- Enfoques Ambientales	13
1.3.3.1.- Teoría Humanista	13
1.2.4.- Teoría Psicoanalítica	18
1.3.- El Surgimiento de la Creatividad	23
1.3.1.-Modelos de Sistemas	24
1.3.1.1.- Dominio o Campo	27
1.3.1.2.- Ámbito	28
1.3.1.3.- Persona	29
1.3.2.- Teoría de Howard Gardner	30
1.3.3.- Teoría Interactiva	32
1.4.- ¿Cómo se Genera la Creatividad?	35
1.4.1.- Proceso Creativo	40
1.4.1.3.- Postura de Mauro Rodríguez	40
1.4.1.4.- Postura de Mihaly Csikszentmihalyi	40
1.4.2.- Origen de la Creatividad según Manuela Romo	42
1.4.2.1.- Teoría del Trastorno Psicológico	42
1.4.2.2.- Teoría de la Expresión Emocional	43
1.4.2.3.- Teoría de la Comunicación	43
1.4.2.4.- Teoría de las Dotes Especiales Innatas	43
1.4.2.5.- Teoría de la Búsqueda de sí mismo	43
1.5.- ¿Cómo Desarrollar la Creatividad?	44
1.5.1.- Energía Creativa	45
1.5.1.1.- Curiosidad e Interés	45
1.5.1.2.- Rasgos Internos	48
1.5.2.- Métodos y Técnicas para el Desarrollo de la Creatividad	52
Capitulo 2.- Pensamiento Creativo	55
2.1.- Pensamiento Creativo	56
2.1.1.- Postura de Edward De Bono	58
2.2.- ¿Qué es el Pensamiento Creativo?	62
2.2.1.- Diferencia entre Pensamiento Lógico y Creativo	63
2.3.- Pensamiento de Orden Superior	67
2.3.1.- Pensamiento Complejo	73
2.4.- Factores que Obtaculizan la Creatividad	74

Capítulo 3.- Transición del Preescolar a la Primaria	80
3.1.- Continuidad Educativa Infantil	81
3.1.1.- Creatividad en el Aula	85
3.1.2.- Zona de Desarrollo Próximo	87
3.2.- Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje	89
3.2.1.- Enseñanza	89
3.2.1.1.-Ejemplos de Estrategias de Enseñanza	91
3.2.2.- Aprendizaje	93
3.3.- El Taller	95
Capítulo 4.- Proyecto de Taller.	100
4.1.- Planteamiento del Problema	101
4.2.- Justificación	101
4.3.- Propuesta del Taller	107
4.4.- Objetivo	108
Propuesta de Taller para Favorecer el Pensamiento Creativo, dirigido a Profesores de 1º de Primaria a fin de Favorecer su Labor Docente.	109
Sesión 1.- Creatividad	110
Sesión 2.- La Importancia de la Creatividad en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje	113
Sesión 3.- Pensamiento Creativo	119
Sesión 4.- Bloqueos en el Desarrollo de la Creatividad	124
Anexo	130
Conclusiones	132
Referencias	133

RESUMEN

El presente trabajo reflexiona sobre la importancia de la creatividad en la educación, trataremos de aproximarnos al concepto de creatividad y considerándola como una competencia del individuo susceptible de ser desarrollada a través del aprendizaje. En la actualidad no tiene cabida una educación con estructuras rígidas que impidan cualquier desarrollo de creatividad. El sistema educativo actual debería de contar con un estrecha vinculación con las necesidades infantiles, que ayuden a los niños a integrarse mejor y más fácilmente a un nuevo sistema escolar y la creatividad es una herramienta básica de la educación contemporánea.

PALABRAS CLAVE

Creatividad- Proceso Creativo- Pensamiento Creativo- Continuidad Educativa- Educación.

INTRODUCCION

“Si a la orilla del mar encuentras alguien con hambre, no le regales un pez; enséñale a pescar”. En la aplicación de este proverbio chino se resume una enorme sabiduría pues nos especifica la importancia de educar a los individuos, educar en el sentido de sacar lo que la persona lleva dentro, educar en el más absoluto respeto por la personalidad de cada quien, para que sea ella misma quien logre su propio perfeccionamiento y desarrollo. La educación abarca la personalidad completa del hombre; corporal, intelectual y emocional. Pero hasta ahora la educación ha tenido como fin formar hombres moralmente mejores e intelectualmente más ilustrados, se han enseñado conocimientos, pero no se ha enseñado a pensar; se ha enseñado incluso donde y cómo encontrar todo tipo de conocimientos, pero no se ha enseñado la manera de combinarlos para obtener otras ideas, se ha enseñado las reglas del pensamiento lógico, pero no se han enseñado las de la producción de pensamientos nuevos, se ha enseñado la cultura pero no la originalidad, se han enseñado los frutos de la inteligencia pero no desarrollar más inteligencia. Lo que ha pasado con la educación es que a los individuos se les ha dado peces pero no se les ha enseñado a pescar; y esto es precisamente lo que se debería de enseñar; a desarrollarse para poder adquirir mayor capacidad mental, para poder entender mejor, pensar mejor y crear mejor. De ahí la importancia de fomentar la creatividad desde temprana edad, para desarrollar nuevas y mejores formas de vida, para poder aprender a pescar.

Por lo que la necesidad de una educación en la creatividad, es fundamental, cuando nuestro mundo está enfrentándose a cambios más rápidos y los niveles de la incertidumbre se incrementan, por ello el interés por apoyar a la formación de personas capaces de estimular plenamente la creatividad en todos los sentidos, la experiencia muestra que impulsar la creatividad y la innovación es fundamental en el desarrollo de la vida emocional y una persona emocionalmente sana es capaz de alcanzar las metas que se proponga y realizar infinidad de objetivos, no debemos olvidar que se están produciendo en nuestra sociedad cambios tan importantes y profundos que nos están obligando y nos van a obligar aún más en

el futuro, a adquirir una mayor capacidad para adaptarse a ellos, por lo que hay que formar hombres de carácter generador de nuevas ideas, de ser capaces de indagar en otras soluciones diferentes a las oficiales, pudiendo dar una alternativa válida a diversos problemas, y aprender adaptarse con mayor facilidad a dichos cambios, para lo cual la creatividad podría facilitarnos la tarea.

La creatividad es un recurso precioso del que dispone el hombre y el cual requiere ser cultivado, particularmente en el momento actual de la historia (Soriano, 2000).

Es preciso desarrollar el potencial creativo para identificar varias dimensiones del comportamiento humano, siendo uno de las más importantes la percepción que la persona tiene de sí, se sabe que si las personas que se perciben como competente e indudablemente capaz, se reflejará en su actitud, seguramente experimentará más, correrá más riesgos, tendrá más seguridad en expresarse y en explorar nuevas posibilidades y por ende será mucho más creativo llevándolo a crecer y a impulsar a los que lo rodean logrando objetivos comunes y evolucionando conjuntamente con su sociedad.

De ahí el interés de desarrollar un taller que le dé a los educadores las herramientas necesarias para estimular la creatividad en el niño. Con ejercicios de carácter abierto que permitan la multiplicidad de respuestas que nos den los diferentes caminos para resolver problemas facilitando el pensamiento productivo frente al reproductivo o repetitivo. Creando un ambiente cordial y dinámico que nos facilite el cambio del preescolar a la educación primaria.

Para esto nos respaldaremos en una revisión bibliográfica de la creatividad en la educación; comenzando por conocer diversas definiciones de creatividad que nos ayuden a describirla y reconocerla, pese a la dificultad de conceptualizarla de forma clara, y pese a que existe un gran cúmulo de teorías explicativas que enfatizan distintos factores determinantes de la misma, se revisarán brevemente las más importantes. Que nos conlleven a poner en claro la importancia de la

creatividad para el desarrollo de la vida y en específico, dentro del salón de clases.

Ya que vivimos en un mundo en el que los cambios se producen de forma vertiginosa y en el que los individuos se ven obligados a adaptarse continuamente a estos cambios, es necesario estar preparados para enfrentarlos. Por ello y por que uno de los objetivos de la educación debe ser, entre otros, facilitar el crecimiento del alumno que le permita realizar una adecuada adaptación al medio físico y social; considero que la estimulación de la creatividad debe de ocupar un lugar importante en el curriculum educativo y sobre todo en los primeros años escolares. Por lo que concientizar a los educadores del papel que ellos mismos juegan para impulsar la creación de nuevas ideas es uno de los objetivos principales de este trabajo. Se tratará de brindar herramientas a los profesores para que ayuden a los niños que destacan por sus aptitudes en determinadas áreas, pero sobre todo la escuela debe estimular la creatividad ante situaciones de la vida cotidiana, esa creatividad que promueve en el sujeto procesos que le faciliten sortear los obstáculos de la vida y resolver flexible y plásticamente los problemas que le vayan surgiendo en su ciclo vital.

Otro objetivo primordial será sensibilizar al educador por medio de la presentación de la visión teórica de la creatividad de las teorías psicológicas más representativas, y como estas abordan la creatividad en la población estudiantil en general, en este contexto el grupo tiene un papel relevante en la actuación del programa que se propone en esta investigación. Este énfasis en la estimulación de la creatividad dentro del contexto grupal que coopera para resolver problemas que se le presenten cobra pleno sentido si tenemos en cuenta que el ámbito del individuo es el ámbito social, que lo intrapsíquico depende en gran medida de los socio-ambiental o que la resolución de muchos de los problemas con los que se enfrentan los seres humanos requieren para su resolución de la coordinación del trabajo de varios individuos al servicio de objetivos comunes. Para lo cual consideramos que una herramienta importante es conocer como funciona el pensamiento lógico y creativo a fin de que nos ayude a realizar cambios en la forma de aprender y de impartir las clases apostando a un modelo educativo que

propicie la actividad creadora.

Todo lo anterior, para poder fundamentar la importancia de la creatividad en la continuidad educativa. Siendo la creatividad un instrumento que contribuye a desarrollar actitudes positivas hacia el aprendizaje, a resolver problemas, a gestionar tiempo de trabajo, fortalecer el crecimiento e identidad individual y promover las relaciones entre compañeros. Alisina, Díaz, Giráldez; Ibarretxe (2009).

Finalmente se presentará, el proyecto de taller, que es el objetivo final de esta tesina.

INTRODUCCIÓN A LA CREATIVIDAD

El análisis de la creatividad en todas sus formas está más allá de la competencia de cualquiera de las disciplinas admitidas. Requiere un consorcio de talentos: psicólogos, biólogos, filósofos, informáticos, artistas y poetas, todos ellos tendrían algo que decir. Ese "la creatividad está más allá del análisis" es una ilusión romántica que podemos superar ya.

Peter Medawar

1.1.- Definición

Pero ¿qué es la creatividad?, hay muchas maneras de definir y explicar la creatividad por lo que resulta muy difícil tratar de describirla, realmente la creatividad es una etiqueta que se adhiere a realidades muy diversas, pudiéndose hablar de creatividad verbal, artística, científica, musical, plástica y organizativa. (Garaigordobil, 1995).

En la Tabla 1, intentaré mostrar algunas definiciones que consideramos que por su importancia sería imposible omitir, definiciones que a través de la historia han descrito a la creatividad en sus diferentes aspectos, y las son de autores que escogimos por seguir su visión dentro de este trabajo, sin embargo existen muchas más por que se podría encontrar varias y diversas definiciones de creatividad como estudios realizados sobre ella, como puntos de vista y posiciones teóricas posibles; De la Torre (1995), declara que si definir es rodear un campo de ideas con una valla de palabras, creatividad sería un océano de ideas desbordando un continente de términos.

Madariaga (1996), afirma que la mejor manera de definir la creatividad y delimitar sus características es no teorizar sobre ella, sino ponerla en práctica.

Por lo anteriormente expuesto consideraremos a la creatividad como un proceso continuo, dinámico, interactivo y multidimensional que da surgimiento a la invención, transformación, generación, novedad y originalidad. La creatividad es una parte integral de toda actividad intelectual, un proceso de alto orden que es influenciado por factores biológicos, psicológicos y sociológicos propios de la persona que crea.

Tabla 1.

Definiciones de creatividad.

AUTOR	DEFINICION
Guilford, (1950)	Lo creativo, se reduce a las aptitudes que son características de las personas creadoras, primordialmente, fluidez, flexibilidad y originalidad. La creatividad implica huir de lo obvio lo seguro y lo previsible para producir algo novedoso.
Torrance, (1977)	Define la creatividad como "el proceso de percepción de problemas o lagunas de información, de formación de ideas o hipótesis, de evaluar y modificar estas hipótesis y comunicar los resultados".
De la Torre, (1995)	La ha definido como "la capacidad para captar estímulos, transformarlos, y comunicarnos ideas o realizaciones personales, sorprendentes y nuevas".
Gardner, (1995, pág. 53)	Define al individuo creativo como "la persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado nuevo, pero al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto".
Romo, (1997)	Manifiesta que la creatividad es una forma de pensar cuyo resultado son cosas que tienen a la vez novedad y valor. Crear es pensar de una forma determinada, una forma de pensar que lleva implícita siempre una querencia por algo.
Csikszentmihalyi,(1998)	considera que la creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo o transforma un campo ya existente en uno nuevo. "La creatividad es la interacción entre el pensamiento de una persona y un contexto sociocultural" (pág. 41).

1.2.- Modelos Teóricos de la Creatividad

1.2.1.- Enfoque Cognitivo.

El siguiente grupo de teorías ve la creatividad como algo racional, establecido en el dominio cognitivo, con un fuerte acento en los conceptos verbales y las asociaciones semánticas. Hace hincapié en el producto del pensamiento creativo y la solución de problemas, así como en la relación entre diferentes habilidades cognitivas y la creatividad. (Madariaga, 1996)

1.2.1.1.- Teoría Vygotskyana.

Vygotsky (1981, en Morales 2001), considera que la creatividad existe potencialmente en todos los seres humanos, y esta dispuesta a ser desarrollada, o sea, que no es privativa de los genios sino que esta presente en cualquier ser humano.

Según Vygotsky (1998), la creatividad depende de una actividad cerebral que a parte de retener y reproducir experiencias previas, elabora sobre la base de estas nuevas ideas.

Ante una concepción genetista de la creatividad, este autor ve la imaginación creadora como un proceso mental interno que se relaciona con factores externos.

Vygotsky (1930/2003), planteó sus concepciones sobre la imaginación y la creatividad en la infancia diferenciando la actividad reproductiva o memoria y la actividad combinatoria o creativa, considerándola como cualquier actividad humana cuyo resultado no es la reproducción de aquello que se ha sucedido en la experiencia (como es la memoria), sino la creación de nuevas formas o actividades.

Vygotsky proclama que la imaginación creativa es la característica distintiva entre el mundo de la cultura y el mundo de la naturaleza, considerando a la imaginación como base de cualquier actividad creativa.

Analizando las conexiones entre la realidad y la imaginación destaca que cualquier creación de la imaginación siempre emana de elementos tomados de la realidad, por que asegura que la actividad imaginativa es aprendida, "*la creatividad de la imaginación depende primariamente de la riqueza y variedad de las experiencias previas*" (Vygotsky 1930/1990, en Garaigordobil 1995 p. 158). Después de la experiencia viene un complejo proceso de reelaboración del material imaginativo, siendo los más importantes componentes de este proceso la disociación o separación de elementos, la alteración o distorsión de elementos y la asociación de impresiones sensoriales (asociación de imágenes subjetivas a la ciencia objetiva), finalmente, la característica concluyente del trabajo de imaginación es la diferente combinación de distintas formas en un sistema que constituye un cuadro complejo. La actividad de la imaginación creativa no finaliza hasta que la imaginación cristaliza en formas externas.

Vygotsky manifiesta que la creatividad es una fuerza necesaria para la existencia, por lo que le interesó estudiar la creatividad durante el desarrollo del ser humano, observando que desde muy temprana edad los niños tienen procesos creativos que expresan en el juego y explicó que ello cursa a través de un proceso de integración y evolución;

... la actividad lúdica no es simplemente recolección de las experiencias pasadas, sino una reconstrucción creativa que combina impresiones y de ellas construye nueva realidades, dirigiendo las necesidades del niño. Lo que el niño ve y oye es el comienzo de su futura creatividad, siguiendo el desarrollo conceptual y del razonamiento en la adolescencia.

Retomando lo descrito anteriormente (la imaginación creativa depende de las experiencias previas) se explica el porque Vygotsky concluye que el adolescente tenga más imaginación que un niño y menos que un adulto. El niño imagina menos que un adulto pero tienen mayor confianza en los productos de la imaginación y menos control sobre ellos, aunque algunos estudiosos del tema han

considerado que el niño es más imaginativo que el adulto, Vygotsky discrepa de esta observación, el refiere que el niño tiene menos material que el adulto con el que se construye la imaginación, mayor carencia de habilidad combinatoria para unir este material, así como menor calidad y variedad de sus combinaciones que aquellas que realizan los adultos; en su opinión la creatividad infantil es menos rica por cuatro razones:

1. Las experiencias vitales son las principales sustancias de enriquecimiento del pensamiento creativo y en la infancia son limitadas en calidad y cantidad.
 2. Los intereses de los niños son simples y elementales.
 3. Los niños se relacionan con el mundo de un modo menos complejo y diversificado que los adultos.
 4. La imaginación de los niños sigue un camino separado al de la razón.
- Vygotsky (1930/2003).

Para Vygotsky el trabajo de los niños es más figurativo y menos literal que las representaciones de mayor nivel presentes en los trabajos de creatividad que se han realizado en posteriores etapas de la vida.

Por estas conclusiones Vygotsky es uno de los principales investigadores en mostrar que la creatividad difiere en naturaleza y contenido en varios estadios de la vida, siendo este uno de los temas no resueltos dentro del estudio de la creatividad, el desarrollo a través del ciclo de vida del ser humano.

Sin embargo Vygotsky no fue el único en tocar este tema; Gardner (1995) sostiene que cada avance creativo supone un cruce de la niñez y la madurez, incorporándose así la sensibilidad del niño muy pequeño en actos creativos; en modos de concebir, expresar y responder a ideas.

Por su parte Ribot (1900 en Del Río y Álvarez 2007), planteó que en la pubertad emerge una poderosa imaginación y se inicia el proceso de madurez de la fantasía. La imaginación en la adolescencia sería una continuación del juego, aunque cambia en su naturaleza y contenido. Vygotsky explica este cambio como

un producto de la interacción del desarrollo del razonamiento y la imaginación, considerando que la imaginación y el pensamiento conceptual se unen en la adolescencia, la imaginación bajo la influencia del pensamiento conceptual cambia en este punto, y se modifica pasando de una reconstrucción de conceptos concretos a la creación de nuevos conceptos, en este período la imaginación esta caracterizada por las crisis y la búsqueda de nuevos equilibrios. Por ello, la actividad de la imaginación como se manifiesta en la infancia, se restringe en la adolescencia, se observa, que en esta etapa, desaparece la predilección por el dibujo comenzando a tomar una perspectiva crítica frente a sus producciones y generando nuevas formas de imaginación, siendo la creatividad literaria la forma más masiva de actividad imaginativa.

Vygotsky menciona dos diferentes áreas de creatividad que se desarrollan durante la adolescencia:

- Imaginación subjetiva que la menciona como la continuación del juego infantil, en muchos casos, y sirve primordialmente a la vida emocional. La cual es observada con poca probabilidad, siendo secreta y privada.

Imaginación objetiva, esta se desarrolla paralelamente a la imaginación subjetiva, y son los procesos a través de los cuales el adolescente crea nuevas ideas y nuevas comprensiones de imágenes en realidad. (Del Río y Álvarez 2007).

De acuerdo a los dos áreas anteriormente descritas se concluyó que la imaginación juega un papel central en la maduración de la vida emocional y también sirve al desarrollo del razonamiento y de la inteligencia.

Debido a ello la creatividad objetiva y subjetiva convierte las experiencias en maduras y complejas culminando en lo que Vygotsky denomino madurez en la imaginación creativa. En esta etapa también destaca el hecho de que los adolescentes se convierten en sujetos críticos de los resultados de su propia imaginación, lo que hace que muchos de ellos no realicen productos creativos, la imaginación no es la que se disminuye sino la productividad.

Tanto la excitación emocional de la infancia como la abstracción reflexiva que aparece en la adolescencia contribuyen a un cuidadoso equilibrio para la

creatividad. Concluyendo que los niveles más altos de imaginación no pueden ocurrir sin razonamiento, y en la misma dirección los niveles de razonamiento no pueden ocurrir sin imaginación.

1.2.1.2.- Enfoque Piagetiano

Jean Piaget aunque él no se dedicó específicamente al tema de la creatividad si podríamos decir que contribuyó enormemente con su teoría del constructivismo en la que enmarca la necesidad de que el niño inventara o reinventara el conocimiento en vez de aprender de memoria conocimientos sin significado. (Espíndola, 1996)

Él no consideró la creatividad como una manifestación diferenciada de la inteligencia, suponiendo que los esquemas que explican el conocimiento, explican también el desarrollo de la creatividad.

Desde este enfoque teórico la creatividad es vista como un proceso estrechamente relacionado con el pensamiento en general, y en parte puede ser explicada por ciertos mecanismos básicos como son los esquemas de conocimiento piagetiano.

Piaget (1962), enunció una explicación del desarrollo de la creatividad que se basa en los procesos interrelacionados de asimilación y acomodación, viendo la unicidad del pensamiento creativo en los procesos asimilativos que son transformaciones subjetivas de la realidad, destacó que las formas maduras de creatividad son sólo posibles gracias al balance de la asimilación con más concretos procesos de acomodación. Aunque explicó el papel de la acomodación para el posterior desarrollo de la imaginación, no elaboró la importancia del desarrollo de los superiores niveles de imaginación creativa en el avance del pensamiento hipotético abstracto.

En la actualidad se ha estudiado la creatividad desde este enfoque teórico y uno de los representantes es Weisberg (1989). Él se ha apoyado en la asimilación y acomodación piagetiana, para defender que es ese constante proceso de adaptación por parte del sujeto, el que explica la respuesta novedosa

al ambiente y no teorías "excesivamente imaginativas" acerca de ciertas potencialidades creativas del sujeto. Considera que se puede producir un pensamiento creativo, pero no a través de un pensamiento divergente o no lineal, ya que este no es más que una forma diferente de enfocar problemas. Este investigador considera que el pensamiento creador es extraordinario por lo que llega a producir y no por como se produce. Opina que los procesos creativos nos son misteriosos, fruto de genialidades de hombres únicos, ni de saltos de la imaginación, ni de una iluminación extraordinaria, sino el resultado de pequeños y lentos pasos que modifican trabajos anteriores.

En esta propuesta teórica se ha llegado a afirmar incluso que la creatividad y noción de conservación piagetiana están ligadas a nivel conceptual:

"La creatividad es la flexibilidad mental para distinguir analíticamente elementos distintos de una misma realidad, por lo que podemos asegurar que una buena comprensión de los mecanismos de conservación contribuye al despliegue creativo y viceversa". (Del Prado 1988, en Madariaga 1996, p. 200).

Weisberg (1989), no admite que el individuo creador sea alguien con rasgos caracterológicos determinados, la diferencia que él atribuye a los individuos más creativos es que poseen una gran motivación para desempeñar las actividades necesarias para buscar la solución de problemas.

Por lo que todos poseemos las capacidades necesarias para crear, aunque no en la misma cantidad. El individuo creativo no tiene una capacidad genial, sino ciertos rasgos diferenciales, ciertas facultades específicas que unidas a una gran motivación y tenacidad producen el fruto deseado.

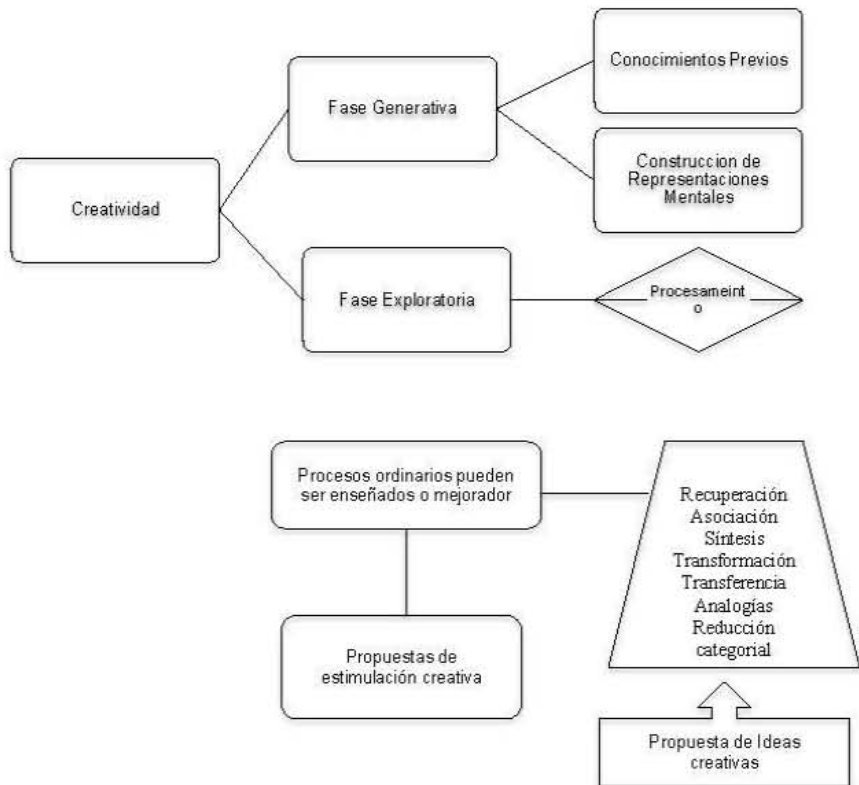


Figura 1.- Enfoque Piagetiano

1.2.2.-Teoría De La Gestalt.

La Gestalt comparte la creencia de que la creatividad no se base directamente en la experiencia previa, es más, considera que la excesiva fijación a la experiencia anterior, a esquemas previos puede bloquear la resolución creativa de un problema. La teoría de la Gestalt es la primera en hablar del proceso

creativo de una manera más explícita, tal como su término lo dice "Gestalt" un vocablo Alemán que significa forma, estructura (Weisberg 1989).

Lo cual nos explica el interés de los psicólogos de esta corriente por la manera en la que percibimos las formas de nuestro entorno, y sugieren que la percepción está íntimamente relacionada con el pensamiento y la resolución de problemas. (Prado 2004). Insiste en el hecho de que el todo es diferente a la suma de las partes, y la creatividad, al igual que la resolución de problemas, consistiría en la posibilidad de romper la tendencia a responder de una forma común, generalmente estereotipada, que suele dominar; hecho que comporta una nueva forma de percibir las características de los objetos. En esta teoría la creatividad comienza con una situación problemática, con la percepción de algo inacabado, con el intento de organizar en un todo significativo estructuras observadas. Afirman que en la resolución de problemas se puede producir una reestructuración espontánea, ponen de ejemplo el cubo de Necker el cual tiene una orientación específica pero si se continúa mirando el cubo puede invertirse, cambia la orientación de su profundidad.

La Gestalt asegura que la concepción de la creatividad se funda en la convicción de que el pensamiento productivo no está directamente en la experiencia previa, sino como un resultado de un salto de intuición. (Garaigordobil, 1995).

Esta intuición nueva la llaman "Insight" la cual se produce con una reestructuración de los problemas. Las características estructurales y las exigencias del problema crean esfuerzos y tensiones en el individuo pensante. Y cuando estas tensiones afloran lo conducen en direcciones que lo llevan a cambiar su percepción, este proceso de reestructuración se repite hasta poder alcanzar una solución. (Prado 2004).

Por ello la Gestalt resalta la importancia de educar en la formulación de problemas para lo que es necesario la estimulación de la flexibilidad del sujeto,

flexibilidad para utilizar de modos diferentes los objetos o para tomar distintas perspectivas frente al objeto. (Garaigordobil, 1995).

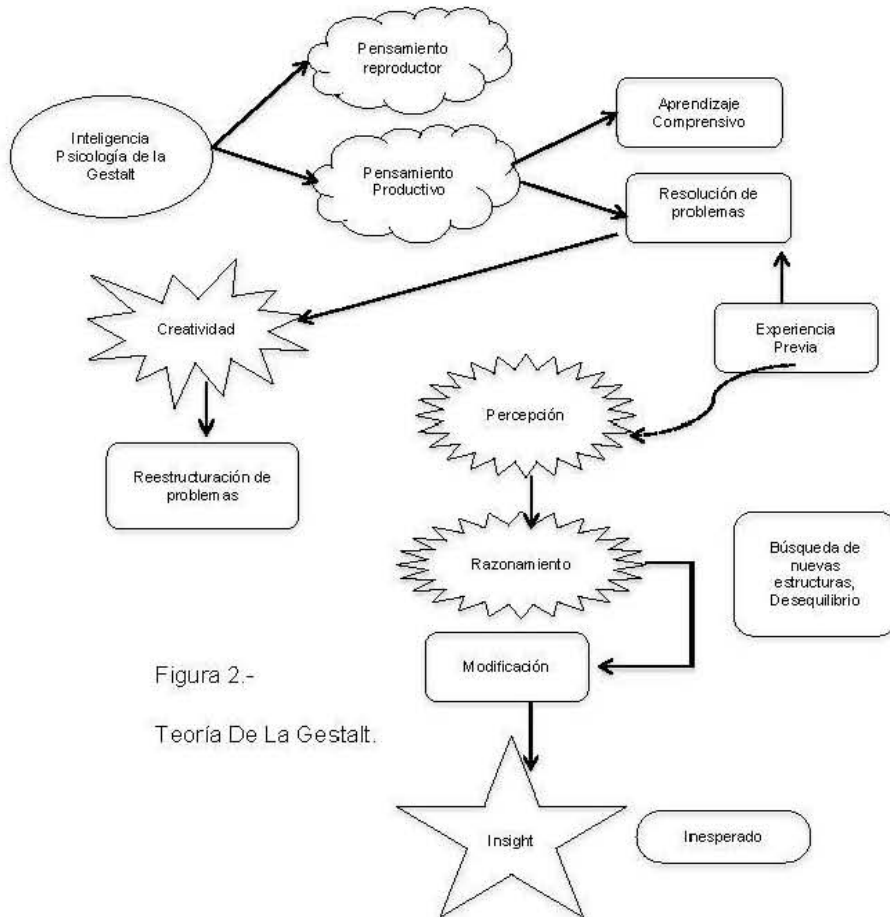


Figura 2.-

Teoría De La Gestalt.

1.2.3.- Enfoques Ambientales.

Los investigadores de estas teorías resaltan la naturaleza afectiva y motivacional del talento creador se preocupan por los rasgos de la personalidad y las características de la persona creativa, y menos por sus productos o soluciones de problemas, pero subrayan la importancia de las influencias externas. (Madariaga 1996)

1.2.3.1.- Teoría Humanista.

Los psicólogos humanistas resaltan el hecho de que la salud humana reside en el crecimiento expansivo de la persona, en su autorrealización, consideran que la tendencia del hombre a la autorrealización es la mayor fuente de creatividad. Definen la creatividad como el encuentro entre el ser humano intensamente consciente y su mundo, enfatizando la importancia de ser sensible, de estar abierto y captar los estímulos ambientales.

Para Maslow (1982), la persona tiende al crecimiento debido a una serie de necesidades que se hallan jerarquizadas; en la base las relaciones con lo fisiológico consustancial a la propia existencia, y posteriormente las relacionadas con necesidades de seguridad, posesión, amor y autoestima. En la cumbre estarían tendencias a la autorrealización que consiste en la actualización de las potencialidades que posee la persona. Propone que en todo ser humano existe una tendencia a la creatividad vinculada al propio desarrollo por ello enfatiza la idea de que los procesos, la actitud, la actividad o la persona pueden ser creativos en las facetas cotidianas de la vida, cuestionando el carácter creativo de algunas realizaciones consideradas como tales. Establece una distinción entre creatividad como talento especial y la creatividad como autorrealización; él ve cierto grado de creatividad en todo individuo aunque sólo sea como potencial.

Rogers (1996), también habla de la creatividad como tendencia de la persona a hacer realidad en sí misma todas sus potencialidades, y define a la creatividad como la aparición de un producto racional nuevo que resulta de la unicidad del individuo por un lado, y las circunstancias de la vida y los aportes de otros individuos por otro, los sujetos que manifiestan apertura, aceptación personal y capacidad para jugar con el material serán más creativos que los individuos que carecen de tales cualidades. Condiciona el desarrollo de la capacidad creadora a una actitud abierta y sin prejuicios hacia el entorno, este aspecto queda constituido por la conexión individuo-entorno. Considera que la persona tiene sensibilidad abierta a la plenitud de sus experiencias, es sensible a lo que acontece en su entorno; a los demás seres humanos con los que se relaciona y sensible a sus sentimientos, reacciones y significados que descubre en sí mismo.

Rogers (1996), distingue dos factores del entorno o ambientales que ayuda al ser humano a desarrollar la creatividad: internos y externos.

Los primeros son la flexibilidad en las creencias, tolerancia a la ambigüedad, tener la habilidad de jugar espontáneamente con ideas, formas y relaciones y el producto debe de tener un valor positivo a nivel personal.

Los externos son la seguridad y libertad del individuo que se lo da una atmósfera que facilite poder ser más espontáneo y ejercitar sus facultades Psicológicas e intelectuales. (Prado 2004).

Además para Rogers (1996), la creación debe hacerse patente en algún producto externo que permita a los demás valorar su originalidad. Los productos deben ser novedosos y surgir de un proceso en el que se produce forzosamente la interacción del creador y los materiales, acontecimientos, personas o circunstancias de la vida. Otra capacidad que debe tener el creador es la de jugar espontáneamente con ideas, formas y relaciones.

Zelina (en Garaigordobil, 1995, p. 167) formula la hipótesis de creativización la cual define como: "*Un proceso a través del cual algo, que puede ser sujeto, objeto, figurativamente un instrumento, relaciones sociales y condiciones, se convierte en creativo*". Significando en parte un movimiento progresivo del hombre

hacia la autorrealización, no solo incluye el crecimiento de la personalidad hacia y a través de la creatividad, sino también se extiende a condiciones, situaciones y ambientes en los que la persona vive.

La teoría humanista enmarca algunos conceptos básicos del concepto de creativización de la personalidad y del ambiente:

- Un individuo debe ser creativo con la finalidad de completar su sí mismo con sentido e importancia.
- Para que una sociedad sea creativa debe estar basada en relaciones democráticas de igualdad entre sus miembros, y permitir al mismo tiempo la libertad del hombre.
- Cada uno en cada actividad, todo el tiempo y en cualquier lugar, puede y debe ser creativo.
- Una estimulación ambiental de la creatividad incluye ambiente personal, organizacional, social y cultural.
- Un ambiente creativo estimula: movimientos; enriquecimiento de la personalidad y del ambiente; libertad; cambio de roles y posiciones en el grupo; universalidad; apoyo de los procesos de pensamiento; movimientos de persona creativas por supervisores, por la sociedad.
- La creativización de la personalidad y del ambiente implica la aceptación de que la conducta del hombre esta motivada por lo racional y por lo instintivo.
- Creativización que supone liberación de límites internos y externos, así como aplicación de tareas en un contexto creativo.
- Creativizar la personalidad significa desarrollar sistemáticamente funciones psicológicas (procesos) por medio de tareas, modelos y situaciones creativas.
- La creativización puede llevarse a cabo mediante:
 - Entrenamiento y desarrollo de las funciones psicológicas de la personalidad.
 - Eliminando barreras existentes en la personalidad o en el ambiente que bloquean la creatividad.
 - Creativizando el ambiente. (Garaigordobil, 1995).

Consideramos importante mencionar todos estos principios descritos anteriormente, ya que en ellos se encuentran especificadas claramente, las ideas que a nuestra opinión integran una personalidad creativa y a su vez nos muestra las bases para fomentar la creatividad, en la vida del ser humano, justificando claramente la importancia de la misma en el desarrollo de una sociedad y ampliando el campo de influencia a todo un ambiente de creativización que de como resultado individuos productivos que conlleven al desarrollo de su comunidad y a su vez, al de la sociedad en la cual se encuentran inmersos. No solo puntualizando la creatividad en el conocimiento del arte, la música o resolución de determinados problemas, como lo plantean otras teorías, sino en un marco en donde el ambiente que los rodea fomente y estimule la creatividad. Por lo que resultan de gran utilidad e influencia en el desarrollo de el proyecto propuesto para este trabajo, pues sirven de base para las iniciativas en la cuales se manejará la realización del taller por lo que las retomaremos para tal fin.

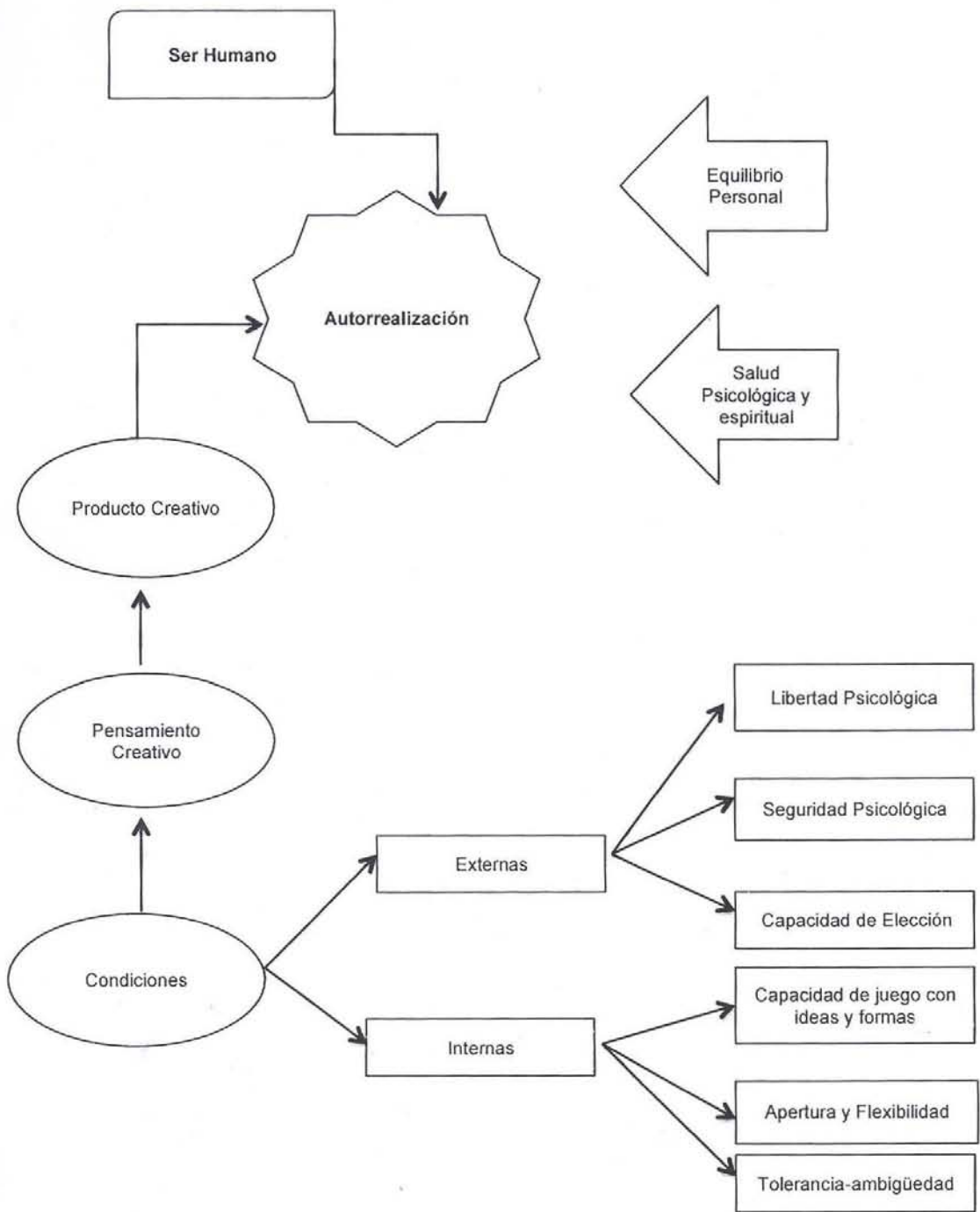


Figura 3.- Teoría Humanista.

1.2.4.- Teoría Psicoanalítica.

Esta aproximación puede considerarse como una de las más importantes del siglo XX. Se basa en la idea de Freud (1967, en Prado 2004), de que la creatividad surge de la tensión entre conciencia real e impulsos inconscientes.

El modelo psicoanalítico considera que en el inconsciente surge la inspiración que permite lograr nuevas formas de expresión. Sus estudios se han centrado en la clarificación de las características de las personalidades creadoras, interesándose principalmente en la creatividad artística y científica, y enfocando su análisis entre las producciones creadoras y la actividad instintiva, o bien, analizando las relaciones entre los procesos primarios (instintos) y los secundarios (conscientes y racionales).

De los investigadores más representativos de esta teoría que abordaron el estudio de la creatividad se encuentran:

Freud siendo uno de los más importantes por ser considerado el padre del Psicoanálisis y por ende uno de los pilares de la teoría psicoanalítica, el cual ofreció una elaborada explicación del papel de los procesos conscientes e inconscientes en la creatividad destacando la relación entre estos dos procesos, los cuales se dan en todas las personas, no obstante la posibilidad de crear está mediatizada por una forma de ser, por una personalidad concreta que ha tenido determinadas circunstancias o experiencia en las primera etapas de vida (él, al igual que Vygotsky encuentran los orígenes de la creatividad en el juego) y sugirió que las tentativas o esfuerzos creativos pueden ser vistos como realización de deseos, considera que el individuo expresa sus conflictos inconscientes a través de actividades creativas mediante mecanismos como la sublimación. (Freud, 1968).

Dos conceptos fundamentales en el psicoanálisis, son:

- La regresión adaptativa; que se refiere a que pensamientos incontrolados inconscientes pueden aparecer durante la solución activa de un problema, pero a menudo aparecen durante el sueño, ingestión de drogas, fantasías o psicosis.

- La elaboración; es el proceso secundario, que se refiere a la reelaboración y transformación del material del proceso primario a través de una orientación a la realidad y un pensamiento controlado por el yo.

Para el Psicoanálisis el inconsciente es un factor clave que explica la creación.

Jung (1969/1981), afirma que el inconsciente está lleno de gérmenes de futuras situaciones psíquicas e ideas, recuerdos, al igual que pensamientos creativos que anteriormente o jamás fueron conscientes.

Kubie (1966), ensaba que la creatividad no se da en los procesos rígidos del inconsciente ni del superyo sino en una zona intermedia que es el subconsciente en donde lo racional y lo irracional se conjugan de manera fructífera. Este autor pensaba que la libertad para reunir y comparar, asociar y sintetizar las ideas es lo que determina el valor creativo de los procesos subconscientes, liberando la rigidez de los procesos inconscientes y conscientes.

De esta forma el subconsciente hace aflorar una corriente incesante de datos antiguos que se organizan en nuevas combinaciones de elementos, según leyes de analogía y ejerce una función selectiva, tanto sobre las asociaciones libres que se organizan, como sobre múltiples aspectos y detalles de la vida, pensamientos y sueños.

Ribot (en Garaigordobil 1995), señalaba que la creatividad es una actividad compleja que depende de factores emocionales, intelectuales e inconscientes, describe las principales etapas que recorre el pensamiento creativo: imaginación plástica, una imaginación de tipo impreciso y evocativo, imaginación numérica.

En la actualidad hay dos posturas psicoanalíticas en relación con la creatividad:

1. Atribuye una importancia al "Yo" y a los procesos secundarios conscientes y racionales. Supone la existencia de adecuadas relaciones entre el "Ello" y el "Yo" y sus sistemas inconscientes y conscientes, de este modo el "Yo" podría acceder al material inconsciente. Las funciones cognitiva y adaptativas del "Yo" sufren de vez en cuando una regresión hacia el nivel inferior del funcionamiento Psíquico, desfigurándose con ello las fronteras perfectamente definidas y haciendo posible configuraciones mentales no lógicas, creando nuevas ideas, bajo el control de las funciones sintéticas del "Yo" que nuevamente pasan a hacerse cargo de la situación, por lo que se llevan a cabo la supervisión y control de estas nuevas ideas. Esta regresión al servicio del "Yo" constituye la condición fundamental para la creatividad.
2. Enfatiza que los procesos primarios inconscientes y las funciones del "Ello" son fundamentales en las producciones creativas. Propone que el impulso sobre la vida y la muerte pueden dirigirse al mismo objeto y cuando así sucede se generan sentimientos de culpa que son eliminados al construir, al crear un nuevo objeto, una nueva síntesis con la ayuda de la energía libidinal. Así tanto destrucción y construcción son consideradas como elementos generales del comportamiento creativo. (Garaigordobil 1995)

Weisberg (1989), concluye que la actividad creativa se da en momentos lucidos, no en un misterioso trazo inconsciente.

Para Moccio (1991), define la creatividad como la capacidad para ir más allá de la realidades; transformar, unir, combinar de diferentes maneras lo que ya existe. Asegura que la libertad del proceso creador depende del juego de aquellas funciones preconscientes que se balancean, en forma precaria entre la rigidez de la función consciente por un lado y la rigidez de la función inconsciente por el otro.

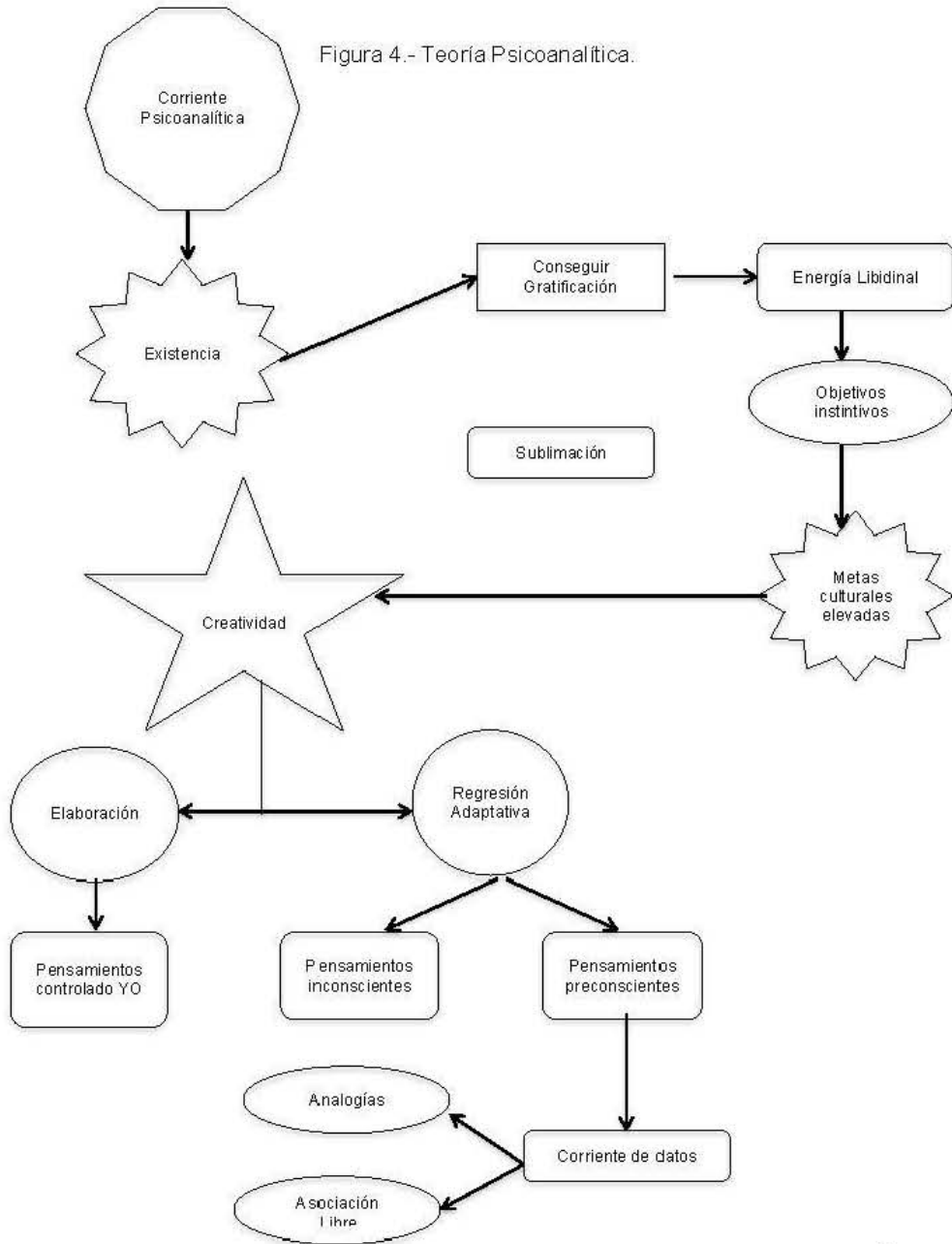
Los procesos preconscientes son irrupciones de ambos lados. De un lado, son divididos y conformados dentro de símbolos rígidos y deformaciones convencionales carentes de fluidez de la invención. De otro lado, son dirigidos por propósitos puntuales y conscientes, revisados y corregidos por la crítica consciente retrospectiva. La unidad de la facultad creadora, depende del grado en que puedan actuar las funciones preconscientes libremente entre estos dos guardianes, concurrentes y opresivos.

De acuerdo a este punto de vista en el estado creativo no existe la distinción entre consciente e inconsciente, lográndose este particular estado como fruto de una relajación psicofísica y como clave de este proceso los desbloques de las trabas que impiden la emergencia de ideas creativas. El menciona que existen tres clases de bloqueos: perceptibles, emocionales y culturales. (Garaigordobil 1995)

De estas perspectivas nos podemos dar cuenta de que el estudio de la creatividad es un estudio multidisciplinario en el que recaen diversas ciencias, y por lo tanto su importancia abarca un gran campo, he ahí la diversidad de sus definiciones, pues dependiendo del interés de cada campo va ser el tema que enfaticen en la misma, y la importancia que le den a su investigación, implementación y formación.

Por tales razones autores tan importantes en el campo de la creatividad como es Howard Gardner, Mihaly Csikszentmihalyi, por mencionar algunos, han dedicado gran parte de su tiempo como investigadores a estudiar las vidas de grandes artistas y científicos para así encontrar alguna aproximación a la explicación de ¿qué es la creatividad? y ¿cómo se genera?, preguntas que trataremos de responder a continuación.

Figura 4.- Teoría Psicoanalítica.



1.3.- El Surgimiento De La Creatividad

Podríamos comenzar diciendo que la creatividad es un tipo de actividad mental, una intuición que tiene lugar dentro de la cabeza de algunas personas especiales, pero si tomamos en cuenta lo que tanto Gardner como Csikszentmihalyi opinan respecto a que, para que un pensamiento sea creativo deberá ser nuevo y valioso para una sociedad, tendríamos que complementar la frase tomando en cuenta esta cuestión.

Para S. De la Torre (2006), la creatividad radica en la capacidad y actitud para dejar huella personal, institucional o social. Esto resulta de:

- a) Un potencial personal o grupal, fruto de la interacción de componentes biológicos, socioculturales y psicoafectivos en los que la potencia mental asociada a la emocional resulta clave.
- b) Una disposición o actitud abierta y flexible, dispuesta a aprovechar los estímulos del medio en relación a algún plan o proyecto en curso; a estímulos del medio con posibilidad de utilizarlos convenientemente.
- c) Comunicación o expresión de ideas, realizaciones o comportamientos que resultan originales, de interés personal, colectivo o bien social.
- d) Proyecciones hacia los demás de algo personal, propio, capaz de impactar o cambiar algo en el entorno de las personas, ya sea en el ámbito empático, ideativo, técnico, artístico, científica o de la vida cotidiana.
- e) Un fin de carácter social que sea causa y efecto de la creatividad llegue a formar parte de su naturaleza, y ético pues no es suficiente con que el producto sea nuevo y original sino que también tiene que ser congruente con los valores universales. (Torre S. y Violant, V., 2006).

Las ideas o productos que merecen el calificativo de creativos surgen de la sinergia de muchas fuentes, y no sólo de la mente de una persona aislada. Es más fácil potenciar la creatividad cambiando las circunstancias del medio ambiente que intentando hacer que la gente piense de una manera más creativa.

Desde este punto de vista, la creatividad es el resultado de la interacción de un sistema compuesto por tres elementos: la cultura que contiene reglas simbólicas, una persona que aporta novedad al campo simbólico y un ámbito de expertos que reconocen y validan la innovación. Los tres son necesarios para que tenga lugar una idea, producto o descubrimiento creativo. (Pascale, 2005)

Hoy en día se está ampliando las visiones personalistas y competenciales de la creatividad que predominaron durante el siglo XX siendo cada vez más los autores que hacen referencia a una visión social, comunitaria, grupal y holística. (Torre S. y Violant, V., 2006)

El tipo de creatividad que cambia algún aspecto de la cultura, nunca se encuentra únicamente en la mente de una persona. (Csikszentmihalyi, 1998)

Compartiendo el planteamiento de Csikszentmihalyi considero; que la creatividad no se puede entender observando sólo a la gente que parece hacerla realidad. Lo mismo que el sonido de un árbol al caer con estrépito en el bosque no se oye si no hay nadie para oírlo, también las ideas creativas se esfuman a menos que haya un auditor receptivo que las registre y lleve a la práctica. Y sin la valoración de personas ajenas, no hay manera fiable de decidir si las pretensiones de una persona que se dice creativa son válidas o no.

Si bien como manifiesta Gruber (en Gardner, 1995) los individuos creativos desean ser creativos y organizan sus vidas con vistas a aumentar su probabilidad de conseguir una serie de avances creativos.

1.3.1.- Modelo de Sistemas

Para poder explicar mejor ¿qué es la creatividad? retomaré la perspectiva propuesta por Csikszentmihalyi, (1998) en la cual él sugiere que deberíamos de cambiar la pregunta de ¿qué es la creatividad? por la de ¿dónde está la

creatividad? y para aclararla identifica tres elementos o nodos que son básicos en cualquier consideración de la creatividad:

1. La persona o talento individual
2. El campo o disciplina en que ese individuo está trabajando.
3. El ámbito circundante que emite juicios sobre la calidad de individuos y productos.

La creatividad es el resultado de la interacción de un sistema compuesto por estos tres componentes. Esta interacción tiene carácter asincrónico. Este *triangulo de la creatividad* nos permite conocer donde se encuentra la creatividad a través del análisis de la relación que hay entre sus componentes.

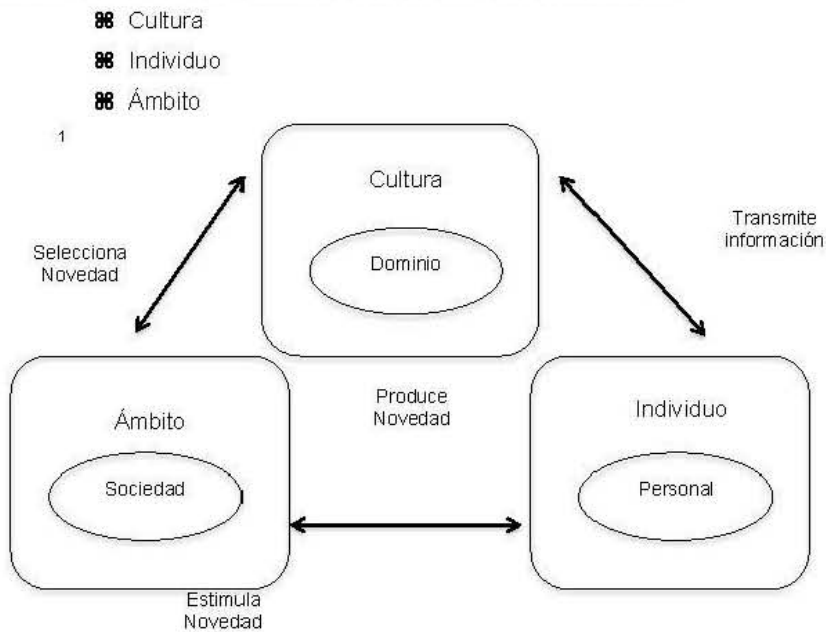


Figura 5.- Triangulo de la Creatividad.

¹ Csikszentmihalyi, en 1998 en su libro *Creatividad el Fluir y la Psicología de del descubrimiento y la invención*, denomina a la cultura como Campo, sin embargo en su trabajos actuales se refiere a ella como Dominio.

El dominio representa objetos, reglas, representaciones y notaciones. La creatividad ocurre cuando una persona realiza un cambio en el dominio que será transmitido en el tiempo.

El ámbito incluye a todos los individuos que toman decisiones referentes a qué debe o no ser incluido en el dominio, (Csikszentmihalyi utiliza el "ámbito" haciendo referencia solamente a la organización social del dominio no como se utiliza el termino habitualmente; como disciplina).

La creatividad surge cuando un individuo emplea los símbolos de un dominio dado, tiene una nueva idea y cuando esta novedad es seleccionada por el ámbito correspondiente y es incluida en el dominio oportuno. Se puede tener la posibilidad de que la nueva realización creativa implique el surgimiento de un nuevo dominio.

Gardner (1995, pág. 56) retomando la perspectiva de Csikszentmihalyi, nos da una sencilla explicación de la interacción entre los tres elementos de la siguiente manera:

Se comienza con una serie de individuos de diversas capacidades, talentos e inclinaciones, cada uno dedicado a un trabajo en un campo particular. En cualquier momento histórico, ese campo presenta sus propias reglas, estructuras y prácticas, dentro de las cuales los individuos están socializados y según las cuales se espera que obren. Tales individuos dirigen su trabajo al ámbito, que, a su vez, examina los diversos productos que se le presentan. De los muchos individuos y obras que son sometidas a escrutinio por el ámbito, sólo unos pocos son considerados dignos de atención y evaluación continua. Y de esas obras que son apreciadas en un momento histórico dado, sólo una pequeña parte son consideradas siempre como creativas, sumamente originales, pero aptas para el campo. Las obras así juzgadas llegan a ocupar el puesto más importante en la dialéctica: causan realmente una remodelación del campo. La

siguiente generación de estudiosos, o talentos, trabajan ya en un campo que es diferente gracias a los logros de individuos sumamente creativos. Y de este modo, la dialéctica de la creatividad continúa.

Para entender mejor el modelo de sistemas, considero necesario ampliar la información que Csikszentmihalyi planteo, él refiere que para comprender la creatividad es necesario aceptar que la misma se refiere a un proceso que resulta en una idea o producto que es reconocido por otros. De esta forma, sostiene que el individuo creativo opera en un ambiente que posee dos aspectos prominentes (1) un aspecto cultural o simbólico al que en un principio llamo Campo y actualmente lo designamos Dominio; (2) un aspecto social denominado ámbito. (Pascale, 2005).

1.3.1.1.- DOMINIO O CAMPO.- Consiste en una serie de reglas y procedimientos simbólicos. Los dominios están ubicados en lo que habitualmente llamamos cultura, o conocimiento simbólico compartido por una sociedad particular, o por la humanidad como un todo.

Cada campo o dominio está compuesto por sus propios elementos simbólicos, sus propias reglas y generalmente tienen su propio sistema de notación. El conocimiento transmitido mediante símbolos queda agrupado en campos separados: geometría, música, religión, sistemas legales, etc.

Al aprender las reglas de un dominio trasponemos inmediatamente las fronteras de la biología y penetramos en el reino de la evolución cultural. Cada campo o dominio hace retroceder los límites de la individualidad y amplía nuestra sensibilidad y capacidad para relacionarnos con el mundo. Cada persona está rodeada por un número casi infinito de dominios potencialmente capaces de explorar nuevos mundos y dar nuevos poderes a quienes aprendan sus reglas.

Los campos o dominios son asombrosamente diferentes, pero la búsqueda humana que representan convergen en unos pocos temas. (Csikszentmihalyi, 1998).

Csikszentmihalyi (1998), piensa que para la mayor parte de la gente, los campos o dominios son principalmente maneras de ganarse la vida. Él cree que la existencia de los campos es quizás la mejor prueba de la creatividad humana, pero también los campos pueden obstaculizar la creatividad, si no tomamos en cuenta las tres dimensiones siguientes:

1. La claridad de su estructura
2. Su centralidad dentro de la cultura
3. Su accesibilidad

También se ha señalado a menudo que, en el transcurso de la vida, la capacidad superior se manifiesta antes en unos campos que en otros, por ejemplo primero en los campos de matemáticas o música que en los de la pintura o la filosofía, así como también se cree que las realizaciones más creativas en algunos campos son obras de jóvenes, mientras que en otros campos los que tiene ventaja son las personas mayores.

Para este autor, la explicación más probable de tales diferencias estriba en las formas diversas en que están estructurados estos campos o dominios. El sistema simbólico de las matemáticas está organizado de manera relativamente rígida, su lógica interna es estricta, el sistema potencia al máximo la claridad y la ausencia de redundancia. Por tanto, es fácil para una persona joven asimilar las reglas rápidamente y saltar a la primera línea del campo en pocos años. Así pues un campo donde sea posible la medición cuantificable, estará primero que otro en el cual dicha medición sea imposible.

1.3.1.2.- ÁMBITO.- Incluye a todos los individuos que actúan como guardianes de las puertas que dan acceso al campo. Su cometido es decidir si una idea o producto nuevo se deben incluir en el campo. (Csikszentmihalyi, 1998) El ámbito lo constituyen un pequeño grupo de expertos o pueden formarlo millones de personas. Los ámbitos varían mucho en función de lo especializado o amplios que sean. Los ámbitos pueden afectar al índice de creatividad en al menos tres maneras:

- ✓ Siendo reactivo o bien positivamente activo. Un ámbito reactivo no solicita ni estimula la novedad mientras que un ámbito positivamente activo sí lo hace.
- ✓ Eligiendo un filtro estrecho o amplio en la selección de la novedad. Algunos ámbitos son conservadores y sólo permiten la entrada en el campo de unos pocos elementos nuevos cada vez. Rechazan casi toda novedad y seleccionan sólo lo que consideran mejor. Otros son más liberales a la hora de permitir la entrada de nuevas ideas en sus campos, y en consecuencia éstos cambian más rápidamente.
- ✓ Los ámbitos pueden estimular la novedad si están bien conectados con el resto del sistema social y son capaces de canalizar apoyos a su propio campo.

Así pues podemos decir que el ámbito se realiza con el control de dominio sin ser componente de él, como también los dominios determinan en buena parte lo que ámbito puede o no hacer. Concluyendo que es imposible entender la creatividad sin entender cómo funcionan los ámbitos, cómo deciden si algo nuevo debe ser agregado al dominio o no.

1.31.3.- PERSONA.- La creatividad tiene lugar cuando una persona, usando los símbolos de un disciplina dada, como la música, la ingeniería, los negocios o las matemáticas, etc. tiene una idea nueva o ve una nueva distribución, y cuando esta novedad es seleccionada por el ámbito correspondiente para ser incluida en el dominio oportuno.

La mayoría de las investigaciones de creatividad se centran en la persona creativa, en la creencia de que entendiendo cómo funciona su mente, se encontrará la clave de la creatividad. Pero para Csikszentmihalyi, esto no es necesariamente así, pues aunque asegura que “es verdad que tras una idea o producto nuevo hay una persona, de ahí no se sigue que tales personas posean una característica responsable de la novedad” (Csikszentmihalyi 1998, pág.66). Él afirma que la creatividad es propia de los sistemas no de los individuos.

La consecuencia más importante de este modelo, es que el grado de

creatividad presente en un lugar y tiempo determinados no depende sólo de la cantidad de creatividad individual. Si no también de igual medida de lo bien dispuestos que estén los respectivos dominios y ámbitos para el reconocimiento y difusión de ideas novedosas. Y por lo tanto la creatividad sólo se puede manifestar en dominio y ámbitos existentes.

De este modo, la creatividad no solo reside en la cabeza del individuo, ni en el campo de prácticas, ni en el grupo de jueces; si no en una variable interacción entre los tres.

1.3.2.- Teoría de Howard Gardner

Gardner (1995), sostiene una teoría muy similar a la propuesta por Csikszentmihalyi la cual consiste en que:

Toda actividad creadora surge en primer lugar, de las relaciones entre individuos y el mundo objetivo del trabajo y segundo, de los lazos entre individuos y otros seres humanos.

Plantea que inteligencia y creatividad son lo mismo, aunque difieren en algunos aspectos. Se nota como sus definiciones de persona creativa y persona inteligente son muy similares, llegando a declarar que tanto el estudio de la creatividad como el de la inteligencia van unidos y son inseparables.

Mi definición de creatividad presenta unos paralelismos y unas diferencias relevadoras con mi definición de inteligencia [...]. Las dos suponen resolver problemas y crear productos. La creatividad incluye la categoría adicional de plantear nuevas cuestiones, algo que nos espera de alguien que sea “meramente” inteligente según mis términos. La creatividad difiere de la inteligencia en otros dos aspectos. [...] la persona creativa siempre actúa dentro de un ámbito, disciplina o arte. [...] la persona creativa hace algo que inicialmente es nuevo, pero su contribución no reside sólo en la novedad [...] lo que hace que una obra o una persona sean creativas es la aceptación final de su novedad (Gardner, 2001, pp. 126-127).

Sostiene que cada avance creativo supone un cruce de la niñez y la madurez; ya que la genialidad peculiar de lo moderno, durante la historia, ha consistido en su incorporación de la sensibilidad del niño muy pequeño.

Y propone una superestructura necesaria para dar cuenta de la actividad creativa basándose en estos tres elementos básicos y en las relaciones entre ellos:

- ❖ *La relación entre el niño y el maestro.*- En un estudio evolutivo, es natural buscar continuidades, y también discontinuidades, entre el mundo del niño dotado, pero todavía sin formar, y la esfera del maestro seguro de sí mismo. Igualmente importante en un estudio de la creatividad es la sensibilidad para con los modos en que el innovador hace uso de la cosmovisión del niño pequeño.
- ❖ *La relación entre el individuo y el trabajo al que está dedicado.*- Cada individuo trabaja en uno o más campos o disciplinas, en las que usa los sistemas simbólicos habituales o inventa otros nuevos.
- ❖ *La relación entre el individuo y otras personas de su mundo.*- Aunque a menudo se piensa que los individuos creativos trabajan en el aislamiento, el papel de otros individuos es crucial a lo largo de su desarrollo.

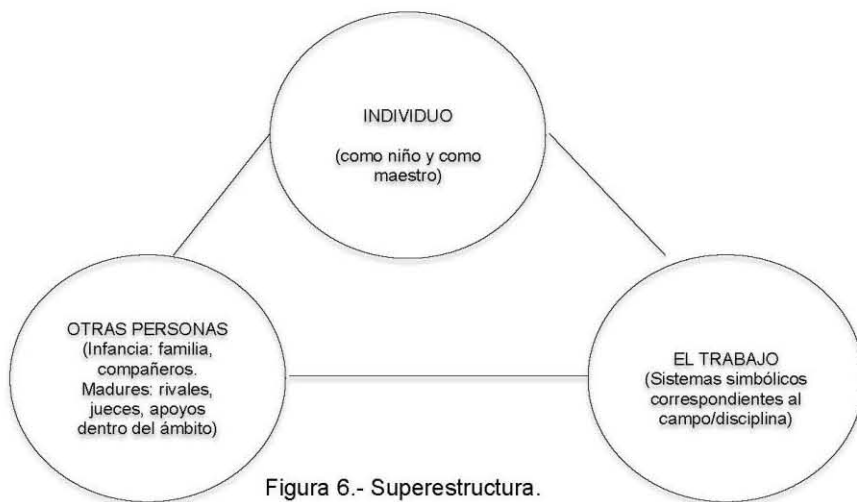


Figura 6.- Superestructura.

Para poder explicar mas detalladamente la creatividad y definir correctamente lo que son los campos tendríamos que abundar a lo que se ha llamado perspectiva interactiva de la creatividad. Ya que como hemos descrito anteriormente para poder llegar a ser una persona creativa se tiene que desenvolver dentro de una sociedad o cultura y a su vez, esa sociedad debe de calificar y valorar esas innovaciones creativas de cualquier medio, ya sea la cultura, la ciencia o la vida cotidiana.

1.3.3.- Teoría Interactiva

Gardner (1998) propone tres fases para una mejor comprensión de su perspectiva interactiva. En la primera fase nos dice una definición del individuo creativo. En la segunda fase nos da la visión multidisciplinar de la creatividad; y el la tercera plantea una nueva cuestión de la creatividad.

Gardner tomo esta perspectiva como base para realizar el trabajo de investigación que plantea en su libro "Mentes Creativas" por lo que para introducirnos a esta perspectiva, retomaremos la *definición* expuesta al comienzo de este capitulo.

"El individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto". (Gardner 1995, pag.53)

La importancia de volver a mencionar esta definición es resaltar la interacción del individuo creativo con su medio y su valoración comunitaria y cultural, para poder considerar su contribución creativa.

En la *estructura multidisciplinar* Gardner (1995), sugiere que para comprender la creatividad debemos de tomar en cuenta cuatro diferentes niveles de análisis:

1. *El Subpersonal*.- No sabemos si los individuos creativos tienen constituciones genéticas peculiares, o si hay algo extraordinario en la estructura o el funcionamiento del sistema nervioso. Y él propone que se deberá de tomar en cuenta en los estudios posteriores.
2. *El Personal*.- Una se centrará en los procesos cognitivos que caracterizan a los individuos creativos; una tradición complementaria se fijará en los aspectos de personalidad, motivacionales, sociales y afectivos de los creadores.
3. *El Impersonal*.- Todos mostramos campos o disciplinas concretos en los que poseemos alguna creatividad, así cualquier individuo creativo hace contribuciones en campos particulares.
4. *El Multipersonal*.- Una multitud de otros individuos e instituciones, autorizados para evaluar la aptitud y calidad de la contribución de que se trate. Tal perspectiva multipersonal examina los modos en que los miembros del ámbito hacen en un principio valoraciones provisionales, así como procesos mediante los que, con ayuda de la perspectiva que da el tiempo, emiten juicios más autoritativos.

Para Gardner al igual que Csikszentmihalyi la *nueva cuestión de la creatividad* es realizarse la pregunta ¿dónde esta la creatividad?

Sin embargo a diferencia de lo dicho por Csikszentmihalyi, para Gardner, (1995) existen ciertas clases de asincronía entre los elementos o nodos, (de la triada descrita en el punto 2. 1.2) que pueden incrementar perfectamente la probabilidad de que se dé la creatividad.

Donde hay pura sincronía, los tres nodos se engranan a la perfección, sin embargo la asincronía dentro de un nodo se da cuando hay un modelo no habitual en uno de los tres nodos, y esto puede producir algo nuevo y diferente que también pueda considerarse creativo.

Estas a sincronías pueden ser seis: en el individuo, en el campo y en el ámbito; entre el individuo y el campo; entre el individuo y el ámbito; entre el campo y el ámbito.

Por lo que Gardner considera a la asincronía de los nodos igual de importante y para explicarlo nos brinda un ejemplo:

El perfil de talento de un individuo puede ser inusitado para un campo (como cuando las agudas inteligencia personales de Freud resultaban atípicas en un científico). O un individuo puede encontrarse en tensión con el ámbito, tal y como éste está constituido habitualmente (como cuando Einstein no pudo encontrar trabajo tras acabar su carrera). O puede haber tensión entre un campo y un ámbito (como cuando la música clásica estaba moviéndose claramente en una dirección atonal, mientras que el público y los críticos continuaban prefiriendo la música tonal). (Gardner 1995, págs. 58-59).

A diferencia de los autores anteriormente mencionados; De Bono (1999, págs. 79-80) considera que los individuos que trabajan solos producen más ideas que los que trabajan en grupo. "Muchas veces el grupo toma una dirección conjunta, mientras que los individuos aislados pueden seguir direcciones diversas", por lo que no comparte la idea de que el pensamiento creativo debe de ser un proceso de grupo, sin embargo piensa que los comentarios de las otras personas estimulan las propias ideas, en una especie de reacción en cadena de ideas.

Asegura que el trabajo individual es mucho mejor para generar ideas nuevas y nuevas orientaciones. Una vez generadas, un grupo puede resultar muy eficaz para desarrollarlas y llevarlas por rumbos que el creador no había imaginado.

La ineficiencia de desarrollar la creatividad en grupo radica, según De Bono (1999), en que en el grupo se tiene que escuchar a los demás y se pierde tiempo en las ideas propias con el propósito de captar la atención del conjunto.

De esta afirmación se desprende algo que es sumamente importante para desarrollar la creatividad y es prestar atención a los estímulos del medio y por supuesto a las necesidades del mismo, para poder lograr realizar cosas novedosas y útiles que puedan resultar creativas, que tendrían que ser aceptadas por un grupo de personas, de ahí la importancia de prestar atención a nuestra comunidad, para ser capaces de emprender nuevos proyectos que mejoren nuestras vidas o bien que no sean algo repetitivo o ya existente.

1.4.- ¿Cómo se Genera la Creatividad?

Uno de los puntos más importantes; o tal vez, él más importante para este trabajo, es conocer la forma adecuada de estimular la creatividad en el individuo para poderla implementar tanto en el salón de clase como en la vida diaria. Por lo que hemos intentado aclarar cuestiones como; las investigaciones y posturas que ha mantenido la creatividad a lo largo de la historia, en el capítulo 4º de este trabajo; revisaremos la personalidad creativa y sobre todo la importancia que tienen esta socialmente; sin embargo, creemos que es esencial conocer dónde y cómo se genera la creatividad en el interior del ser humano, y a continuación se tratará de responder a la pregunta de ¿si la función creadora se debe algún factor hereditario o bien solo se logra por factores ambientales?.

La respuesta que consideramos más adecuada para nuestra propuesta de taller; es la que maneja Monreal (2000), en su libro *Que es la Creatividad*, la cual nos comenta que la creatividad se debe tanto a influencias ambientales como a herencias genéticas, *"ambas actúan interactuando entre sí de forma compleja: tanto, que tampoco se intenta perfilar la influencia de ambos en términos de porcentajes sino insistiendo en la idea de que genética y ambiente son complementarios en la generación de la conducta humana, y en concreto de la creatividad, en el individuo."* (pag. 109).

Ya que consideramos que la vida del ser humano se encuentra regida por disposiciones genéticas pero el ambiente pueden mejorarlas o empeorarlas, influyendo definitivamente en ellas.

Lo cierto es que los rasgos y conductas son provocados y mantenidos por combinaciones de genes que interactúan entre sí y necesariamente con el ambiente.

Un rasgo de conducta dependerá normalmente de una configuración genética, es decir de la estructuración e interacción entre grupo de genes.

La acción de los genes se acompaña de otras acciones biológicas y ambientales de cuya interacción compleja emergen conductas nuevas que no estaban contenidas formalmente en la biología. El solo aprendizaje no puede adquirir una aptitud o conductas determinadas, y esto es porque los genes tiene bastante que decir. (Monreal, 2000).

El individuo debe sus características individuales según Cattell (1972 en Monreal 2000), a la herencia o el ambiente, para explicarlas las dividió en cuatro sectores:

- ⌘ Hereditario.- cuyos efectos proceden directamente de la transmisión de los genes paternos.
- ⌘ Innato.- cuyos efectos se deben bien a la mutación de los genes o bien a la segregación de los genes.
- ⌘ Congénito.- cuyos efectos se deben a influencias intrauterinas adquiridas ambientalmente.
- ⌘ Constitucional.- cuyos defectos producen alteraciones del estado corporal y que son adquiridos por la experiencia extrauterina del individuo.

La creatividad, no se debe simplemente a un gen determinado, sino a la configuración de muchos genes obtenidos por mutación o segregación innata de los mismos, no heredada.

A raíz de esto podemos mencionar a Gerald Edelman (1987/2000, en Monreal, 2000), que nos dice que el ser humano es un producto destinado biológicamente a la creatividad, ya que el cerebro es el programador general de la vida completa del individuo, y por supuesto es la maquina de pensar y de crear.

La mente es posible a través del cerebro pues es el órgano del pensamiento, el sujeto humano al nacer recibe un cerebro capaz de funcionar y que tiene solo unas vías mínimas de programación indispensable para la supervivencia del sujeto. El cerbero tiene que descubrir lo que necesita e inventar los procedimientos para poseerlo, debe de crearse a sí mismo, tiene la necesidad de crear él mismo su propio ser autónomo y alcanzar todo y a eso es el aprendizaje.

El programador del sujeto es el mismo, va eligiendo por ensayo y error aquellas acciones que resultan eficaces para las metas que intenta conseguir y cuando las consigue se archivan como un logro estable.

En la medida que lo repite se va estableciendo en cada neurona una huella de la experiencia tenida y entre las neuronas se establece un camino o circuito eléctrico que corresponde a eso acto, que irá posteriormente generalizándose a otros objetos.

El mismo procedimiento funciona para la programación de los millones de circuitos que se establecen en el cerebro y que supone la programación real y autónoma que convierte al individuo en conocedor y manipulador de la realidad que lo rodea, crea su forma de trabajo sensorial y su propio mundo mental. De manera que es él mismo quien programa en interacción con el mundo su propia mente y es él mismo quien construye su propia realidad como inteligente o tonto en el mundo real, y así va creando los programas personales para la existencia.

El individuo se construye creativamente así mismo de manera que la creación de la propia individualidad es el hecho básico de la existencia humana.

El individuo se construye desde su propia creatividad según esta teoría fisiológica y no hay ninguna ley ni norma que establezca que este proceso debe de terminar en algún momento de la existencia. Por lo que podemos decir que el

mandato de la fisiología del individuo es que sea creativo. (Monreal, 2000)

Pero ¿cómo se construye la creatividad dentro del cerebro del individuo?, Martindale (1999), explica cómo los procesos mentales pueden ser expuestos por componentes neuronales que se agrupan en nodos (un nodo es un grupo de neuronas que funcionan como un organizador y transmite señales e informaciones específicas); por la unión de nodos se forman circuitos generales con posibilidad de diferentes potenciales de activación tanto a nivel general, como a nivel de nodos y de neuronas. Cada nodo recibe entradas y salidas con información de otros nodos, pero estas entradas y salidas se conjuntan a su vez con las modificaciones de su nivel de activación.

La activación general del cerebro se explica a través de la ley de Hull (1943 en Moreal, 2000), la cual nos dice que la activación es alta cuando un nodo es igual a la fuerza de las entradas de información multiplicada por la activación general. Como consecuencia la activación del nodo es alta, por lo que la conducta habitual es marcada por ese nodo.

Pero si la activación desciende, ese nodo pierde su nivel; el cerebro se encuentra entonces capacitado para que puedan activarse más nodos y esto ocasiona que la atención deje de estar centrada en un solo nodo por lo que se vuelve flotante, y es capaz de asociarse con diferentes conductas.

Las personas creativas tienen la capacidad de variar el nivel de su activación, algunos estudios han demostrado que las personas creativas tienen una actividad más alta que los no creativos, por lo que su nivel de ansiedad es mayor, pero a la vez pueden bajarla y la baja activación produce el proceso creativo, así pues las personas creativas son capaces de alternar los niveles de activación más que los no creativos y es esta variabilidad de los niveles de activación lo que favorece al proceso creativo.

Martindale (1999), dice que la activación no ocurre en un nivel determinado y constante, sino que oscila flexiblemente según las diferentes fases de creación.

El sistema de activación neuronal pone en marcha una activación específica, esta activación se multiplica con los nodos ya activados, aumenta fuertemente su activación y sus conexiones con lo que se produce el "insight" creativo, que es la comprensión súbita, es una configuración con un significado distinto; y este asciende a la conciencia. (Monreal, 2000)

Si uno de estos nodos tiene que ver con los nodos que codifican el problema, se activarían fuertemente y saltarían dentro de la atención focalizada, entonces se produciría el "¡aja!" del sujeto al encontrar la solución, esto es la satisfacción, euforia, sentirse poseído por el nuevo hecho. Para Romo (1997) el ¡aja! es el insight más efecto positivo, es el componente emocional acompañado a la solución de cualquier problema largamente buscado, sea original o no. Se trata por tanto de un proceso aflorado a la conciencia de alto nivel de activación neuronal. Y esto debe de haber precedido por actividad mental consciente o inconsciente.

Lo que fisiológicamente prepara al acto creativo es la existencia del mayor número posible de nodos activados simultáneamente con activación baja. El acto creativo se realiza en estado de activación baja a pesar que el mayor tiempo se encuentran en estado de activación alta, por lo que las personas creativas se encuentran más ansiosas que las no creativas.

Para Martindale (1999), primero hay que llenar los nodos con una amplia diversidad de conocimientos. En segundo lugar hay que confrontar la red neuronal con un problema que no sea factible a primera vista, ya que en este caso la solución sería no creativa. En tercer lugar, los nodos que tienen codificado el problema deben permanecer activados débilmente de manera que puedan recibir la entrada informativa de otros nodos correspondientes y puedan filtrar aquellos que interesan.

Y así constantemente hasta que se produzca un proceso creativo.

1.4.1.- Proceso Creativo

El proceso creativo generalmente implica una nueva estructuración de la realidad que supone; en primer lugar una desestructuración de la misma y después una reestructuración en términos nuevos. Por lo que el proceso creativo ha sido descrito habitualmente a través de fases; han sido diversos los teóricos que han dividido el proceso creativo en distintas fases algunos son los siguientes:

1.4.1.1.- Postura de Mauro Rodríguez

Para Rodríguez (1999), el proceso creativo se realiza en 6 fases las cuales las describe de la siguiente manera:

1. *Fase de cuestionamiento.*- en la que percibe el problema y se formulan las preguntas pertinentes al mismo.
2. *Fase de acopio de datos.*- en la que se recoge información mediante distintas vías (observación, lectura, experimentación etc.).
3. *Fase de incubación.*- es un período aparentemente improductivo pero en realidad de intensa actividad en el que se dirige inconscientemente las ideas.
4. *Fase de iluminación o inspiración.*- en la que emergen nuevas ideas y soluciones al problema planteado.
5. *Fase de elaboración.*- se produce el tránsito de ideas a las realizaciones, se demuestran las hipótesis.
6. *Fase de comunicación.*- es cuando se presenta el producto a los otros.

1.4.1.2.- Postura de Mihaly Csikszentmihalyi

Para Csikszentmihalyi (1998), el proceso creativo se comprende de cinco pasos:

1. *Es un período de preparación,* de inmersión, consciente o no, en un conjunto de cuestiones problemáticas que son interesantes y suscitan curiosidad.

2. *Es un período de incubación*, durante el cual las ideas se agitan por debajo de umbral de conciencia. Durante este tiempo probablemente se realizan las conexiones inusitadas. Cuando intentamos resolver un problema conscientemente, procesamos información de forma lineal, lógica. Pero cuando las ideas se llaman unas a otras por sí solas, sin que nosotros las dirijamos por una senda recta y estrecha, puede llegar a producirse combinaciones inesperadas.
3. *Es la intuición*, a veces llamada el momento “¡Aja!” , puede haber varias intuiciones entremezcladas con períodos de incubación, evaluación y elaboración.
4. *Es la evaluación*, cuando la persona debe decidir si la intuición es valiosa y merece la pena dedicarle atención. Ésta es con frecuencia la parte emocionalmente más difícil del proceso, cuando uno siente más incierto e inseguro. Es el período de la autocrítica, del examen introspectivo.
5. *Elaboración*, probablemente es el que lleva más tiempo y supone el trabajo más duro. A eso se refería Edison cuando decía que la creatividad consiste en un 1% de inspiración y un 99% de transpiración.

Una persona que hace una aportación creativa nunca se limita a trabajar afanosamente durante el largo estadio último de elaboración. Esta parte de proceso está interrumpida constantemente por períodos de incubación.

Así el proceso creativo no es tanto lineal, cuanto recurrente. El número de interacciones por las que pasa, de vueltas que encierra, de intuiciones que precisa, es algo que depende de la profundidad y amplitud de los temas que se tratan. A veces la incubación dura años; a veces, unas horas.

La visión en cinco etapas del proceso creativo puede ser demasiado simplificada y resultar engañosa, pero ofrece una forma relativamente válida y simple de organizar las complejidades que dicho proceso encierra. Es fundamental

recordar en cuanto sigue que las cinco etapas en realidad no son excluyentes entre sí, sino que por lo general se superponen y reiteran varias veces antes de que el proceso quede completado.

Para continuar con nuestro tema diremos que en general los creativos han estado de acuerdo en la necesidad de una actividad mental o inconsciente para llegar a la creación, en la necesidad de un periodo de incubación mental previo al producto.

Pero existen algunos autores como Weisberg (1989), que cree que la incubación no es imprescindible para la iluminación creadora. Es indiscutible que existe una actividad inconsciente lo que se debería de discutir es la naturaleza de esa actividad. Si hacemos caso a los relatos introspectivos lo que sucede durante la incubación son misteriosos procesos de naturaleza desconocida para algunos divina y que desembocan de forma natural en ese éxtasis intuitivo.

Según lo que acabamos de mencionar la creatividad tiene una función cerebral, y por ello ha surgido la interrogante de ¿si existe una localización específica para la creatividad dentro del cerebro?. Aunque no se han realizado demasiadas investigaciones al respecto si se tiene una hipótesis sustentada.

1.4.2.- Origen De La Creatividad Según Manuela Romo

Romo (1997), ha realizado un estudio en donde se definieron una serie de concepciones sobre el origen de la creatividad, de este estudio se desprende cinco teorías:

1.4.2.1.- Teoría Del Trastorno Psicológico.

Desde el estudio de Freud sobre Leonardo se han enfatizado los conflictos internos, las experiencias traumáticas en al biografías de los genios y el mecanismo de defensa de la sublimación en la producción artrítica. Los

psicoanalistas sin embargo; discuten entre sí, el nivel de trastorno requerido, entre los freudianos es necesario el estado neurótico. La regresión del yo o proximidad al inconsciente a los procesos primarios, pero bajo el control de la conciencia al servicio del yo para dar lugar a la obra original y valiosa.

1.4.2.2.- Teoría De La Expresión Emocional.

El Romanticismo forjó esta concepción y por supuesto la expresión del amor como la emoción más inspirada “el creativo es un receptáculo de sentimientos vengan de donde vengan”. Y en esta búsqueda todo es legítimo: la soledad, misticismo, drogas etc.

1.4.2.3.- Teoría De La Comunicación.

Se trata del arte creativo como algo de éxtasis en que caen algunos al contemplar la obra y el creativo como vehículo de esta transmisión. Más que expresar emociones se trata de comunicarlas que las tengan los demás, “un alma llena de espíritu de Dios puede pintar una madona capaz de transmitir fervor”.

1.4.2.4.- Teoría De Las Dotes Especiales Innatas.

El ser creativo dotado desde la cuna, es el santo de una nueva religión. Es un elegido cuyo virtuosismo se sustenta en un conocimiento innato mucho más profundo de la naturaleza y unas dotes técnicas inalcanzables para los demás mortales; “el artista nace no se hace”.

1.4.2.5.- Teoría De La Búsqueda De Sí Mismo.

Su esencia es conocer a la expresión creativa el valor instrumental del conocimiento de sí mismo. Es el modelo del creativo que preserva celosamente la singularidad de su obra. (Romo, 1997).

Para concluir con este tema podemos decir que la creatividad humana nos otorga cierta trascendencia pero está claro que nada surge de la nada. En todos los productos creativos se encuentran indiscutiblemente la aportación personal del sujeto lo que otros han hecho previamente. El pensamiento creador trabaja con tareas donde uno debe aportar su propio conocimiento y valores, lo cual lleva necesariamente a desembocar en soluciones originales.

1.5.- ¿Cómo Desarrollar La Creatividad?

El principal interés de este trabajo es realizar un proyecto de taller que ayude a los involucrados en la educación infantil a desarrollar su creatividad, y para ello consideramos que es primordial que ellos (los participantes del taller) conozcan la manera de estimular y trabajar su propia creatividad; por lo que a continuación comenzaremos a hablar de las técnicas y métodos que muchos investigadores han realizado para incrementar la creativa y por supuesto también se comentara los obstáculos e inhibiciones que impiden el surgimiento de la misma.

Aquí veremos algunas teorías de diferentes autores que nos dicen como incrementar nuestra creatividad o bien por que se obstaculiza, pero debemos de tener en claro que la creatividad es un concepto bastante amplio que no puede ser delimitado para su enseñanza pues al hacerlo estaríamos limitando la propia creatividad, por lo que resulta difícil poder plantear un proyecto de trabajo o de enseñanza para un grupo de personas y esperar que ellas realicen las cosas tal como las planteamos, porque en la mayoría de los casos la creatividad esta influenciada por el concepto e iniciativa que tengamos nosotros mismos de ella y sobre todo que a cada persona tendrá formas diferentes de ponerla en practica.

Para Csikszentmihalyi (1998), todas las personas tienen una energía psíquica necesaria para llevar una vida creativa, pero sin acceso a un campo y sin apoyo de un ámbito, es difícil que la creatividad personal conduzca a realizar un producto novedoso y que pueda alcanzar reconocimiento.

Considera que es muy importante vivir creativamente pues a su parecer nos vincula con el proceso de evolución, además de hacer más agradable y gratificante las experiencias cotidianas; por lo que sugiere el manejo de lo que denomina la "*Energía Creativa*" para poder lograrlo.

1.5.1.- Energía Creativa.

Este tipo de energía es la energía mental que cada persona tiene. Considera que la diferencia de energía mental entre las personas radica en la cantidad de atención liberada que a éstas les queda para ocuparse de la novedad. En demasiados casos, la atención queda restringida por la necesidad exterior y de supervivencia; y cuando estas necesidades requieren toda la atención de la persona, no queda nada de ella para poder ser creativo.

Otra limitación en el uso libre de la energía mental es una dedicación excesiva de atención a metas egoístas, ya que manifiesta que cuando una persona es egoísta ve, piensa y hace todo al servicio de su propio interés; y por consiguiente no le queda atención para aprender sobre nada más.

Csikszentmihalyi cree que para liberar la energía creativa necesitamos desviar alguna atención del afán de las metas predecibles que los genes y memes han programado en nuestras mentes.

Por lo que considera a la energía creativa el principal obstáculo para una vida creativa, pero a su vez es primordial saberla manejar para realizar plenamente nuestra creatividad y para ello propone:

1.5.1.1.- Curiosidad e Interés.

La curiosidad y el interés es el primer paso hacia una vida más creativa, es la asignación de atención a las cosas por sí mismas. Por lo que él considera que los niños suelen tener ventaja respecto a los adultos ya que su curiosidad es constante ante tantas cosas novedosas que hay a su alcance.

Es por eso que se piensa que para ser creativo debemos de tener fresca la curiosidad que tuvimos en la infancia, incluso hasta al tener 90 años.

Csikszentmihalyi considera que al principio la curiosidad es difusa y genérica, pero con el tiempo el interés suele canalizarse hacia un campo específico, y así la creatividad dentro de ese campo va acompañada de conformidad.

A juicio de este autor, y al contrario de lo que se podría pensar, restringir la atención a un único campo no significa limitar la novedad sino extender al máximo la perspectiva del mismo.

Y para poder lograrlo aconseja seguir ciertos pasos:

Intentar que cada día te sorprenda algo.- esto es permanecer abierto a lo que el mundo te está diciendo.

Intentar sorprender al menos a una persona cada día.- Para poder lograrlo lo que aconseja romper con las rutinas, ya que estas son cómodas para ahorrar energía pero no para buscar algo novedoso, por lo que te restringe el futuro.

Poner por escrito cada día lo que te ha sorprendido y en qué has sorprendido a los demás.- Csikszentmihalyi considera que una de las formas más seguras de enriquecer la vida es hacer las experiencias menos fugaces, de manera que los acontecimientos más importantes e interesantes no se pierdan para siempre, unas horas después de haberse efectuado. Por lo que al ponerlas por escrito, las podremos revivir cada vez que queramos al releerlas.

Cuando algo haga saltar una chispa de interés, prestarle atención.- Este punto lo pone de manifiesto pues habitualmente cuando algo capta nuestra atención la impresión es breve o estamos demasiado ocupados para examinar con calma las ideas.

Cultivar el fluir en la vida cotidiana.- cuando no hay ninguna fuerza exterior que nos exige concentrarnos, la mente comienza a perder atención; cae hasta el estado energético más bajo, donde se requiere el mínimo esfuerzo. Cuando esto sucede, sobreviene una especie de caos mental, pueden venirse a la conciencia pensamientos desagradables o bien resurgir remordimientos olvidados y a consecuencia nos deprimimos. Para poder equilibrar y evitar asustarnos por lo que ocurre en nuestra mente, la ocupamos en cosas triviales como podría ser ver el televisor o leer con indiferencia.

En cambio cuando aprendemos a disfrutar usando nuestra energía creativa lentamente, de manera que genere su propia fuerza interior para mantener alerta la concentración, no sólo evitamos la depresión, sino que incrementamos la complejidad de nuestra capacidad para relacionarnos con el mundo.

Despiértate por la mañana con una meta concreta que te ilusione.- La mayoría de las personas creen que las actividades diarias no valen la pena, al contrario los individuos creativos se encuentran ansiosos de empezar el trabajo. Por que creen que en cada día hay algo que vale la pena realizar. Por lo que aconseja que cada noche, antes de dormir, repasar el día siguiente y elegir una tarea particular que sea interesante y emocionante.

Si haces algo bien se vuelve agradable.- Aquí la recomendación es tener metas y expectativas claras para todo lo que hagamos, prestar a las oportunidades de acción en el entorno, concentrarse en las tareas que tienen que realizar sin distracciones, ya que la experiencia tiende a mejorar en proporción al esfuerzo invertido en ella y cuantas más actividades hacemos con bien más intrínsecamente gratificante se vuelve la vida.

Para seguir disfrutando algo, necesitas incrementar su complejidad.- La mayoría de los dominios son tan complejos que no puede ser agotados en el tiempo que dura una vida, ni siquiera en le tiempo de vida de la raza humana. Siempre es posible aprender una mejor manera de hacer las cosas.

Hábitos de firmeza.- Después de despertar la energía creativa, debemos de protegerla evitando distracciones y encontrando vías para escapar de las interrupciones y tentaciones exteriores. Aunque parece contradecirse con este consejo, el autor reflexiona comentando que la razón por la que no es una contradicción es porque es necesario estar abierto y centrado al mismo tiempo, decidiendo tú mismo cuando es mejor estar abierto a los estímulos o centrado. Comenta que es posible que esto se logres cuando ya hayas descubierto la vocación por un campo en particular, o bien sí estas en busca de alguno.

Hacerse cargo de tu horario.- Cada persona tiene sus momentos óptimos para descansar, trabajar o bien divertirse; él considera que cuantas más cosas hagamos en el momento adecuado, más energía creativa podemos liberar.

Sacar tiempo para la reflexión y la relajación.- el ajetreo constante no es una buena norma para la creatividad, programar el día, la semana etc. Esto nos facilita darnos cuenta de lo que hemos hecho y de lo que queda por hacer; y así poder planear tiempos adecuados de relajación y de trabajo, alternándolos apropiadamente, de acuerdo con nuestras propias necesidades, uno de los primeros pasos para llevar a cabo una vida creativa es revisar tus prioridades y después comenzar a pensar en estrategias para conseguir realizarlas mejor.

Descubrir lo que te gusta y lo que no te gusta en la vida.- los individuos creativos son muy emocionales, por lo que saben perfectamente la razón de lo que están haciendo.

Empezar a hacer lo que te gusta y menos lo que no te gusta.- La única forma de mantenerse creativo es enfrentarse al deterioro de la vida con técnicas que organicen el tiempo y el espacio para sacarle el mayor provecho a todas las actividades.

Otro factor que Csikszentmihalyi considera importante para liberar la energía creativa son los rasgos internos.

1.5.1.2.-Rasgos Internos

Estos rasgos internos son la interiorización de los puntos antes mencionados en la personalidad del individuo, esto no resulta nada fácil ya que en los adultos resulta muy difícil cambiar su personalidad, pero Csikszentmihalyi opina que no es imposible.

Considera que la personalidad, "es una forma habitual de pensar, sentir y actuar, como la modalidad más o menos única con la que usamos la energía psíquica o la atención." (Csikszentmihalyi, 1998 pag. 406).

Sin embargo algunos rasgos tienen mayor posibilidad de convertirse en personalidad creativa. Para el autor cambiar la personalidad significa aprender nuevas modalidades de atención. Observar cosas diferentes y observarlas de diferente manera, aceptar tener nuevos pensamientos y nuevos sentimientos.

Y tal vez esto se reducirá a cambiar de hábitos ya que si vamos por la vida con hábitos muy rígidos la energía creativa queda desperdiciada.

Algunos de los hábitos que forman la personalidad están basados generalmente en el temperamento de cada persona, o bien en su herencia genética, pero siempre queda influenciado por el entorno social y así algunos hábitos son debilitados, reforzados o bien reprimidos. (Csikszentmihalyi, 1998).

Los mejores momentos suelen suceder cuando el cuerpo o la mente de una persona han llegado hasta su límite en un esfuerzo voluntario para conseguir algo difícil y que valiera la pena. Ha esto Csikszentmihalyi (2000), lo llamo "*Experiencia óptima*", es algo que hacemos que suceda; y esta experiencia óptima esta basado en el concepto de flujo. El cual lo define como el estado en el cual las personas se hallan tan involucradas en la actividad que es lo único que parece importarles; la experiencia, por si misma, es tan placentera que la persona la realizará incluso aunque tenga un gran costo, por la pura motivación de hacerla.

Nickerson (1999 en Monreal 2000), establece que la creatividad puede ser mejorada por el aprendizaje, considerando tres postulados.

1. El primero nos dice que el ser creativo depende fundamentalmente de dos fuentes:
 - La naturaleza del sujeto.- sus genes, su biología, sus rasgos cognitivos y afectivo-emocionales, su persona.
 - Y el ambiente en el que se ha desarrollado.- historia, familia, escuela, sociedad, instituciones, etc.
2. El segundo nos dice que todo individuo que tiene una inteligencia normal tiene la capacidad o el potencial para ser creativo, aunque no se puede

precisar el grado de ese potencial, por lo que no es igual en todos los sujetos.

3. El tercero manifiesta que el problema del desarrollo de la creatividad, parece ser modificable; (las dos fuentes o raíces del desarrollo de la creatividad antes mencionadas, admiten ser influidas), por lo que se supone que existe una posibilidad de influir sobre el potencial creativo y a su vez ser modificado.

Monreal (2000), considera que la creatividad no es una conducta que se pueda manipular directamente ni por parte del sujeto ni por parte de otros o que puedan influir sobre ella, opina que la creatividad es el resultado de la interacción de muchos factores, por lo que la califica como una conducta compleja no simple.

Este autor nos muestra una propuesta interesante de conductas generadoras de creatividad, combinado los planteamientos de autores como Nickerson, Amabile y Sternberg y Lubart, considera que sería imposible reducirlos a un esquema sistemático por lo que los sintetizo separándolos en puntos específicos para niños y para adultos.

Tabla 2.- Conductas Generadoras de Creatividad.

NIÑOS	ADULTOS
<p>Plantea principalmente que el conocimiento no siempre conlleva a la creatividad, pero si es una condición indispensable para generarla.</p>	<p>Es importante señalar que los puntos tratados para los niños también pueden servir para los adultos, aunque ellos se encuentran más influenciados por motivaciones sociales que lo lleven a ser aceptado en un grupo determinado.</p>
<p>Lo más importante es influir en los estudiantes para crearles una actitud de asombro e interés ante el mundo y su vida diaria.</p>	<p>Cuando existen menos dificultades en el trabajo se incrementa la creatividad.</p>
<p>Fomentarles la confianza en si mismos, apoyándolo en la generación de ideas propias, respetándolas y guiándolos hacia el éxito de las mismas.</p>	<p>Los apoyos externos como subsidios, becas o apoyos políticos o de fundaciones privadas, estimulan el trabajo creativo.</p>
<p>Creando un clima social que los lleve a realizar actitudes que favorecen la creatividad.</p>	<p>El reflexionar sobre los rasgos personales que obstaculizan el acto creativo nos ayuda a combatirlos y así aumentar la creatividad.</p>
<p>Enseñarles a realizar evaluaciones positivas y constructivas de los problemas y soluciones.</p>	<p>Cuando se tiene una gran libertad de tiempo y recursos, se incrementa la creatividad.</p>
<p>Ayuda mucho que el profesor sea entusiasta y alentador, respecto al trabajo.</p>	<p>Cuando hay bajo nivel de vigilancia y de expectación o evaluación respecto a nuestro trabajo.</p>
<p>La socialización es un factor primordial para impulsar la creatividad, por lo que es importante el estilo de vida y actuación del núcleo familiar; se promueve a partir de la confianza del niño en el afecto de los padres que deben de brindar por una parte seguridad y afecto y por otra independencia.</p>	<p>Redefinir los problemas, no limitarnos a aceptar todo lo que nos dicen.</p>
<p>Favorece a la creatividad infantil que se trate a los niños por igual sin influencia de roles de genero.</p>	<p>Descubrir o ahondar en nuestras propias motivaciones.</p>
<p>Que el niño tenga la facilidad de elegir las tareas.</p>	<p>Amar el trabajo que realizamos.</p>
	<p>Asumir riesgos y tener confianza en lo que hacemos.</p>

1.5.2.- Métodos y Técnicas para el Desarrollo de la Creatividad

Por lo anterior los investigadores interesados en el tema han desarrollado diferentes técnicas y métodos para mejorar la creatividad. Con esto no queremos decir que todos sean eficaces y que den resultados sorprendentes.

Sin embargo, no es común encontrarlos en el ambiente cotidiano, elementos relacionados con la creatividad que sean producto de los procedimientos que afirman que la incrementan, es decir productos que sean efectos de la utilización explícita de las técnicas y métodos. (Penagos, 2001).

Estas técnicas y métodos por su estructuración lo han separados en dos grandes campos:

Tabla 3.- Métodos y Técnicas creativas 1. (Monreal 2000).

Procedimientos no estructurados	Técnicas estructuradas
Abarca la práctica de todas aquellas conductas personales y sociales que están implicadas en las teorías de la creatividad y que son capaces de generar ideas y productos creativos.	Se refieren bien a ordenadores generales de los diferentes sistemas o bien a técnicas incidentales concretas que se consideran eficaces para obtener determinados productos creativos.

De la Torre (1991) en cambio clasifica a los métodos y técnicas de la siguiente manera:

Tabla 4.- Métodos y Técnicas creativas 2. (De la Torre, 1991).

Métodos
<ul style="list-style-type: none">• Analógicos.- En este método se busca la semejanza entre la situación que se planea y otras conocidas. Se recurre a la aproximación en elementos, estructuras, funciones etc.• Antitéticos.- En este se descompone un problema dado hasta hacerlo irreconocible, se disfraza su contenido, solicitando hacer lo contrario de lo pedido hasta ese momento. Este método permite explorar una nueva zona de conceptos accesibles solamente por el método del rechazo, síntesis, diferencia, negación, deformación, superación, etc.• Aleatorios.- Se busca relaciones, forzadas al azar entre lo conocidos y lo desconocido. Cuando se ha explorado la zona de los conceptos que se parece y se oponen, queda en ocasiones una gran extensión de conceptos sin relación aparente.
Técnicas
<ul style="list-style-type: none">• Intuitivas.- Esta técnica tiene la finalidad de encontrar muchas ideas para resolver problemas desde perspectivas globales. En ella interviene la imaginación desprendida de criterios lógicos, se puede improvisar y se pide mucho ser espontáneo.• Analítica y estructurantes.- Esta técnica se base en la revisión y análisis de problemas hasta dividirlos en sus elementos para integrarlos nuevamente con nuevas ideas y enfoques que se obtienen de la opinión conjunta.• Metamórficas.- Estas se basan en la redefinición y transformación de los problemas.• Asociativas.- Funciona asociando y conectando conceptos para poderlos combinar de manera que den nuevos resultados, a partir de experiencias previas.• Inferentes.- Estas son las listas de atributos, liberación semántica o superposiciones, con el fin de facilitar el descubrimiento de implicaciones en los contenidos básicos.

Para Penagos (2001), existen condiciones que pueden facilitar el impacto de estos métodos y técnicas, las cuales son:

1. La creatividad ha sido considerada como la producción de cosas nuevas y valiosas, por lo que la mayoría de las técnicas y métodos están centradas en proponer estrategias para resolver problemas, no así para plantearlos, para este autor, esto da como resultado no ser creativos en las preguntas sino en las respuestas, es decir en la parte final del producto no en el origen.
2. Las técnicas y métodos deben de desarrollar a la persona integralmente, deben de pretender desarrollar la creatividad no como un elemento aislado sino con hábitos, creencias, destrezas y sobre todo el entorno social.
3. El propósito principal de estas deberá de ser indicar la condición necesaria para diferenciar las necesidades personales al momento de implementar las estrategias de desarrollo de la creatividad.
4. Incorporar en estas técnicas y métodos, estrategias de aprendizaje a un programa de creatividad, realizar los programas bajo el principio de aproximaciones sucesivas en donde se afirma que es posible aprender sin errores.
5. Desarrollar la conciencia relacionada con la capacidad creativa. Penagos afirma que en las habilidades cognitivas como en la inteligencia y en la creatividad, la función básica en la que se interviene, al existir cambios es en la conciencia.

A manera de conclusión podremos decir que no es posible negar la eficiencia de las técnicas y métodos pero es posible afirmar que se puede incrementar su poder.

PENSAMIENTO CREATIVO

Todos los seres humanos tienen la capacidad de crear. Desde un tejido hasta la creación de sitios web, cada quien busca la manera de expresarse artísticamente y de participar en la vida de su comunidad.

UNESCO

2.1.- Pensamiento Creativo

Durante mucho tiempo se ha creído que la principal función e importancia de la creatividad es la resolución de problemas, y sobre todo se ha considerado sinónimo de ella, por lo que se han planteado estrategias para proporcionar herramientas que ayuden a la solución creativa de problemas.

Para Penagos (2002) un problema es una situación en la que se intenta alcanzar un objetivo y se hace necesario encontrar un medio para conseguirlo.

Es importante destacar que la creatividad y la resolución de problemas no son sinónimos. La sola visión del problema ya es un acto creativo. Resolver un problema significa integrar, ver, asociar donde otros no han visto. Que ante la resolución de un problema los sujetos empiecen por tomar la alternativa que a simple vista le parece más obvia, o bien que utilice diferentes habilidades creativas para llegar a la solución no quiere decir que sean lo sinónimos, en el proceso creativo se utilizan diferentes vías para llegar al resultado por lo que cuantas más ideas seamos capaces de generar mayores probabilidades tendremos de resolver creativamente los problemas.

Desde el planteamiento creativo no cognitivo, es necesario la concurrencia de algo interno movilizador de la persona, que permita hacer constantes reorganizaciones de la información acumulada, dando lugar a una nueva forma de enfocar o entender un determinado problema. Esa información se almacena en la memoria humana y no es meramente acumulativa, sino que va formando modelos estructurados y organizados lógicamente entre sí, esa organización lógica tiene la ventaja de facilitar el almacenamiento de la información, tanto la acumulada como la nueva, es aquí donde la creatividad toma su importancia pues con sus cualidades de reorganizadora de la información de los modelos, permitirá una mayor flexibilidad a dichos modelos, dando lugar a nuevas ideas.

Cuantas más ideas seamos capaces de generar, mayores probabilidades

tendremos de resolver creativamente el problema. Por lo que el pensamiento creativo esta más vinculado, desde este punto de vista, a la generación de ideas, mientras que el pensamiento lógico se ocuparía de su aplicación al problema y su evaluación.

En la postura de Romo (s.f.), la creatividad es el área responsable de todo el proceso de humanización. Las unidades de información o *memes*, al igual que los genes se someten a un proceso de selección que determina la incorporación en la cultura de tales avances y la aparición progresiva de otros nuevos surgimientos de las existentes. El pensamiento creativo es el responsable de la generación de estos memes. En el origen de cada obra creativa existe siempre un desafío que desencadena el proceso creador, esto significa que el pensamiento creativo se desencadena ante la presencia de una situación compleja, de un problema emergente.

En el proceso mental de este pensamiento creador se ha partido de encontrar un problema, de darle formulación que antes no existía y que por lo tanto es innovadora y única y finalmente alcanzar una solución que es el producto creativo que, como debería de cumplir los requisitos de novedad y de valor; un valor que serán los expertos del ámbito quienes tendrán que aprobarlo.

Esta postura considera que la creatividad no surge como consecuencia de experiencias previas hábilmente aplicadas en un determinado momento, sino a partir del pensamiento que llamamos divergente, que permite enfocar de una manera diferente el problema, como consecuencia de unos potenciales que no todos poseemos en la misma cuantía. (Madariaga, 1996).

Guilford también cataloga a la creatividad en su modelo como "pensamiento divergente" en contraposición con el "pensamiento convergente" que era el que tradicionalmente medían los tests más comunes de inteligencia. Manifiesta "Las múltiples semejanzas entre los fenómenos conocidos como resolución de problemas y producción creativa hacen posible y deseable que ambos se consideren esencialmente el mismo tema". (Espíndola, 1996, p. 17)

2.1.1.- Postura De Edward De Bono

Edward de Bono (1994), supone que se pueden establecer hábitos de pensamiento aplicables a cualquier área de conocimiento como búsqueda de alternativas y provocación para generar nuevas ideas. Para ello ha utilizado el pensamiento divergente o pensamiento lateral o divergente surge, según De Bono del hecho de que la mente carece de mecanismos para combinar o simplemente actualizar un determinado modelo que tengamos archivado en la memoria. El pensamiento lateral permite liberar la información que contiene esos modelos, estimulando la formación de otros nuevos por yuxtaposición, con datos procedentes de otras fuentes.

La búsqueda natural de alternativas es aquella que trata de encontrar la mejor aproximación posible, como resultado el pensamiento lateral o divergente busca múltiples aproximaciones incluso aquellas que no sean razonables.

El principio más importante del pensamiento lateral o divergente es que cualquier forma particular de ver las cosas es solamente una de todas las posibles maneras. Se pueden generar tantas como se le ocurran al sujeto.

Para entender mejor que es pensamiento lateral o divergente explicaremos la postura de De Bono desde sus inicios, él explica que toda actividad proviene de un organizador externo de información, él ordena dicha información y la hace circular, por lo que es preciso distinguir dos tipos generales de sistemas de información:

Sistemas pasivos.- En los cuales la información y la superficie de registro de la información son inertes o pasivos.

Sistemas Activos.- En donde la información y la superficie son activas y la información se organiza así misma sin ayuda de un organizador externo, por lo cual a estos sistemas los llaman *autoorganizados*.

El sistema nervioso cerebral, permite que la información que ingresa se organice así misma en una sucesión de estados temporalmente estables, que se suceden uno a otro hasta formar una secuencia.

Todo consiste en un sistema en el que la información que entra establece una secuencia de actividad. Con el tiempo, esta secuencia de actividad se

convierte en una especie de camino, pauta o modelo, una vez establecidas, estas pautas son sumamente útiles porque nos permiten “reconocer” las cosas, cuando la pauta ya se ha establecido la seguimos y vemos las cosas en función de la experiencia previa. Por lo tanto, cada vez que miramos a nuestro alrededor nos disponemos a ver el mundo en función de nuestras pautas previas.

El cerebro sólo puede ver lo que está preparado para ver las pautas existentes, de modo que cuando analizamos datos sólo obtenemos la idea que ya poseemos. La percepción es el proceso de establecimiento y utilización de estas pautas.

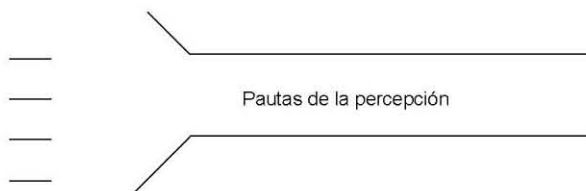
En la práctica, esta situación no se presenta nunca, porque debido a la organización de los nervios, el camino elimina al otro camino que, momentáneamente, deja de existir. Por lo que seguimos el camino principal con absoluta confianza, sin embargo asegura De Bono, si entráramos en el camino lateral, o desvío, desde otro punto, podríamos seguirlo hacia atrás hasta llegar al punto de partida.

Este fenómeno de asimetría origina precisamente la creatividad.

“La secuencia temporal de nuestra experiencia ha establecido el camino de rutina de la percepción... pero si pasamos al camino lateral, entonces podemos retroceder hasta el punto de partida y conseguir nuestra intuición creativa o nuestra idea nueva” (De Bono, 1994, p.43)

De Bono lo gráfica de la siguiente manera:

Pensamiento convergente o vertical:



Pensamiento divergente o lateral:

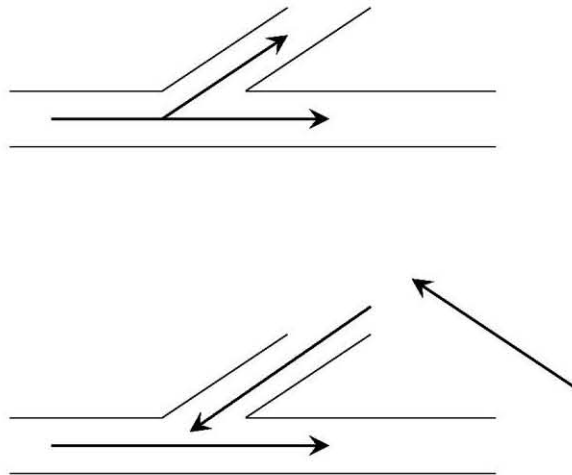


Figura 7.- Postura de De Bono.

Esto es la base que constituye la expresión "pensamiento lateral", para De Bono, la idea de lateral se refiere al movimiento hacia los lados cruzando las pautas, en vez de avanzar por ellas como en el pensamiento normal. (De Bono, 1994)

El pensamiento lateral o divergente tiene como finalidad el cambio de modelos, descomponiendo los anteriores y reordenándolos de distinta manera, en la búsqueda de modelos óptimo descrito con los mismos elementos, la eficacia del pensamiento lateral radica en la capacidad espontánea y automática de la mente de ordenar la información en modelos nuevos, porque de lo contrario el pensamiento divergente sería un factor disgregador y estéril (Madariaga, 1996).

Para De Bono (1994), las características esenciales del pensamiento lateral o divergente son:

1. Tiene como objetivo el cambio de modelos. Entendiendo como modelo, no sólo la organización de la información, sino también un punto de vista o un criterio. Los modelos debe considerarse como una unidad en sí misma, pudiendo ser identificados y utilizados como conjuntos definidos. El pensamiento lateral, a diferencia del lógico cuya acción es una combinación de modelos preexistentes, tratará de descomponer los elementos de modelos para que se reordenen en forma diferente. La utilidad de esa reordenación es lograr uno nuevo que sea el que nos da la expresión más alta de la información.
2. El pensamiento lateral o divergente es a la vez una actitud mental y un método para usar información. Una actitud de enfrentamiento a la rigidez de las normas y los dogmas preestablecidos, revelándose contra ellos para intentar buscar un modelo alternativo con el mismo contenido.
3. El pensamiento lateral o divergente excluye toda forma de enjuiciamiento o valoración. El pensamiento lateral o divergente no es solo una actitud, sino un método para provocar reestructuraciones de los modelos. En este pensamiento la información no se utiliza por su valor externo, sino por su efecto, prescindiendo de todo tipo de justificación, considerando sólo los efectos de su aplicación.
4. Se basa en las características del mecanismo de manipulación de la información de la mente.

De acuerdo a lo descrito podríamos manifestar, desde esta perspectiva, que el pensamiento lateral o divergente es la explicación en sí de la creatividad, por lo que muchos investigadores afirman que todos podemos ser creativos, pero en diferente cuantía o algunos más que otros, lo anterior nos indica que la diferencia para que una persona sea creativa o no es el intentar e incentivar el pensamiento lateral, acostumbrarnos a utilizarlo para que los surcos de las ideas preexistentes no nos lleven a resolver los problemas de la forma acostumbrada, sino que podamos rehacer nuevos surcos y con ellos puedan surgir nuevas ideas.

2.2.- ¿Qué es el Pensamiento Creativo?

El pensamiento creativo es aquel que conduce al juicio, orientado por el contexto, auto-trascendental, y sensible a criterios de verdad, pero está regido por el contexto del campo.

En cambio el pensamiento crítico es sensible al contexto, pero los criterios de verdad, racionalidad y significado son prioritarios.

El pensamiento crítico mantiene un interés primordial por la verdad, entonces tiene una preocupación auténtica por evitar el error y en cambio el pensamiento creativo está más interesado en la globalidad y la invención y se gobierna a sí mismo con la finalidad de ir más allá de sí mismo, trascendiéndose y así conseguir la integridad. (Lipman 1998).

Para Lipman (1998), no existe pensamiento creativo que no venga traspasado por los juicios críticos, así como no hay pensamiento crítico que quede al margen de los juicios creativos.

El pensamiento creativo es sensible a la valoración y a los significados se halla asimismo agarrado a esquemas potentes que buscan orientar su pensamiento en una dirección u otra.

La creatividad implica un orden, para poder actuar en ese orden de acuerdo a pautas más asimilativas o más manipulativas (todos nuestros actos mentales se distribuyen a lo largo de una línea que avanza desde lo más receptivo y asimilativo hasta el extremo de la manipulación y de la actuación), al mismo tiempo, es útil observar cómo la racionalidad y la creatividad pertenecen al mismo orden, cuyos extremos son, por un lado la racionalidad máxima con la mínima creatividad y por otro, la intensificación de la creatividad y la disminución de la racionalidad. Por lo que en medio encontraremos a la racionalidad creativa como punto de equilibrio. (Lipman 1998).

²2.2.1.- Diferencias entre Pensamiento Lógico y Creativo.

El pensamiento lógico y el creativo se diferencian en que la información que maneja el pensamiento lógico se acomoda en una estructura previa, encadenándose a otras ideas para mejorar y precisar aún más dicha estructura, mientras que en el pensamiento lateral la información se usa para descomponer la estructura.

Para Madariaga (1996), el pensamiento lógico es eficaz, pero incompleto si no se le añade las cualidades creativas del pensamiento lateral. Es muy útil para ordenar, desarrollar e interrelacionar las ideas, pero no es tanto para generarlas, ahí es donde interviene el pensamiento creativo. El pensamiento lateral supone un conjunto de procesos para manejar la información, de forma que pueda dar lugar a la aparición de ideas creativas mediante la estructuración perspicaz de conceptos que existían previamente en la mente.

Para De Bono (1999), las diferencias esenciales son:

1. El pensamiento lógico es selectivo y el lateral es creador, en el pensamiento lógico se van seleccionando caminos para elegir el que parece más correcto, excluyendo los restantes, mientras que el pensamiento lateral trata de seguir todos los caminos posibles en su ánimo de encontrar nuevas trayectorias.
2. El pensamiento lógico se mueve sólo si hay una dirección en la que moverse, el lateral lo hace para crear una dirección nueva. El pensamiento lógico se mueve sólo en la dirección que ve claro que puede existir una solución, en cambio el pensamiento divergente no es necesario conocer una solución anticipada para encaminarse por uno o varios caminos, puesto que lo que se persigue es lograr una reestructuración de los modelos de conceptos, un cambio de ideas, logrado con los mayores cambios posibles. De Bono afirma que en el pensamiento lógico "sé lo que estoy buscando" y en el lateral "busco, pero no sabré lo que estoy buscando hasta que lo encuentre" (Madariaga 1996, p. 206).

² Cabe aclarar en este apartado que la definición del pensamiento Convergente es la misma que el pensamiento lógico al igual que el pensamiento divergente y el lateral y la denominación se maneja de acuerdo al autor que se este citando.

3. El pensamiento lógico es analítico, mientras que el lateral es provocativo. El carácter provocativo que puede tener la expresión de un pensamiento lateral, en cuanto se opone a la opinión vigente, tendrá una efectividad, si a esas cualidades provocativas del pensamiento se le dan una continuidad lógica.
4. El pensamiento lógico se basa en la secuencia de las ideas, mientras que el lateral puede efectuar saltos; el avance solo puede hacerse de forma gradual y debe existir una relación lógica entre cada uno de los pasos del proceso, este basa sus conclusiones en la elaboración de fases rigurosamente controladas. En el caso del pensamiento lateral no es necesario que se sigan unos pasos con un orden determinado, puesto que se puede saltar a otra idea aparentemente sin conexión con la anterior para rellenar posteriormente el hueco dejado en el mencionado salto.
5. En el pensamiento lógico cada paso ha de ser correcto, mientras que en lateral no es necesario que lo sea. La esencia del pensamiento lógico es justamente la exactitud y corrección de los pasos y la forma lógica de encadenarlos, mientras que el lateral no es necesaria esa corrección durante el proceso, si realmente la solución final es adecuada.
6. En el pensamiento lógico se usa la negación para bloquear bifurcaciones y desviaciones laterales, mientras que en el lateral no se rechaza ningún camino. La utilización de una idea errónea para lograr un resultado final correcto, es perfectamente aceptable en el caso del pensamiento lateral, pero no así en el lógico, en el que todos los pasos deben estar controlados y ser correctos, para que el proceso funcione. La utilización de una idea incorrecta, se justifica a partir de una renunciación de las ideas al reorganizarlas en un nuevo contexto en el que pueda ser cierta o como paso intermedio, para lograr algo correcto, que posteriormente se desecha.

7. En el pensamiento lógico se excluye lo que no parece relacionado con el tema, mientras que en el lateral se explora incluso lo que parece ajeno al tema. El pensamiento lateral incorpora elementos que no tienen nada que ver con el tema, porque pueden ser útiles para una reorganización de modelos.
8. En el pensamiento lógico las categorías, clasificaciones y etiquetas son fijas, mientras que en el lateral no. Las categorizaciones y clasificaciones propias del pensamiento lógico se justifican porque es la única manera de que puedan ser utilizadas con las reglas de juego de dicho pensamiento, pero en el proceso de pensamiento lateral las etiquetas se pueden ir cambiando constantemente en función de las circunstancias, como consecuencia de los diferentes enfoques. Esta fijación provisional de etiquetas es la que permite dar mayor movilidad a las ideas.
9. El pensamiento lógico sigue los caminos más evidentes, cosa que no hace el lateral. El pensamiento lateral busca los caminos menos obvios, puesto que por lo evidente ya sabemos la solución a la que podamos llegar, gracias al pensamiento lógico. Lo que puede permitirnos descubrir otra solución más valiosa.
10. El pensamiento lógico es proceso finito, mientras que el lateral es probabilístico. Con el pensamiento lógico se garantiza una solución mientras que con el lateral, se aumentan las probabilidades de una solución óptima, al estar en un permanente cuestionamiento de los modelos explicativos conocidos. De esa forma el pensamiento lógico garantiza una solución, mientras que el lateral nos garantiza la posibilidad de llegar a otra mejor.

Para Gervilla (1986, en Madariaga 1996) las diferencias entre estos dos tipos de pensamiento son importantes, porque hacen referencia a una forma de trabajar y funcionar completamente distintas, asegura que para resolver problemas

de acuerdo al pensamiento lógico sólo es necesario acceder a una cantidad considerable de información, pero para poder reordenarla y sobre todo para la información que aún ignoramos, es necesario la utilización de pensamiento lateral.

Tabla 5.- Diferencias de pensamiento Lógico y Pensamiento Lateral. (Madariaga 1996).

Pensamiento Lógico o Vertical	Pensamiento Lateral
Es selectivo, importando la corrección lógica de las ideas.	Es creador.
Se mueve en una dirección y sólo si esta existe.	Se mueve para crear direcciones.
Se basa en las secuencias de ideas.	Efectúa saltos, no sigue un orden determinado
Cada paso que se de tiene que ser correcto.	No es necesario que los pasos sean correctos.
Sigue los caminos más evidentes.	Sigue los caminos menos evidentes.
Busca incrementar la posibilidad de llegar a una situación.	Persigue hallar la mejor solución.
Es analítico	Es provocativo y no hay que dar necesariamente continuidad a las ideas originales.
Se excluye lo que no parece relacionado con el tema.	Se explora incluso aquello que parece ajeno al tema.
Las categorías, clasificaciones y etiquetas son fijas	Las categorías, clasificaciones y etiquetas no son fijas

Desde la perspectiva no cognitiva podemos afirmar que, estaremos generando personas capaces de indagar en otras soluciones diferentes a las oficiales, pudiendo dar una alternativa válida a la interpretación lógica, permitiendo avanzar en el conocimiento si comenzamos un proceso de entrenamiento para analizar las cosas de manera diferente a la lógica. Esta actitud supondría que sin

invalidar la eficiencia del pensamiento lógico, mejoraría este, tomando como premisa que el interés del pensamiento lateral no es solucionar problemas, sino como actitud mental.

Por lo que a continuación analizaremos lo que es el Pensamiento de Orden Superior ya que en este se integra el pensamiento creativo así como el lógico y crítico.

2.3.- Pensamiento de Orden Superior.

De acuerdo a Lipman (1998), el pensamiento de orden superior no es equivalente exclusivamente al pensamiento crítico, sino a la fusión entre pensamiento crítico y pensamiento creativo, que además el peso relativo de un pensamiento de orden superior suele ser proporcional al grado de profundidad de los juicios implicados. El pensamiento de orden superior es también un pensamiento ingenioso y flexible. Ingeniosos en el sentido que busca los recursos que necesita y flexible, pues es capaz de desplegar estos recursos libremente con tal de maximizar su efectividad.

El pensamiento de orden superior implica la interpretación y la interacción de dos formas distintas de conducta mental. Cada modo de conducta, tanto la racional como la creativa, son tipos de investigación; su interacción no produce adición, sino multiplicación.

Para Lipman lo racional y lo creativo podemos visualizarlo como ejes singulares que buscan una intersección coordinada.

Tenemos un juicio crítico que fluye por el pensamiento y un juicio creativo que cursa a través del pensamiento crítico. Por otro lado tenemos un pensamiento creativo y crítico que se penetran mutuamente generando el pensamiento de orden superior. Cada uno acude al llamado del otro.

El pensamiento de orden superior no implica un diálogo de palabras, sino un diálogo entre estilos de pensamiento, método de análisis y perspectivas epistemológicas y metafísicas.

El pensamiento de orden superior esta compuesto por los siguientes puntos:

- ❖ Se genera bajo el efecto de dos ideas reguladoras: la verdad y el significado.
- ❖ Implica tanto al pensamiento crítico como al creativo.

- ❖ Actúa como contexto en el que las destrezas cognitivas se perfeccionan.
- ❖ La comunidad de investigación se constituye como el contexto social adecuado para la generación del pensamiento de orden superior.
- ❖ Los criterios son razones de fiabilidad al interior de una comunidad de investigación.
- ❖ Los valores son de mucha importancia para la fortaleza de aspectos en los procesos de pensamiento.

Tabla 6.- Diferencias de pensamiento Crítico y Pensamiento Creativo. (Lipman 1998).

<i>PENSAMIENTO CRÍTICO</i>	<i>PENSAMIENTO CREATIVO</i>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ El pensamiento crítico implica razonamientos y juicio crítico. ▪ No se da pensamiento crítico sin una base de juicios creativo ▪ Los Algoritmos son herramientas cognitivas diseñadas para reducir la necesidad de un juicio creativo en el pensamiento crítico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El pensamiento creativo implica destreza, arte y juicio creativo. ▪ No se da pensamiento creativo sin una base de juicio crítico ▪ Los planteamientos heurísticos son aproximaciones que reducen la necesidad de un juicio crítico en el pensamiento creativo.

El pensamiento de orden superior refleja la fusión del pensamiento creativo y del crítico, no se oponen uno al otro como normalmente se afirma, sino que son simétricos y complementarios. Ya que la excelencia cognitiva se fundamenta tanto en la creatividad como en la racionalidad.

Pero que es la excelencia cognitiva, esta se compone del pensamiento de

orden superior (integrando al pensamiento crítico como al creativo) así como de un segundo componente que es el pensamiento complejo.

Para Resnick (en Lipman 1998), el Pensamiento de Orden Superior:

Se conforma como el conjunto de las actividades mentales transformativas requeridas para el análisis de situaciones complejas y la emisión de juicios ponderados de acuerdo con múltiples criterios. El pensamiento de orden superior es resistente y dependiente de procesos autorregulatorios. El curso de acción o la corrección de las respuestas vienen especificadas completamente por adelantado. La tarea del sujeto que piensa es construir significado e imponer estructura a situaciones que aparecen en desorden. (op. Cit. pág.120)

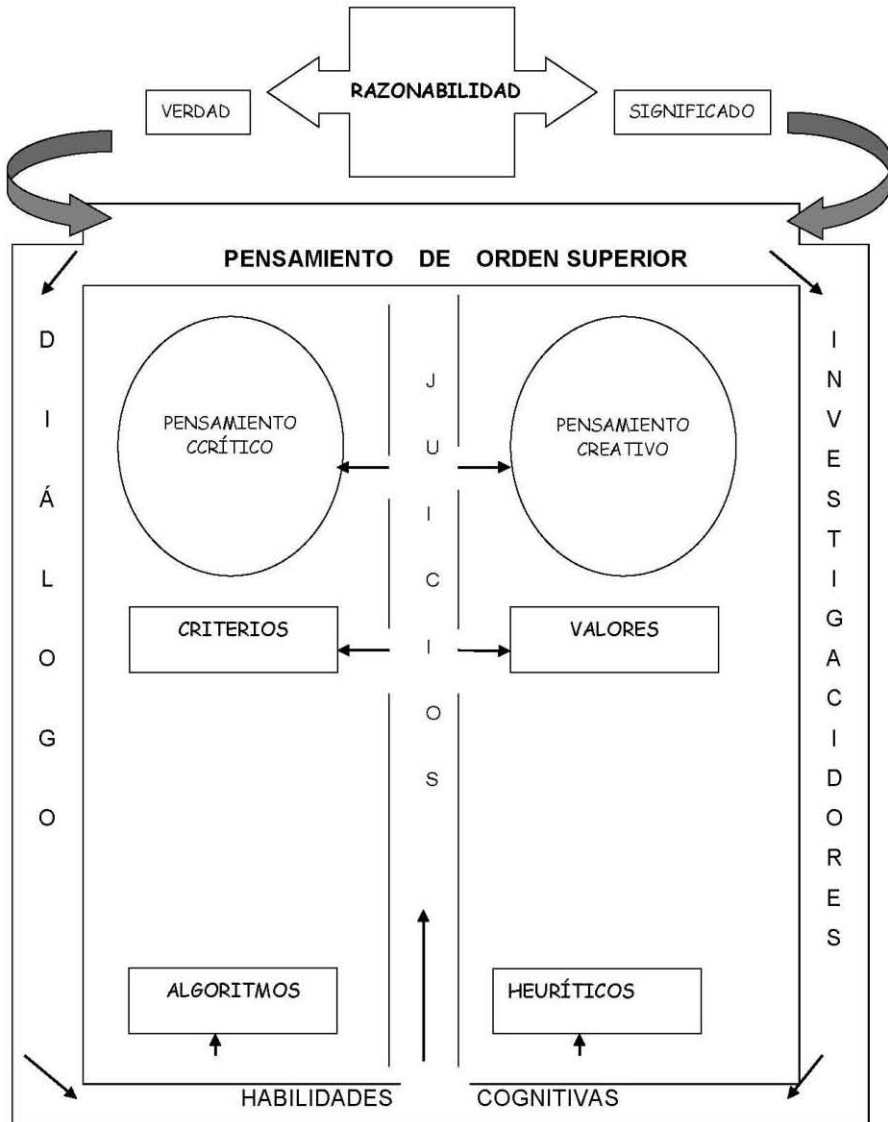


Figura 8.- Pensamiento de Orden Superior.

Esta autora identifica algunos componentes de identidad del pensamiento de orden superior los cuales son:

- ⌘ *El pensamiento de orden superior no es algorítmico*, el hecho de que el pensamiento de orden superior es creativo implica que no es algorítmico, pero desde el punto de vista de Lipman en el momento que es crítico supone el empleo de algoritmos, ya que el uso de algoritmos es compatible en cualquier cadena ilimitada de juicios, este autor comenta que los cursos de la acción no están completamente determinados y se pueden utilizar tácticas algorítmicas en ciertos momentos, a largo plazo la estrategia es impredecible. Por ello sería más adecuado calificar el pensamiento de orden superior como predeterminado.

- ⌘ *El pensamiento de orden superior tiende a ser complejo*, esto implica el análisis de situaciones complejas, aquí se relaciona lo complejo con lo no visible desde cualquier posición ventajosa, es decir que puede observar puntos de vista de distintos interlocutores que tengan diferentes visones, pero conjuntamente producen una visión más objetiva que la obtiene un solo individuo desde su punto de vista particular.

- ⌘ *El pensamiento de orden superior suele producir soluciones múltiples*, un único problema presenta diversos aspectos que se han de considerar si se pretende una solución global, cualquier curso de acción comprometiendo con un pensamiento de orden superior implica también una búsqueda de alternativas que puedan contrastarse mutuamente, ya que frecuentemente estará referido entonces a los procesos de selección de las mejores alternativas.

- ⌘ El pensamiento de orden superior implica un juicio ponderado y también interpretación. *Ya que el pensamiento de orden superior incluye la operación del juicio, este debe ser sensible a las particularidades halladas*

en el objeto de valoración o que es producto de las refinadas distinciones y matices creadas por el sujeto que piensa.

- ⌘ *El pensamiento de orden superior implica la aplicación de criterios múltiples que pueden entrar en conflicto entre sí, ya que un criterio único sirve solamente para orientar la realización de juicios. Para Lipman los sujetos que piensan de forma responsable normalmente no utilizan un solo criterio exclusivamente. De ahí que la búsqueda de alternativas diversas sea importante por que éstas satisfacen diferentes criterios de forma distinta. (Aquí cabría mencionar lo que son los meta-criterios y los mega-criterios, el primero es un criterio que evalúa a otros criterios, y el segundo son criterios generales o amplios.*

- ⌘ *El pensamiento de orden superior implica al menos frecuentemente la incertidumbre, la incertidumbre es un rasgo esencial del pensamiento de orden superior ya que se ha de aplicar a gran cantidad de criterios. Y esto es lo que nos empuja a descubrir, investigar e inventar creativamente.*

- ⌘ *El pensamiento de orden superior incluye la autorregulación del mismo proceso del pensamiento. Existe un elemento de autonomía y de autogobierno en el pensamiento de orden superior, tanto en el pensamiento crítico como en el creativo, los componentes del pensamiento de orden superior, son fundamentalmente autocorrectivos, por ello Lipman dice que para poder defenderse de la impostura el pensamiento crítico intenta descubrir si puede falsearse. Y el pensamiento creativo, por su lado, intenta defenderse de la inconsistencia y de la trivialidad intentado protegerse y eliminar todo aquello que atente contra la dotación de significado, si el pensamiento crítico persigue la veracidad el pensamiento creativo busca su propia integridad a través de formas sólidas y válidas. Si el pensamiento entonces es autocorrectivo.*

⌘ El pensamiento de orden superior supone la construcción de significados y la imposición de estructuras en desorden aparente. *El pensamiento de orden superior incluye en sí una proliferación de juicios tal que cada uno de ellos representa una conexión realizada, el desarrollo de una comparación o la toma de una decisión. La densidad del significado del pensamiento es mayor a medida que realicemos número elevados de conexiones intelectuales.*

El pensamiento de orden superior requiere esfuerzo, ya que la cantidad de esfuerzo invertida tiene relevancia sólo en proporción a la dificultad o significado de la tarea. El pensamiento de orden superior no suele activarse en caso de que se realice mucho esfuerzo en una tarea que no tenga dificultad o significado.

Como podemos ver, el pensamiento de orden superior es importante por ser el pensamiento más completo en cuanto a su estructura, y por supuesto a nosotros nos interesa ya que el pensamiento creativo es una base de este, y por ende nos explica el funcionamiento del creativo, y la complejidad del mismo, también podemos darnos cuenta los procesos que tienen que pasar una persona creativa para poder realizar una obra, de aquí también podemos resaltar la importancia de la utilización de la creatividad como método de solución de problemas. Resnick (en Lipman 1998)

2.3.1.- Pensamiento Complejo

Así, por un lado, tenemos un juicio crítico que fluye por el pensamiento creativo y un juicio creativo que cursa a través del pensamiento crítico. Por otro lado tenemos un pensamiento crítico y un pensamiento creativo que se incluyen mutuamente generando el pensamiento de orden superior. Cada uno acude a la llamado del otro. Es precisamente este interesante juego que pone en funcionamiento esquemas de engranaje el que puede mostrarnos el dinamismo que afecta el pensamiento complejo.

Es el pensamiento complejo el que es consciente de sus propios supuestos e implicaciones, así como de las razones y evidencias en las que se apoyan sus conclusiones. El pensamiento complejo examina su metodología, sus procedimientos, su perspectiva y punto de vista propios. Esta preparado para identificar los factores que llevan a la parcialidad, a los prejuicios y al autoengaño. Conlleva a pensar sobre sus propios procedimientos.



Figura 9.- Pensamiento complejo.

2.4.- Factores que Obstaculizan la Creatividad.

El ambiente de competencia en el que actualmente se vive puede ser uno de los motivos principales para no poder liberar nuestras ideas creativas, las preocupaciones constantes y en general el ritmo de vida acelerado y moderno, nos limita, ya que un ambiente demasiado agitado no nos da la oportunidad de reflexionar y de observar aspectos que nos podrían ayudar al surgimiento de nuevas ideas y creativas.

José Espindola, (1996) en su libro "Creatividad, estrategias y técnicas" nos habla de tres posibles barreras para ejercer nuestra creatividad, las cuales son las siguientes:

Tabla 7.- Barreras Creativas. (Espíndola 1996).

Barreras reales	Barreras flexibles	Barreras virtuales
Los cuales son problemas específicos que no pueden ser superados. Por lo que sugiere que ante las barreras reales los creativos deben de reformular las soluciones.	Estas son las que bien modificar las disposiciones.	Son barreras que creemos que existen pero son meras ficciones, como podrían ser expresiones tales como no creo que lo aprueben, no servía etc.

Garaigordobil (1995), nos muestra un esquema que a mi parecer engloba la totalidad de los obstáculos de la creatividad, por lo que a continuación se los presento:

Tabla 8.- Obstáculos creativos.

Tipo de Bloqueos	Descripción
Bloqueos cognitivos	<p>Bloqueos perceptivos.- Ilusiones geométrica-ópticas como la ilusión comparativa de Titchener según la cual el círculo rodeado de círculos más pequeños parece mayor que otro, en la realidad del mismo tamaño, pero rodeado de círculos más grandes.</p> <p>Bloqueo por fijación de procedimientos de solución de problemas.- Hallado un camino de solución de problemas se tiende a mantener este esquema sin proceder a la búsqueda de otras vías de solución del mismo.</p> <p>La inseguridad.</p> <p>Sentimientos de hastío por el estudio o el trabajo.</p> <p>El miedo a cometer errores.</p>

Bloqueos efectivo emocionales	<p>La impulsividad en la resolución del problema.</p> <p>La ausencia de deuda o de la capacidad para cuestionar las propias creencias.</p> <p>Autoimagen negativa respecto a las propias capacidades creativas.</p> <p>Las preocupaciones.</p> <p>La neurosis.</p> <p>El ajeteo, la sobreexcitación o el exceso de trabajo y las prisas.</p> <p>La presión a la conformidad del grupo, inducida por la necesidad del ser humano de seguridad social.</p> <p>Un modelo educativo autoritario.</p>
Bloqueo por factores sociales	<p>Relaciones intergrupales competitivas.</p> <p>Ambientes social prejuicioso, dogmático, tradicional, burocrático, con escepticismo crónico y rechazo sistemático a lo nuevo.</p> <p>Figuras adultas con bajo nivel intelectual, escasos intereses, poco creativos, intolerancia al pluralismo de ideologías ya las vicisitudes que conlleva la práctica de n ensayo-error.</p> <p>Ambiente social que no ofrece, abundante información ni oportunidades intercambio de la misma o de descubrimientos de otras realidades.</p>
Bloqueos por factores físico ambientales	<p>Un medio físico monótono, pobre de estímulos puede inhibir la creatividad del mismo modo que puede hacerlo un medio excesivamente tempestuoso y acelerado.</p>

Von Oech (1991), analizó factores o sistemas de valores que inhiben la creatividad, y como resultado de su trabajo enumera diez actitudes, ideas o pensamientos que a su consideración limitan el pensamiento creativo.

- * Esta es la respuesta correcta.- casi todos los sistemas educativos están dirigidos a enseñar como encontrar una única respuesta correcta. Por lo que se arraiga profundamente en nuestro pensamiento, y es la razón de no buscar opciones a las situaciones de la vida cotidiana que en muchos de los casos requieren más de una sola solución; por lo que el modo de encontrar otras posibles respuestas correctas, para Von Oech, se puede operar cambiando el sentido de las preguntas que nos hacemos ya que considera que la respuesta siempre está en función de cómo planteemos las preguntas.
- * Eso no es lógico.- Cuando la educación pone demasiado énfasis en el método lógico se inhibe la capacidad de exploración y curiosidad del cerebro. No quiere decir que el pensamiento lógico sea malo ya que es parte fundamental del pensamiento creativo, pero en exceso puede interrumpir el proceso creativo.
- * Seguir las instrucciones al pie de la letra._ El pensamiento creador implica jugar con lo que ya se sabe, y en ocasiones significa romper un esquema y crear otro nuevo por lo que Von Oech recalca que una estrategia creativa eficaz consiste en romper las reglas. Una persona innovadora y creativa esta constantemente desafiando y rompiendo reglas. Por lo que es muy importante estar dispuesto a manejar nuevas reglas y ser flexible con los cambios.
- * Ser práctico.- Este es un factor importante en el mundo de la acción pero no genera ideas por sí mismo.
- * Evitar la ambigüedad.- Casi todos los hombres hemos aprendido a evitar la ambigüedad por los problemas que trae de comunicación en otros, pero existe el peligro de que el exceso de lo específico ahogue la imaginación. El

autor considera que las paradojas son cruciales en el proceso creativo porque fuerzan a salir del pensamiento y hacen cuestionar suposiciones.

- * Equivocarse es vergonzoso.- Casi todas las personas consideran opuestos el éxito y el fracaso, pero ambos son productos del mismo proceso. Así una actividad que produce éxito puede producir fracaso, sin embargo los errores no son cómodos para muchos. En generarla el sistema educativo se basa en las respuestas correctas, por lo que equivocarse es negativo, pero esta premisa minimiza la capacidad de generar nuevas ideas.
- * Jugueteo es mera frivolidad.- Los antiguos griegos sabían que había una estrecha relación entre aprendizaje y juego, por lo que una actitud juguetona es fundamental para el pensamiento creativo. Uno de los resultados del juego es el divertimento, un potente motivador, por ello un entorno de trabajo divertido es muchos más productivo que uno rutinario y como resultado produce nuevas ideas. Concluye diciendo que la capacidad lúdica e interés en el trabajo que desarrollan suele ser entusiasta y generan ideas innovadoras.
- * Esa no es mi especialidad.- La especialización es una realidad de la vida. Sin embargo para generar nuevas ideas reducir el punto de vista puedes ser una limitación. Por lo que enfatiza Edison (pag. 192, op cit) *"Haced un hábito de la actitud de estar siempre a la expectativa de ideas novedosas e interesantes que otros han utilizado exitosamente. La originalidad de tus ideas debe estar en su adaptación al problema que tienes entre manos"*.
- * No querer hacer el ridículo.- Por no querer hacer el ridículo los conformamos con lo que se nos da o expone pero las nuevas ideas no nacen en entornos conformistas. La presión del grupo a la conformidad puede inhibir la originalidad y emergencia de nuevas ideas.
- * Yo no soy creativo.- Lo que se piensa tiene muchas posibilidades de convertirse en realidad. Por lo que los educadores deben de ser conscientes de la profecía auto cumplida, por lo que si nos esforzamos en tratar y hacer pensar a los niños que pueden y deben ser creativos hay una muy alta posibilidad de que si lo sean.

La conclusión de este capítulo es que el principal obstáculo para la creatividad, es la creencia que no somos creativos, por lo que para poder tener una vida creativa deberíamos (aparte de seguir los puntos antes mencionados) tenernos confianza en nosotros mismos y definir que cuales son nuestros objetivos para llegar a ellos creativamente.

TRANSICION DEL PRESCOLAR A LA PRIMARIA

“Ninguno ignora todo
Ninguno sabe todo
Todos sabemos algo
Todos ignoramos algo
Por eso siempre aprendemos”.
Paulo Freire.

3.1.- Continuidad o transición Educativa Infantil

Las transiciones son procesos de cambio en la vida de las personas que involucran acciones y decisiones que les ayudan a pasar de una situación a otra. (CONAFE, Consejo Nacional de Fomento Educativo, 2011).

Estos cambios nos llevan a situación desconocida que aunque resulte emocionante experimentar, también provoca miedo, incertidumbre y angustia.

Un ejemplo tácito de lo anterior es el paso del preescolar a la primaria, siendo este una transición fundamental; al entrar en contacto con un mundo social provoca que se intensifique la relación con la realidad. Y es así como comienza a desprenderse de su mundo de fantasía e ir creando su propia independencia. (Soldano 2004)

La problemática de la continuidad o transición entre educación preescolar y primaria no es un tema nuevo, pero adquiere un mayor significado dadas las exigencias educativas actuales, que traen grandes demandas al desarrollo científico, técnico y por lo tanto al desarrollo de las futuras generaciones.

Y sobre todo dada la importancia que tiene la experiencia de los primeros grados de primaria como fundamento para lograr el éxito en los años escolares futuros. (Ames P., Rojas V. y Portugal T.; 2009).

La entrada del niño a la escuela constituye un momento fundamental de su vida, va iniciar el proceso de aprendizaje sistemático, comienza un trabajo serio y responsable. Al incorporarse a la vida escolar, el niño experimenta una reestructuración psicológica fundamental, ya que durante toda la vida esta tarea constituirá su actividad esencial y será constantemente evaluado su desempeño por padres, maestros y la sociedad en general. (Rodríguez, y Turón, 2007).

En diferentes investigaciones se ha abordado la relación existente entre el nivel de preparación del niño al ingresar a la escuela y su aprendizaje en los primeros grados de la educación primaria. Esta relación responde a la necesaria continuidad que debe existir ente la educación preescolar y la escolar como dos

eslabones de un proceso educativo único. (Rodríguez, y Turón, 2007).

Si los procesos de maduración y desarrollo no se continúan orientando con la misma calidad y metodología y si cambia la concepción pedagógica, se corre el riesgo de ubicar al niño en una situación donde se puede confundir, sufrir pequeños traumas de socialización y desconfianza por la escuela. Comprometiendo sus logros educativos y el ritmo de su formación. (León , 2011).

Un desarrollo progresivo, evita cambios bruscos de una etapa a otra; un procesos educativo debidamente organizado que favorezca la incremento y el enriquecimiento del desarrollo del niño, manifestando una rápida adaptación a las nuevas condiciones que enfrenta. (Rodríguez y Turón, 2007).

Tabla 13.- Desarrollo de los niños 6-8 años. (Soldano, 2004)

CARACTERÍSTICAS	
Físicas	<ul style="list-style-type: none">• Crece aproximadamente 6 cm por año.• Los músculos grandes de brazos y piernas están más desarrollados que los músculos pequeños.• Pude hacer rebotar una pelota y correr pero se le dificulta hacerlo al mismo tiempo.
Intelectuales	<ul style="list-style-type: none">• Rápido desarrollo de habilidades mentales.• Mayor capacidad para describir sus experiencias y hablar de sus pensamientos y sentimientos.• Menos enfocado en si mismo y mas preocupado por los demás.• Empieza a pensar en forma lógica.
Sociales y Afectivas	<ul style="list-style-type: none">• Mas independencia de los padres y la familia.• Un sentido mas claro de lo que esta bien y lo que esa mal.• Mayor capacidad para competir.• Conciencia insipiente del futuro, el niño esta aprendiendo a planear con antelación.• Mayor entendimiento de su lugar en le mundo.• Mas atención a las amistades y trabajo en equipo.

Es en el primer grado donde aún mantiene las características psicológicas propias de la edad escolar, dadas por ser el desarrollo un proceso continuo pero paulatino y progresivo; donde sienta las bases para el futuro aprendizaje y adquiere los hábitos de trabajo que resultarán básicos para toda su vida escolar. (Rodríguez, y Turón, 2007).

La educación inicial tiene la finalidad de continuar desarrollando la personalidad del niño dentro del marco de otros aspectos de la cultura; se comienza a poner énfasis en el desarrollo del cuerpo, en los movimientos, continúa descubriendo su estructura corporal y su relación con la naturaleza. Se acerca a la descripción física y psicológica de su entorno. Cuando el niño se incorpora a la educación primaria se encuentra con un mundo nuevo lleno de sorpresas que se debe descubrir progresivamente. (León, 2011).

Algunos maestros de 1er grado, en su manejo docente con los niños, pretenden convertirlos bruscamente en escolares, obviando que forma un periodo de transición (preescolar a la primaria) para lo cual hay que prepararse, tanto los niños como los profesores. Comprender esta problemática implica conocer el desarrollo infantil de esta etapa y la influencia de la educación.

Tal como lo cita O. Franco (en Rodríguez, y Turón, 2007), la educación significa lograr la unidad de ideas y acciones, que nos lleve a la integración entre todas las influencias educativas que recibe el niño durante toda su vida.

El problema de esta transición, tiene que ser visto como un proceso que empieza mucho antes del tiempo del inicio de clases, y que continúa durante todos los años de primaria con énfasis en el primero y segundo año. (Myers, y Flores, 2008).

Enfrentar en forma adecuada estas transformaciones, no es una tarea fácil para el niño, que sólo logrará adaptarse adecuadamente a las condiciones de la

vida de la escuela e iniciar con éxito el aprendizaje sistemático, si el profesor esta consiente de su papel en la articulación de los niños evitando, con una influencia educativa desarrolladora, la posible descompensación que se puede presentar en los niños al llegar a la primaria.

Por lo anterior constituye una necesidad el asesoramiento de los docente de los primeros grados, en la organizaron de su labor pedagógica a fin de evitar que se produzca un cambio brusco de la etapa preescolar a la educación primaria. (Rodríguez, y Turón, 2007).

Las políticas educativas se tratan de organizar, en general siguiendo el modelo de arriba abajo, la vida en las escuelas, el profesorado y al final el alumnado. Esa organización política, al igual que los modelos de enseñanza vigente en la mayoría de las instituciones educativas sitúan al profesor como sujetos pasivos. En la actualidad el profesor dispone de una reducida autonomía intelectual y pedagógica difícil de romper. Este sistema a contribuido a formar su identidad pedagógica, sus creencias educativas, y su repertorio de habilidades docentes. (Sancho, J.M. y Correa J.M., 2010).

De ahí que el interés de este trabajo, es fomentar con el proyecto de taller, es que exista una continuidad educativa, utilizado el currículo de manera global, no de manera fragmentada y cerrada sin margen de maniobra, ni flexibilidad para poderlo vincular con los intereses de los escolares.

Para lo cual se debería de desarrollar modalidades pedagógicas que continúen los procesos iniciados en la educación preescolar, los cuales impidan la formación de una fisura en progreso del crecimiento normal del niño y facilite la continuidad educativa. (León, 2011).

Es decir mover los métodos pedagógicos del preescolar hacia arriba en vez de mover los métodos instructivos de la escuela primaria hacia abajo como es la tendencia actualmente. Considerar un cambio en la enseñanza-aprendizaje en los primeros años de primaria hacia métodos basados en el juego, exploración y aprendizaje constructivo. (Myers, y Flores, 2008)

3.1.1.-Creatividad en el Aula

Uno de los métodos pedagógicos que nos puede ayudar a cumplir con el cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es precisamente educar en la creatividad, que significaría educar para formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, incitativa, y confianza. (Betancourt ,1999) .

La creatividad es una de las capacidades más importantes que tiene el individuo para un desarrollo integral. El pensamiento creativo favorece positivamente todas las áreas del conocimiento. (Burgos 2007)

Para educar en la creatividad es necesario formar mediante atmósferas estimulantes estrategias de enseñanzas apropiadas, no de manera directa. (Betancourt, 2007).

Algunas recomendaciones teórico-metodológicas que nos sugiere esta autor (1999), son las siguientes:

- ✓ El docente pudiera favorecer en los estudiantes a desarrollar la tolerancia a la ambigüedad.
- ✓ Favorecer la voluntad para superar obstáculos.
- ✓ Cultivar la confianza en sí mismos, a través de indicadores que nos siempre serán buenas notas.
- ✓ Invitar al alumno a trascender el presente con proyectos futuros.
- ✓ Aprender a confiar en el potencial de cada alumno, debe de favorecer una enseñanza desarrolladora y colaborativa.
- ✓ Vencer el temor al ridículo y a cometer errores.
- ✓ La autoridad para valorar un conocimiento deberá de partir de un proceso social, dialogado y cooperativo.es necesario contextualizar el conocimiento y las actividades del pensamiento crítico y creativo.
- ✓ Convertir las aulas en espacios para asombrarnos, experimentar e investigar.

La metodología de la enseñanza originada en estrategias pedagógicas y didácticas, organizadas y dirigidas para fomentar la creatividad nos dirige a la relación entre enseñanza y el desarrollo.

La creatividad implica el desarrollo de muchas habilidades cognitivas y meta-cognitivas, destrezas, conocimientos, orientaciones, motivaciones, actitudes emocionales, caracterizarías personales, etc. Para lo cual no solo se requiere de la continuidad de las influencias educativas a través de los niveles consecutivos sino de una enseñanza desarrollante.³ (Klimenko, 2008).

La importancia de la enseñanza en el desarrollo de la actividad creadora, mediante este efecto desarrollante, la podemos entender mas claramente si nos basamos en la apreciación de Vigotsky sobre el carácter evolutivo de la actividad creadora *“La actividad combinadora creadora no aparece repentinamente, sino con lentitud y gradualmente, ascendiendo desde las formas elementales y simples a otras mas complicadas, en cada escalón de su crecimiento adquiere su propia expresión, a cada periodo de desarrollo corresponde su propia forma de creación,”* (Vigotsky, 1930/ 2003, p.15).

Pensar en el asunto del desarrollo de la capacidad creativa dentro del proceso educativo requiere definir, en primer lugar, algunas orientaciones comunes a todos los niveles educativos, y solo después puntualizar las orientaciones y objetivos de cada nivel. Como todo proceso educativo, los objetivos dirigidos a fomentar la creatividad deben estar reflejados en todas las etapas y componentes como: planeación de contenidos, estrategias mediadoras, ambientes educativos, interacción dentro del aula y en el proceso de evaluación.

Es importante señalar que la enseñanza dirigida a fomentar la creatividad no solo debe de ser enseñada por estrategias didácticas sino también por condiciones favorables para el surgimiento de esta capacidad creadora.

³ Talizina, 1998, define la enseñanza desarrollante como aquella que produce e impulsa el desarrollo, fomentando y estimulando en los estudiantes la formación de ciertas capacidades y habilidades.

El juego creativo permite al estudiante convertir el proceso de aprendizaje relacionado con la adquisición de destrezas y conocimientos necesarios, en algo muy divertido y significativo para provocar el deseo por aprender. (Klimenko, 2008).

De ahí que la formación docente en creatividad resulta esencial; como lo plantea Saturnino de la Torre, (2003). La formación docente en la creatividad apunta a que esa se refleje en la metodología utilizada.

Los docentes han de ser flexibles, capaces de enfrentarse constructivamente los hechos imprevistos, los cambios de última hora en programas y planes, las nuevas situaciones que se originan en la actividad de sus alumnos. Deben ser espontáneos capaces de reaccionar rápidamente y con confianza ante los acontecimientos.

Las estrategias que utilice el docente, en cuanto a la estructura de la comunicación y la retroalimentación del transcurso de cada actividad, permitirá intervenir en la relación grupal y manifestar los motivos comunes para la creación al igual que una motivación intrínseca.

Es necesario dirigir la atención a la escasez de las estrategias pedagógicas que solo permiten su espontánea expresión. Solo con actividades que estimulen y orienten a la zona del desarrollo próximo, que a su vez permita desarrollar la actividad creadora producirá un efecto desarrollante. (Klimenko, 2008).

3.1.2.- Zona de Desarrollo Próximo

Una de las herramientas esenciales que contribuye a educar en la creatividad sin duda es el concepto de "Zona de Desarrollo Próximo" (ZDP) de Vygotsky, el cual se define como la posibilidad que los individuos tienen de ir desarrollando las habilidades psicológicas en un inicio depende de los demás.

Este potencial de desarrollo mediante la interacción con los demás. (Baquero, 2004).

Desde este punto de vista, la zona de desarrollo próximo es la posibilidad que tienen todo ser humano de aprender en un ambiente social. Nuestro conocimiento y experiencia con los demás posibilita el aprendizaje, consiguientemente mientras mas rica y frecuente sea la interacción con los otros, nuestro conocimiento será mas rico y amplio. (Pozo, 1997).

Según la perspectiva de Cole (1986). La ZDP permite comprender:

- Que los niños pueden participar en actividades que no entienden completamente y que sin incapaces de realizar individualmente.
- Que en situaciones reales de solución de problemas, no hay pasos predeterminados para la solución de papeles fijos de los participantes.
- El adulto no actúa de acuerdo con la propia definición de la situación, sino a partir de la interpretación del niño, como indicador de la definición de la situación.
- Que en las situaciones nuevas para el niño, no lo son de la misma manera para los otros y que el conocimiento faltante para el niño proviene de un ambiente organizado socialmente.
- Que el desarrollo esta íntimamente ligado con el rasgo de contextos que pueden negociarse por un individuo o grupo social.

Inicialmente las personas (padres, maestros o compañeros) que interactúan con el estudiante son las que, en cierto sentido, son responsables de que el individuo aprenda, gradualmente el individuo asumirá la responsabilidad de construir su conocimiento y guiar su propio comportamiento. La zona de desarrollo próximo es la etapa de máxima potencialidad de aprendizaje con la ayuda de los demás.

3.2.-Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje

Para el Ministerio de Educación Peruana, una estrategia es un conjunto de procedimientos dirigido a un objetivo determinado que requiere de planificación y control de ejecución para obtener un aprendizaje significativo. (www.minedu.gob.pe, 2014).

Una actividad estratégica de enseñanza aprendizaje, implica ser capaz de tomar decisiones consiente tanto para regular las condiciones que definen la actividad como para lograr el objetivo planteado. En este sentido implica enseñar al alumno a decidir conscientemente los actos de que realiza, enseñarle a modificar su actuación cuando se oriente hacia el objetivo buscado y evaluar el proceso de aprendizaje o de resolución seguido. (Monereo, 1999)

Las estrategias pueden ser:

1. Enseñanza.- Son experiencia o condiciones que los maestros crean para favorecer el aprendizaje del alumno.
2. Aprendizaje.- Son procedimientos que el alumno adquiere y emplea de forma intencional para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas.

3.2.1.- Enseñanza

Son procedimientos, actividades, técnicas, métodos, etc., Que emplea el maestro para llevar el proceso. Diversas son las técnicas que pueden utilizarse en dicho proceso, aunque es muy importante la visión que el docente tenga para adecuarlas a la experiencia de aprendizaje ya que no todas logran el mismo nivel de aprendizaje, por lo tanto, es importante que las conozca totalmente para aplicarlas apropiadamente.

Para lograr que las estrategitas de enseñanza sean exitosas es importante que el diseño, programación, elaboración y realización de los

contenidos a aprender este perfectamente planteados así como considerar las características del grupo de participantes. (Trujillo, 2012)

Para Frida Díaz Barriga (2010), las estrategias de enseñanza pueden aplicarse antes, durante o después del tema tratado. Las estrategias de enseñanza deben de ser diseñadas de tal manera que estimulen a estudiante a observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismo. Las estrategias se explican en la siguiente tabla:

Tabla 7.- estrategias de aprendizaje.

Estrategias	
	Objetivos.- son enunciados que establecen condiciones, tipos de actividades y forma de evaluación del aprendizaje del alumno, a través de ellos se muestra a los estudiantes que es lo que se espera de ellos y el camino a seguir.
Pre-instruccionales	Organizador previo.- es la información de tipo introductorio y contextual, que se proporciona con la finalidad de reactivar conocimientos previos, tiende un puente cognitivo entre la información nueva y la previa. Ilustraciones.- son representaciones visuales de los conceptos, objetos o situaciones de una teoría o tema específico. Redes semánticas y mapas conceptuales.- son representaciones graficas de esquemas de conocimiento, indican conceptos, proposiciones y explicaciones. Analogías.- son proposiciones que indican que una cosa o evento es semejante a otro.
Construccionales	Preguntas intercaladas.- son las que se insertan en la situación de enseñanza o en la lectura de un texto logrando mantener la atención y favorecer la práctica, la retención y la obtención de la información relevante.
Pos-instruccionales	Se presenta después del contenido que se ha de aprender, y permiten al estudiante formar una visión sintética, integradora e incluso crítica del material, así como valorar su propio aprendizaje. Las más reconocidas son las preguntas intercaladas, resúmenes finales, redes semánticas, o mapas conceptuales.

3.2.1.1.- Ejemplos de estrategias de Enseñanza

Mapas Conceptuales

Los mapas conceptuales son representaciones gráficas de fragmentos de información que se basan en la presentación de ideas claves organizadas jerárquicamente a través de palabras.

Se caracterizan por:

- ✓ Jerarquización (concepto en orden de importancia)
- ✓ Selección (Conceptos más relevantes)
- ✓ Impacto visual (los conceptos se enmarcan y escriben en letras mayúsculas y las palabras enlace con minúsculas).

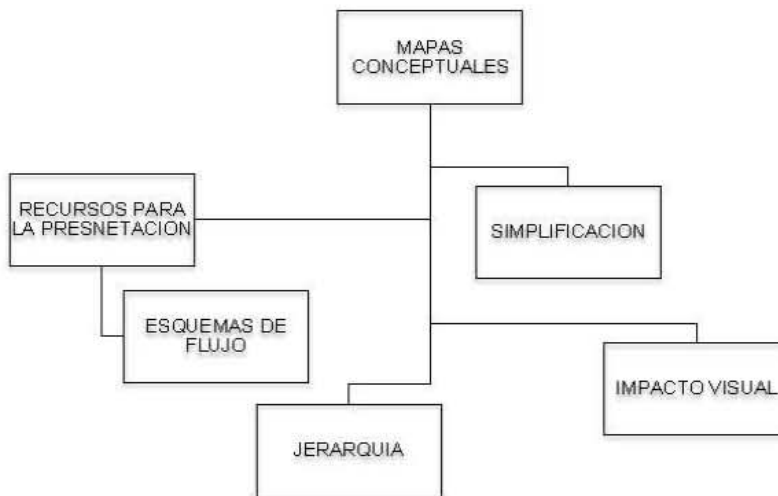


Figura 10.- Mapas Conceptuales.

Mapas Mentales

Los mapas mentales forman representaciones gráficas que permiten organizar y reflejar el desarrollo del pensamiento.

Sus componentes son:

- ✓ Imagen Central.
- ✓ Ideas principales o temas que se irradian de la imagen central en forma ramificada.
- ✓ Ramas con palabras claves.
- ✓ Ramas que forman estructuras ramificadas.



figura 11.- Mapas Mentales (www.facmes.unam.mx)

Mapas Semánticos

Son estrategias que permiten organizar gráficamente la información dentro de categorías en torno a un tema central. Ayudando al alumno a mejorar su expresión oral, escrita y la comprensión.

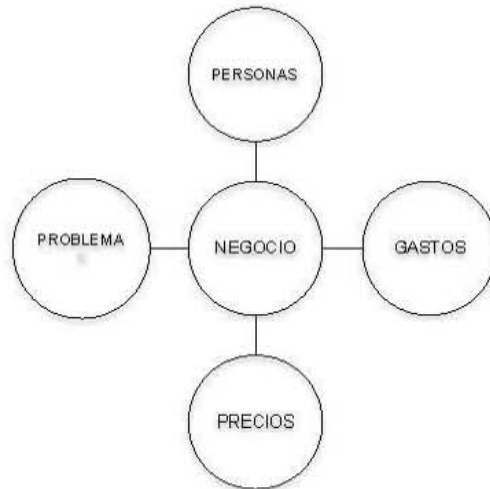


Figura 12.- Mapas Semánticos

3.2.2.-Aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje son todas las actividades y procesos mentales que el alumno realiza para afianzar el aprendizaje, las cuales deben ser previamente diseñadas por el maestro, ya que cada uno persigue un propósito diferente y por consiguiente, logran un aprendizaje diferente.

Guillermo Michel (2008), considera que el al alumno debe de formularse una serie de preguntas que le ayude a determinar los objetivos al responderlas y así delimitar el camino a seguir las cuales serían: ¿qué aprendo?, ¿qué quiero aprender?, ¿a dónde quiero llegar?, ¿cómo voy a lograrlo?, ¿cuándo? Y ¿en qué

momento?. Para este autor el verdadero aprendizaje es el que perdura y se logra mediante un proceso que transforma el contenido de la enseñanza de tal manera que adquiera un significado para el alumno, para sí estimular la relación e integración de los nuevo con los conocimientos previo.

Según Pozo (1990) clasifica las estrategias de aprendizaje de la siguiente manera:

Figura Estrategias de aprendizaje.

Tipo de aprendizaje (proceso)	Tipo de estrategia de Aprendizaje	Finalidad u objetivo	Técnica o habilidad
Por asociación Aprendizaje memorístico)	Repaso (recirculación de la información)	Repaso simple Apoyo de repaso (selección)	Repetición acumulativa simple <ul style="list-style-type: none"> • Subrayar • Destacar • Copias, etc.
Por restructuración (aprendizaje significativo)	Elaboración (integración y relación de la información)	Procesamiento simple (significado externo) Procesamiento complejo (significado interno)	<ul style="list-style-type: none"> • Palabra clave • Imágenes mentales • Rimas y abreviaturas • Códigos • Parfraseo <ul style="list-style-type: none"> • Formas analógicas • Leer textos • Elaboración de inferencias • Resumir • Elaboración conceptual
	Organización (reorganización constructiva de la información)	Clasificación de la información Jerarquización y organización de información	<ul style="list-style-type: none"> • Formar redes de conceptos • Identificar y utilizar estructuras textuales • Hacer mapas conceptuales
	Recuperación de la información	Evocación de la información	Seguir Pistas Búsqueda directa

Todas estas estrategias y tipos de aprendizajes son importantes mencionarlos porque son fácil de representar en un taller, el cual deberá de estar estructurado de tal manera que coloque a los participantes frente a situaciones que les exijan construir su aprendizaje, observar y estudiar la realidad que los rodea para lograr los objetivos planteados.

Podemos decir que es muy importante que los planes y programas educativos sean diseñados de tal manera que se incluya la interacción social, posibilitando así aprendizaje con el apoyo de los demás. Por lo que consideramos que el taller es un método didáctico que nos ayudaría a alcanzar estas condiciones.

3.3.- El Taller

Escogimos el taller como instrumento de este trabajo por considerarlo como una herramienta de trabajo manual e intelectual, que exhorta la acción del niño y permite el intercambio entre los miembros del grupo y los hace interactuar con el conocimiento en un espacio de indagación y creación, favoreciendo un aprendizaje significativo y cooperativo. (Malagón y Montes, 2013).

El taller es un espacio de construcción colectiva que combina la teoría y la practica alrededor de un tema determinado, aprovechando la experiencia de los participantes y sus necesidades de capacitación. En el taller participan un número limitado de personas que realizan en forma conjunta y recíproca un trabajo activo, creativo, concreto, puntual y sistemático; mediante el aporte e intercambio de experiencias discusiones consensos y demás actitudes creativas que ayuden a general puntos de vista, soluciones nuevas y alternativas a problemas dados.

La palabra taller, significa "lugar donde se hace un trabajo manual"; pero en el ámbito educativo se ha convertido en una modalidad de trabajo rica en posibilidades de atención que privilegia las competencias al realizar actividades sistematizadas y gradualmente subiendo su dificultad para conseguir que los niños

adquieran recursos y técnicas creativas que podrán utilizar de manera personal y en las diferentes actividades. (Malagón y Montes, 2013).

Para Lespeda, 2000 (citado en Malagón y Montes, 2013, pág. 79), define al taller como:

...una forma flexible y enriquecida para la persona y el grupo, fundamentando en el aprender hecho por placer y la actividad del pasamiento y la propia convicción por necesidad. También es un ámbito que fomenta intercambio, cooperación, participación, comunicación y autonomía; cada alumno construye sus conocimientos a través del intercambio social y el pensamiento individual y complementa la acción con la reflexión...es una organización de actividades de aprendizaje, un proceso de trabajo placentero y creativo para una producción manual e intelectual.

La principal característica de un taller consiste en transferir conocimientos y técnicas a los participantes, de tal manera que estos los puedan aplicarlos. El aprendizaje es una forma de iniciar estos cambios, siendo más efectivo si aprendemos de forma integral.

El taller tiene una metodología participativa, su estructura pedagógica está basada en la acción y permite integrar la teoría, la práctica y la reflexión en un aprender haciéndolo. Se da la interacción de experiencias que activan los niveles emocionales, afectivos y las vivencias personales, competencias de los participantes tanto de los que aprenden como de los que enseñan. Los docentes y alumnos tienen los mismos roles y responsabilidades, saben aprender y enseñar en una tarea en común cada uno de los participantes construye su conocimiento a través del intercambio social. (Malagón y Montes, 2013).

El aprendizaje en el taller se produce a partir de una situación problema y tiene como función resolverla. Allí los aprendizajes significativos se constituyen en criterios de verdad ya que la memorización o aprendizaje mecánico dificulta el desarrollo del mismo.

El taller tiene una estructura pedagógica que está basada en acción y permite integrar la teoría, la práctica y la reflexión en un aprender haciéndolo que se logra a través de la realización de un trabajo establecido en grupo en el que los participantes proponen las posibilidades de examinar, experimentar, dudar y equivocarse. El taller se estructura en tres etapas:

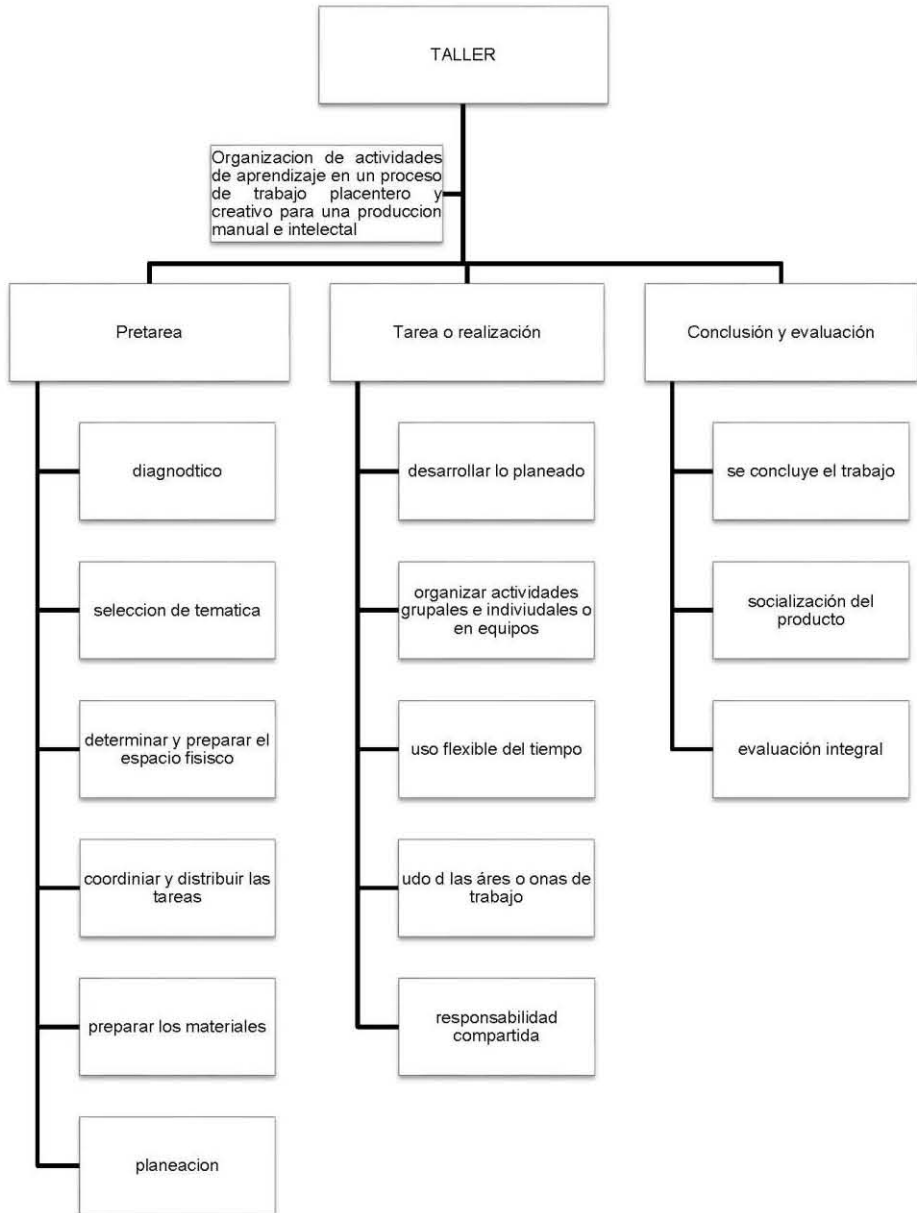
- ☞ Pre-tarea.- es el momento de más actividad para el docente o coordinador del taller el cual deberá realizar un diagnóstico del grupo. coordina y organiza las responsabilidades de los participantes.
- ☞ Tarea.- la docente o coordinadora desarrolla lo planteado: organiza al grupo para llevar a cabo las actividades propuestas usa flexiblemente el tiempo. Es el momento de máximo aprendizaje para los alumnos, es la etapa donde se evidencia el trabajo de los niños a tareas de una responsabilidad compartida.

Cierre y evaluación.- al término del taller se realiza una autoevaluación de cada participante al exponer su "producto", describiendo el proceso de la elaboración o construcción. (Malagón y Montes, 2013).

De ahí que contar con un taller como estrategia de aprendizaje o instrucción para facilitar la enseñanza de alguna asignatura determinada ya es un acto creativo en sí, y tomando en cuenta las estrategias antes mencionadas se convierte en un instrumento de apoyo y de consulta para los docentes o cualquier persona involucrada en la educación infantil.

El taller es una metodología que permite desarrollar capacidades y habilidades lingüísticas, destrezas cognitivas, practicar valores humanos, a través de actividades cortas e intensivas que logren la cooperación conocimiento y experiencia en un grupo.

Por lo anterior podemos concluir que el taller, intenta mejorar el modelo de escuela conocido, enriquecer la mirada sobre uno mismo, sobre los demás y sobre la realidad que nos rodea, y así desarrollar la capacidad de poner en práctica, en forma creativa, los conocimientos adquiridos.



PROYECTO DE TALLER

¿Cuántos artistas hay en clase? ¿podrían levantar la mano? PRIMER CURSO: los niños saltaron en masa de sus sillas, ondeando los brazos...SEGUNDO CURSO: cerca de la mitad de los niños levantaron la mano...SEXRO CURSO: no levantaron la mano mas que uno o dos tímidamente... El problema es que todas las escuelas que visité participaban en la supresión del genio creativo. Mackenzie (en Peter, 2004 , p. 278)

Planteamiento del Problema:

El papel del educador es fundamental en todo proceso de enseñanza, es el principal responsable de brindar al estudiante estrategias que posibiliten tomar conciencia del poder de su imaginación y de los recursos creativos de su mente, es él el que contribuye a fortalecer los rasgos de personalidad como la autoconfianza, persistencia, iniciativa, independencia de pensamiento y de acción, curiosidad y son ellos los que brindan las herramientas y los elementos que caracterizan a la persona creativa.

La creatividad es una de las capacidades más importantes que tiene el individuo para un desarrollo integral. Su valor no sólo se encuentra en las artes; sino también en la vida diaria. El pensamiento creativo favorece positivamente todas las áreas del conocimiento, del desarrollo integral de la persona.

En una sociedad que está yendo aceleradamente en un profundo proceso de cambio, el gran compromiso social de los y las educadores es contribuir a formar personas con iniciativa, sentido crítico y capacidad de solucionar problemas, de ser protagonistas de estos cambios para una sociedad democrática, pluralista y abierta. (Burgos 2007).

De ahí la importancia de desarrollar un taller que les facilite a los educadores, las herramientas para construir diferentes caminos que conlleven a un mejor desarrollo y expresión de las potencialidades creativas y coadyuvar a eliminar algunas barreras a la manifestación de la creatividad que están presentes en nuestra sociedad y en nuestras vidas.

Justificación:

Una parte significativa de los años más preciosos de la vida de una persona se desarrollan en la escuela y en función de ésta. En la actualidad los niños llegan cada vez a más temprana edad a la escuela, predominando así la expectativa de encontrar condiciones adecuadas para su pleno desarrollo y el espacio para el reconocimiento y expresión de sus potencialidades y talentos. Siendo uno de los

más importantes la creatividad, sin embargo en la gran mayoría de las escuelas se tiende a reducir la creatividad del alumno por debajo del nivel de sus reales posibilidades. Y esto a consecuencia de que los planes educativos adoptan características opresoras, con un énfasis exagerado en la reproducción y memorización del conocimiento, dando poca importancia al hecho de preparar al alumno para solucionar creativamente problemas y para enfrentar los desafíos que acompañan una era marcada por rápidas transformaciones.

Una escuela que promueva la creatividad debe mostrar distintos modos de vivenciar el mundo, es decir, diferentes maneras de pensar, sentir y expresar. (Burgos 2007).

Holt (1968) afirma que “la mayoría de los niños fracasan en la escuela porque no desarrollan más que una parcela ínfima de sus tremenda capacidad para aprender, comprender y crear, con la que nacieron y de la que hicieron uso en sus dos ó tres primeros años de vida” (en Soriano 2000 p.1)

Si nuestra educación sigue estimulando el miedo a equivocarse y a fracasar, reforzando el miedo al ridículo y a la crítica, viendo en la fantasía una pérdida de tiempo, que cultive una actitud negativa en relación con el comportamiento de arriesgar y de crear, y sobre todo que deje de lado el recurso extraordinario de utilizar y estimular nuestra imaginación, estaremos desperdiciando el potencial creativo humano, pues como afirma Soriano (2000), la creatividad es un recursos precioso del que dispone el hombre y el cual requiere ser cultivado, particularmente en el momento actual de la historia cuando el cambio y la incertidumbre es parte de la forma de vida diaria. Por lo que debemos de eliminar algunos mitos; los cuales relacionan a la creatividad con la idea de que es un don presente en pocos individuos privilegiados, o que depende de características del propio individuo, descartando la importancia del papel de la educación y de la sociedad para el reconocimiento y la estimulación de la capacidad creadora, (precisamente este es un punto fundamental el cual queremos poner énfasis en el desarrollo del taller), para lo cual se tendrá que sensibilizar a los maestros concientizándolos en sus capacidades creativas, desarrollando y ejercitando aspectos como: habilidades cognitivas relacionadas

con el pensamiento creativo, facilitando la producción de ideas, aplicando nuevas técnicas de resolución de problemas y eliminando barreras a la expresión de la creatividad. Todo lo anterior en un clima psicológico que favorezca la creatividad, en donde se mantenga el derecho a la confianza, a la libertad y a expresar lo que se siente y entiende del mundo.

En un mismo sentido Roger destacó (1996) en su teoría de la creatividad, la importancia de promover sentimientos de libertad y seguridad para innovar, explorar y expresar ideas, sin temor de privarnos de estos derechos, de cultivarlos en nuestras relaciones, empeñarnos para que sean respetados por nuestras familias, escuelas y la sociedad como un todo. Y así promover de manera adecuada la creatividad.

Dadamia (2001), afirma que si la escuela conoce los pasos del proceso creativo es más factible que se cree el ambiente favorable y se valore más el proceso que el producto; menciona la relación entre las fases del proceso creativo y el rol del maestro ante cada una de ellas.

FASES DEL PROCESO CREATIVOS



Este autor nos explica que cuando el niño es consciente de que tiene necesidad de solucionar un problema o de expresar sus ideas (cognición) el maestro se compromete, y es importante que se cuente con un ambiente favorable y sensible ante la realidad.

Si el niño busca, lee, discute, expresa, juega con sus ideas, el maestro facilita el material, da el tiempo necesario para que pueda concentrarse y germinen las ideas.

Cuando el niño está en la fase de combustión el profesor escucha, da afecto, estimula, da confianza.

Si un niño materializa el proyecto (consumación), pone a prueba su capacidad de imaginación; es el momento en que revisa, modifica o renueva a partir de la opinión de los otros. El maestro crea el clima de libertad para emitir juicios respetuosos y aceptar las críticas.

Cuando el niño, con la ayuda de otros, revisa su obra creativa, la modifica o no, llega el momento de expresarla: la comunica; el maestro facilita el escenario para que se trate con respeto y admiración el producto.

No importa a qué área del currículo se refiera, el rol del maestro aparece, como un facilitador de aprendizajes al poner en juego las capacidades creativas de sus alumnos. (Dadamia, 2001).

Para lo cual Menchén (2005), nos propone un cuadro en el cual podemos visualizar fácilmente unas características, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan crear un aprendizaje significativo y de calidad:

**M O D E L O
D E
E S T I M U L A C I Ó N
C R E A T I V A
E N
C L A S E**



Propuesta de Taller

Esta propuesta se llamará *“Taller para Favorecer el Pensamiento Creativo, de los Profesores a fin de Mejorar su Habilidad Docente”*.

Está dirigido a maestros de educación primaria, específicamente de 1º grado, con el fin de generarles un pensamiento creativo que les permita desarrollar y ejercitar, a su vez, la creatividad en los niños. Así como identificar la utilidad de herramientas creativas en la impartición de clases y en la facilitación de un aprendizaje significativo; que ayude a los alumnos a desarrollar y ejercitar su propia creatividad; y a la implementación de actividades que propicien la observación, el razonamiento crítico, las analogías y generalizaciones, que les favorezca su aprendizaje en los años posteriores y que contribuya con la continuidad entre educación preescolar y primaria.

- ✓ Duración.- El taller tendrá una duración de 20 horas, divididas en 4 sesiones de cinco horas cada una.
- ✓ Participantes.- Deberá de contar con un mínimo de 10 participantes y con un máximo de 20.
- ✓ Evaluación.- Se aplicará un cuestionario al inicio del taller, con la finalidad de conocer, expectativas y darnos cuenta del nivel de conocimiento del tema que tiene cada integrante. El mismo cuestionario se aplicara al finalizar el taller y así tener información necesaria para medir y evaluar los objetivos alcanzados. También al tiempo de cada sesión se evaluará a los participantes mediante un cuestionario abierto, con el propósito de conocer las sensaciones y emociones adquiridas durante el desarrollo del día.
- ✓ Dinámica.- Todas las secciones estarán conformadas por 120 minutos de trabajo 20 minutos de descanso o refrigerio, seguido de 120 minutos de trabajo, 15 minutos de descanso, y 35 minutos de cierre.
- ✓ Espacio.- Se deberá de contar con un salón o local bien iluminado, con

buena ventilación y con el suficiente espacio para poder realizar las dinámicas que en ocasiones se requerirá de movimiento de los participantes.

✓ Material.- Todos los materiales para las dinámicas y bibliografía requerida se otorgará por el instructor o maestro que impartirá el taller.

Objetivo:

Los profesores comprenderán las bases teóricas de la creatividad, identificarán su utilidad y funcionalidad en el aprendizaje y aplicarán su pensamiento crítico y creativo para desarrollar actividades y estrategias que generen en los niños el mismo pensamiento y que contribuyan en su labor docente.

Objetivos Específicos:

1. Los participantes entenderán las bases teóricas de la creatividad mediante el conocimiento de los diferentes modelos y enfoques creativos.
2. Los participantes identificarán la utilidad y funcionalidad de la creatividad en el aprendizaje, por medio del manejo de técnicas y métodos de desarrollo de la creatividad y su proyección en la educación.
3. Los participantes conocerán el funcionamiento del pensamiento lógico y creativo a fin de que obtengan las bases teóricas necesarios para la elaboración de herramientas adecuadas a las necesidades del aprendizaje del alumno.
4. Los participantes identificarán los bloqueos creativos más comunes dentro de los contextos educativos del aula y del centro escolar a fin de evitarlos en su impartición docente y así facilitar el uso de la creatividad en el alumno.

PROPUESTA DE UN TALLER PARA FAVORECER EL PENSAMIENTO
CREATIVO DIRIGIDO A PROFESORES DE 1º DE PRIMARIA A FIN DE
MEJORAR SU HABILIDAD DOCENTE.

...todo proceso de formación debe repercutir no solo en los alumnos sino también,
y de manera igualmente intensa, en quien lo imparte.
Fernando Bercebal Guerrero.

SESIÓN 1.- "CREATIVIDAD"

OBJETIVO PARTICULAR:- Los participantes entenderán las bases teóricas de la creatividad mediante el conocimiento de los diferentes modelos y enfoques creativos.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

El profesor presentará la metodología de trabajo que llevará a cabo durante el taller.

Los participantes conocerán la historia del estudio de la creatividad, mediante las diferentes corrientes teóricas.

Los participantes analizarán algunas definiciones de creatividad con el fin de formar un concepto personal.

DURACIÓN:

5 Horas

ACTIVIDADES SUGERIDAS	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS PARTICIPANTES	MATERIAL	OBSERVACIONES	TIEMPO
Dar a conocer el temario propuesto.	El profesor explicará la metodología, que se llevará a cabo durante el desarrollo del taller				30 minutos
Relazar la integración de cada uno de los miembros del grupo mediante la dinámica "Bolsillos vacíos", con el fin de iniciar el proceso de integración de los participantes.	El profesor pedirá al grupo formar parejas o tríos y que saquen el contenido de sus bolsillos o carteras de mano; después les sugiere que expliquen por qué traen esas cosas y que significado les une a ellas y sus parejas.	Al final, cada participante presenta al resto del grupo a la persona con la cual trabajó en función del diálogo establecido antes en torno a los objetos que contenían sus bolsillos.	Un local amplio, bien iluminado y ventilado	Este juego conviene para presentaciones de un grupo, si éste ya se conoce puede utilizarse una variante, por ejemplo, en lugar de que el dueño de los objetos explique por qué los trae consigo y qué le unen a ellos, su pareja deducirá, con su conocimiento previo de esa persona, el porqué los tiene y qué le unen a ellos.	30 minutos
Exposición teórica de las diferentes modelos y enfoque de la creatividad. Se recomienda como complemento de este tema la lectura: Garaigordobil	El profesor dividirá a los participantes en pequeños grupos, no más de cinco integrantes, a fin de trabajar el tema propuesto.	Los participantes trabajarán en grupos para realizar: ✓ Análisis de lecturas ✓ Lecturas comentadas ✓ Síntesis o resumen			60 minutos

Maitte (1995), <i>Psicología para el desarrollo de cooperación y de la creatividad</i> , págs. 153- 206		Elaboraran un grupo de cinco ideas principales sobre el material estudiado para su presentación al resto del grupo.			15 minutos
RECESO DE 20 MINUTOS					
Ejercicio creativo de sensibilización.	Tome una Hoja que contenga muchos círculos. En diez minutos convierta los más que pueda en otras cosas usando su pluma o lápiz (Rodríguez M. Pág. 136)	Análisis plenario de su experiencia	Hoja con círculos Pluma o lápiz.		15 minutos 20 minutos
Se realizará: La técnica denominada "Lluvia de Ideas" .	El profesor expondrá la definición de creatividad que manejan las diferentes corrientes teóricas.	Los participantes, con base a la técnica "Lluvia de Ideas" elaborarán una definición propia del concepto de creatividad.	● Pizarra ● Gises o plumones		30 minutos.
RECESO DE 15 MINUTOS					
La dinámica denominada "Con C de Creatividad"	El profesor repartirá a los participantes una hoja en blanco, una lápiz y una goma de borrar, se les dará la siguiente instrucción: "En la hoja que le di hay una letra C, basándose en esa letra hagan un dibujo que represente lo que piensan que es la creatividad". Al final se establecerá un diálogo sobre el juego realizado.	Cada participante mostrará y explicará qué es su dibujo.	● Hoja con estímulo ● Lápiz ● Goma de borrar		30 minutos

CIERRE

La actividad señalada como "cierre" será una reflexión grupal de la teoría y las actividades realizadas durante la sesión, a fin de homogeneizar los conceptos prioritarios e ideas claves de cada uno de los integrantes del taller. (Duración 20 minutos)

AUTOEVALUACIÓN

Se evaluará a los participantes mediante un cuestionario abierto, con el propósito de conocer las sensaciones y emociones adquiridas durante el desarrollo de la sesión. (Duración 15 minutos)

Ejercicio de autoevaluación:

¿Qué pasó durante la sesión?

¿Qué sentí durante la sesión?

¿Qué aprendí durante la sesión?

SESIÓN 2- "LA IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA -APRENDIZAJE"

OBJETIVO PARTICULAR:- Los participantes identificarán la utilidad y funcionalidad de la creatividad en el aprendizaje, por medio del manejo de técnicas y métodos de desarrollo de la creatividad y su proyección en la educación.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

Los participantes conocerán las técnicas y métodos utilizados para incrementar la capacidad creativa.
Los participantes identificarán los beneficios de la utilización de la creatividad dentro del salón de clase.

DURACIÓN 5 Horas

ACTIVIDADES SUGERIDAS	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS PARTICIPANTES	MATERIAL	OBSERVACIONES	TIEMPO
Sensibilizar a los participantes del taller en el tema a trabajar en la sesión de este día a fin de despertar en ellos un interés por el mismo. a) Se realizará la dinámica denominada "Descubriendo al ausente" b) Realizar una diálogo y reflexión sobre la dinámica	El profesor les dice que hagan una breve observación de todos los asistentes, para que memoricen bien su fisonomía. Después de una espera prudente, les pide que cada uno se tape los ojos con un pañuelo que previamente les entregó, a fin de que no puedan ver nada de lo que va a ocurrir, hasta que se le dé la orden de quitárselo. Hecho lo anterior, el profesor procede a cambiarlos de lugar y, sin hablar una sola palabra, toma a uno de los presentes y se le hace salir de la reunión. Después, les pide que todos se destapen los ojos y les dice que observen de nuevo al grupo y descubran cuál	Se sientan los participantes y seguirán las instrucciones que les dará el profesor.	<ul style="list-style-type: none"> ● Un local amplio y ventilado ● Mascadas o paliacates 	Una variación del juego es preguntar el color de algún accesorio que se ha quitado un compañero (aretes, pulseras, reloj, anillos, etc.)	20 minutos.

	<p>es el compañero que ha desaparecido. Gana aquel que primero adivine, bien sea por el nombre o por el modo de vestir, quién es el compañero que sé ausentado del salón. Al final el profesor coordinará un diálogo sobre el juego realizado.</p>				
--	--	--	--	--	--

					20 minutos.
Exposición teórica sobre el desarrollo de la creatividad: Modelo de sistemas: ✓ Talento individual ✓ Ámbito ✓ Campo Se recomienda como complemento de este tema Csikszentmihalyi M. (1998), <i>La Creatividad, el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención</i> . Gardner H. (1995), <i>Mentes Creativas</i>	El profesor impartirá la teoría del tema propuesto para esta sesión, y les pedirá a los integrantes del taller que trabajen en conjunto a fin de obtener las conclusiones del tema.	Trabajarán en pequeños grupos para realizar ✓ análisis de la lectura ✓ lecturas comentadas			60 minutos.
RECESO DE 20 MINUTOS					
Se realizará la dinámica denominada "Frasas".	El profesor pide al grupo crear equipos no mayores de seis personas, a cada equipo se le da una tarjeta	Formaran los equipos y seguirán las instrucciones que le indique el profesor.	● Tarjetas con frases. ● Hojas ● Lápices	El profesor deberá de conocer los intereses de los participantes que intervienen para crear los mosaicos de poesías.	30 minutos.

	<p>donde aparecen seis frases. Les comenta que la tarea con las frases va a ser la siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Cada integrante del equipo tomará una frase evitando que alguno se quede sin trabajar, o que tome la misa. 2) Analizará, por escrito, las circunstancias históricas que originan la frase. 3) Escribirá las consecuencias que tendrá dicha frase a corto, mediano y largo plazo. 4) Analizará de qué manera dicha frase debería ser modificada en alguno de sus planteamientos, para el futuro. 5) Compartirá con el resto de su equipo lo realizado. 6) A partir de esto, entre todos buscarán una frase que refleje lo vivido. 			Además, debe de apoyar a los participantes para que se expresen con fluidez en torno a las presentaciones o poesías.	
<p>Exposición teórica sobre las técnicas y métodos que se utilizan para el desarrollo de la creatividad.</p> <p>Se recomienda como complemento a este tema la siguiente bibliografía: Monreal C. (2000), <i>Qué es</i></p>	<p>El profesor organizará una plenaria de exposición a fin de sustentar teóricamente el tema.</p>	<p>Los participantes discutirán el tema y expresarán sus dudas y comentarios.</p>			60 minutos.

la Creatividad.					
RECESO DE 15 MINUTOS					
<p>Se realizará la dinámica denominada "Inoportunos".</p>	<p>El profesor leerá a los presentes un mosaico formado por diversas poesías en las que aparecen varios personajes. (Una propuesta de estos mosaicos de versos.</p> <p>Después el profesor coloca en una tira de papel los nombres de los personajes que aparecen en las poesías, incluyendo alguno inventado por él, la enrolla y la lanza a un participante.</p> <p>Al finalizar se establece un diálogo sobre el juego realizado.</p>	<p>Al finalizar la lectura se realizará comentarios al respecto.</p> <p>El seleccionado toma la tira de papel y lee el nombre de uno de los personajes. A continuación comenta si apareció o no en la lectura realizada y, si es así, lo presentará al grupo según él lo imagina, siempre dando las razones que justifican la manera en que lo concibe en su fantasía si no apareció debe de crear una poesía con éste y así continúa el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Hojas blancas ● Lápices ● Fragmento de poesías 		<p>30 minutos.</p>

CIERRE

Para el cierre de esta sesión el profesor pedirá a los participantes se sienten en círculo, a continuación se le indicará a los participantes que imaginen que existe un pozo mágico en el centro del círculo en el cual se puede dejar aquello que uno ya no quiere o no necesita. A la vez se puede tomar ahí algo que no se tenía y que ese momento hace falta. Cada participante pasará al centro del círculo y dirá en voz alta: "Yo tiro al pozo..." y "Yo me llevo del pozo..." (Duración 30 minutos)

AUTOEVALUACIÓN

Se evaluará a los participantes mediante un cuestionario abierto, con el propósito de conocer las sensaciones y emociones adquiridas durante el desarrollo de la sesión. (Duración 15 minutos)

Ejercicio de autoevaluación:

¿Qué pasó durante la sesión?

¿Qué sentí durante la sesión?

¿Qué aprendí durante la sesión?

SESIÓN 3- "PENSAMIENTO CREATIVO"

OBJETIVO PARTICULAR:- Los participantes conocerán el funcionamiento del pensamiento lógico y creativo a fin de que obtengan las bases teóricas necesarios para la elaboración de herramientas adecuadas a las necesidades del aprendizaje del alumno.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Los participantes conocerán el proceso creativo del niño.
- Los participantes distinguirán las características del pensamiento lógico y pensamiento creativo.
- Los participantes identificarán los beneficios del pensamiento creativo como herramienta del proceso de enseñanza- aprendizaje.

DURACIÓN
5 Horas

ACTIVIDADES SUGERIDAS	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS PARTICIPANTES	MATERIAL	OBSERVACIONES	TIEMPO
<p>Sensibilizar a los participantes del taller en el tema a trabajar en la sesión de este día a fin de despertar en ellos un interés por el mismo.</p> <p>Se realizará la dinámica denominada "Buenos días señor de los sueños".</p> <p>Organizar diálogo y reflexión sobre la dinámica.</p>	<p>El profesor: Dará una señal para iniciar el juego.</p>	<p>Los participantes:</p> <p>Tendrán que sentarse en cojines formando un círculo y deberá de quedarse uno fuera; El jugador señalado corre alrededor del círculo, toca a uno de sus compañeros y continúa corriendo. El tocado sale corriendo en sentido contrario con el primero; al encontrarse deben decirse "Buenos días señor de los sueños" y presentarse de forma breve. Rápidamente regresan por su camino para que se establezca una competencia, el que</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Un local amplio, bien iluminado y ventilado. ● Cojines 		30 minutos.

<p>Exposición teórica del proceso creativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Teoría de las cuatro fases de Graham Wallas ✓ Postura de Rodríguez ✓ Postura de Mihaly Csikszentmihalyi <p>Se recomienda como complemento de este tema la siguientes lecturas:</p> <p>Csikszentmihalyi M. (1998), <i>Creatividad, el flujo de y la psicología del descubrimiento y la invención</i>. Monreal C. (2000), <i>Qué es la creatividad</i>.</p>	<p>Organizará un diálogo sobre la dinámica.</p> <p>Organizará grupos para realizar la investigación teórica y designará los temas a investigar.</p>	<p>logre ocupar el lugar vacante debe continuar en el círculo con sus compañeros, el que se quede fuera debe de seguir el juego tocando a otro.</p>			
--	---	---	--	--	--

					60 minutos
					20 minutos

RECESO DE 20 MINUTOS					
		Prepararán una exposición al grupo en ejercicio plenario.			30 minutos
Exposición teórica de Pensamiento Lógico y Pensamiento Creativo Csikszentmihalyi M. (1998), <i>Creatividad, el flujo de y la psicología del descubrimiento y la invención</i> .	Expondrá el tema teórico.				60 minutos.
RECESO DE 15 MINUTOS					
Se realizará la dinámica denominada "Dibujando el sonido"	Repartirá a los participantes una hoja en blanco, una crayola y un paliacate, les pedirá que se tapen los ojos, y se les darán las siguientes instrucciones: "Permanezcan quietos hasta que escuchen la música; entonces, sin ver, empiecen a dibujar sobre la hoja de papel". Una vez que hayan terminado la música (después de 3 o 5		<ul style="list-style-type: none"> ● Hojas blancas ● Crayolas ● Paliacates ● Grabadora ● Cassette con música instrumental 	La reflexión puede cubrir los siguientes aspectos: ¿imaginaron la figura que dibujarían?, ¿Qué ideas tuvieron y por qué las relacionaron con la música?	30 minutos

	minutos máximo), el profesor dará la instrucción de descubrirse los ojos. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.				
--	--	--	--	--	--

CIERRE

Para el cierre de esta sesión el profesor pedirá a los participantes se sienten en círculo, a continuación se le indicará que uno por uno pasen al centro del círculo y que realicen un gesto que en forma simbólica responda a la frase: "este taller para mí..." (Duración 20 minutos)

AUTOEVALUACIÓN

Se evaluará a los participantes mediante un cuestionario abierto, con el propósito de conocer las sensaciones y emociones adquiridas durante el desarrollo de la sesión. (Duración 15 minutos)

Ejercicio de autoevaluación:

¿Qué pasó durante la sesión?

¿Qué sentí durante la sesión?

¿Qué aprendí durante la sesión?

SESIÓN 4.- "BLOQUEOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD"

OBJETIVO PARTICULAR:- Los participantes identificarán los bloqueos creativos más comunes dentro de los contextos educativos del aula y del centro escolar a fin de evitarlos en su impartición docente y así facilitar el uso de la creatividad en el alumno.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Los participantes distinguirán los tipos de barreras u obstáculos que limitan la creatividad.
- Los participantes conocerán las repercusiones que causan los bloqueos creativos en la educación.

DURACIÓN 5 Horas

ACTIVIDADES SUGERIDAS	ACTIVIDADES DEL PROFESOR	ACTIVIDADES DE LOS PARTICIPANTES	MATERIAL	OBSERVACIONES	TIEMPO
<p>Sensibilizar a los participantes del taller en el tema a trabajar en la sesión de este día a fin de despertar en ellos un interés por el mismo.</p> <p>b) Se realizará la dinámica denominada "Desconciertos"</p> <p>b) Realizar una dialogo y reflexión sobre la dinámica</p>	<p>El profesor explicará las instrucciones del juego.</p>	<p>Los participantes se sentarán en círculo, comienza el juego cuando uno de ellos pregunta en voz baja al que está a su derecha. "¿para qué sirve tal cosa?" (se le muestra un objeto determinado). El interrogado debe contestar en voz baja lo que se le pregunta. El primero se vuelve hacia la izquierda para contestar la pregunta que queda de ese lado; así continúa el jugador siguiente preguntando y contestando a su vez, hasta que todos cumplen con su requisito. A continuación, en voz alta cada jugador dirá: "Juan el de la izquierda, me pregunto para que sirve tal cosa y Pedro, el de la derecha, contesta que</p>			30 minutos.

	<p>El profesor explica que esto provocará un verdadero desconcierto, pues lo que contesta el que está a la derecha, por lo general nada tiene que ver con la pregunta hecha al de la izquierda, y como a veces resulta gracioso, el que ríe pierde y sale del juego.</p> <p>Al final el profesor coordinará un diálogo sobre el juego realizado.</p>	<p>sirve para esto".</p>			
<p>Exposición teórica del de los factores que obstaculizan e inhiben la creatividad. Se recomienda como complemento de este tema la siguiente bibliografía: Garaigordobil Maite (1995), <i>Psicología para el desarrollo de cooperación y de la creatividad</i>.</p>	<p>El profesor expondrá el tema propuesto basándose en las diez actitudes, ideas o pensamientos que limitan el desarrollo creativo, según Van Oech (op. Cit)</p> <p>El profesor pedirá a los participantes que en pequeños grupos respondan las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo son mis clases?</p> <p>¿Aprenden mis alumnos los contenidos de mi materia?</p> <p>¿Cómo hago que sean mis clases interesantes?</p> <p>A continuación les pedirá que en plenario se analicen las respuestas, para identificar si en</p>	<p>Los participantes seguirán las instrucciones del profesor.</p> <p>Los participantes se sentaran en círculo</p>			<p>60 minutos.</p> <p>20 minutos.</p>

	estas existen actitudes que bloqueen la creatividad y en caso de que si existieran, proponer soluciones posibles.				
RECESO DE 20 MINUTOS					
Se realizará la dinámica denominada: "Absurdos realizables"	El profesor entregará una hoja a cada uno de los participantes y les pedirá que escriban algo absurdo, pero con mucha fantasía como si la locura los hubiera poseído, y entonces lo doblen y depositen en una bolsa que él trae. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado. ✓	Cada participante tomará uno de los papeles depositados en la bolsa y escribirá una serie de juicios argumentados por los que dicho comentario absurdo puede ser el más lógico posible. Luego, cada uno mencionará el que le tocó y las razones para analizarlo como el mejor posible.	<ul style="list-style-type: none"> ● Hojas blancas ● Lápices ● Bolsa 	Con este juego se tratará de hacer lo extraño familiar y lo familiar extraño, quizá por ejemplo, una silla se convierta en una montaña de nieve que deberán subir, los jugadores deberán librar, tal vez haciendo que en el juego los participantes asuman riesgos, como caminar por una cuerda floja en medio de un barranco etc. El profesor debe de ayudar al grupo a reflexionar acerca de la importancia de trabajar con el absurdo para la creación de nuevas ideas o productos. No es válido que un participante trabaje con	30 minutos.

				el absurdo confeccionado por sí mismo.	
RECESO DE 15 MINUTOS					
Exposición teóricas sobre la clasificación y tipos de bloqueos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cognitivos ✓ Afectivo-Emocionales ✓ Sociales ✓ Físico- Ambientales Se recomienda como complemento de este tema la siguiente bibliografía: psicología para el desarrollo de cooperación y de la creatividad" del autor Garaigordobil Maite (1995), edit. Descleé de Brower, España.	El profesor por medio de la técnica Lluvia de ideas, obtendrá la percepción que tienen los participantes respecto al tema y partiendo de las conclusiones obtenidas las clasificará de la siguiente manera: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cognitivos ✓ Afectivo-Emocionales ✓ Sociales ✓ Físico- Ambientales 	Los participantes expresarán al profesor todas acciones que a su consideración obstaculizan el desarrollo de la creatividad.			60 minutos
Se realizará la dinámica denominada: "Excursión"	El profesor invitará a los participantes a ir de excursión por lo que solicitará atraviesen una puerta imaginaria, transportándolos así a otro ambiente. Para ir describiendo lugares por donde van pasando. Por ejemplo "vamos pasando por un arroyo, "nos sale un oso y corremos" ahora " vamos por un lugar en que hace frío"; y así sucesivamente .	Los participantes deberán de actuar como si estuvieran en ese	<ul style="list-style-type: none"> ● Un local amplio, bien iluminado y ventilado. 		30 minutos.

	Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.	lugar			
--	--	-------	--	--	--

CIERRE

Para el cierre de esta sesión el profesor pedirá a los participantes formen parejas y uno sentado frente a otro, uno activo y otro pasivo. El pasivo se mantendrá en una postura simétrica y serena, sin gestualizar, el activo se moverá, sonreirá y reaccionará. A continuación se invertiran los roles y comentarán entre sí y luego con el grupo con el grupo que sintieron en cada postura. (Duración 20 minutos)

AUTOEVALUACIÓN

Se evaluará a los participantes mediante un cuestionario abierto, con el propósito de conocer las sensaciones y emociones adquiridas durante el desarrollo de la sesión. (Duración 15 minutos)

Ejercicio de autoevaluación:

¿Qué pasó durante la sesión?

¿Qué sentí durante la sesión?

¿Qué aprendí durante la sesión?

ANEXO

CUESTIONARIO
(INICIAL-FINAL)

1. ¿Qué es la creatividad?
2. ¿Cómo se genera la creatividad?
3. ¿Dónde se genera la creatividad?
4. ¿Qué personas son creativas?
5. ¿Crees que nace siendo creativo? ¿por qué?
6. ¿Cómo sería pensar creativamente?
7. ¿Te ayuda la creatividad?
8. ¿Cómo te puede ayudar la creatividad en el aprendizaje?
9. ¿Cómo te puede ayuda la creatividad en tu vida?
10. ¿Cómo te ayudaría la creatividad en tu labor docente?

CONCLUSIONES

- ✓ Aparentemente el desarrollo de la creatividad o potencial creativo esta asociado al estímulo de ciertas actitudes que se pueden modificar a través de la educación.
- ✓ Ayudar a los estudiantes a pensar creativamente propicia nuevos enfoques educativos en un mundo de constante cambio.
- ✓ La creatividad ayuda de forma activa al alumno a construir conocimiento, estar comprometido en su aprendizaje que le permite tomar decisiones y buscar distintas alternativas a un mismo problema en el aula.
- ✓ Aprender creativamente significa integrar conocimientos a través de la construcción activa no de una mera reproducción mecánica.
- ✓ La intervención docente en la propuesta pedagógica creativa, es muy importante para que garantice que el proceso de formación sea viable desde el ingreso del niño a la escuela hasta su egreso.
- ✓ En Psicología educativa la creatividad es una habilidad del pensamiento la cual se puede y se debe de estimular para su mejor manejo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Así como un método alternativo de resolución de problemas.
- ✓ En general en todas las ramas de la Psicología la creatividad es un área de estudio que se debería de tomar más en cuenta ya que no solo nos ayuda y facilita el aprendizaje sino que contribuye con el pensamiento en general, cambia las formas lineales de pensamiento y contribuye a encontrar alternativa de resolución de problemas tanto laborales como emocionales y en la manera de ver la vida. Por lo que la creatividad es una herramienta importante en todos los ámbitos del ser humano, que es el estudio que nos ocupa a todo Psicólogo.

REFERENCIAS

- Ames P., Rojas V., y Portugal T.; (2009). Empezando La Escuela: ¿Quién Esta Preparado?: Investigando La Transición Al Primer Grado. Lima: GRADE.
- Alisina P., Díaz M., Giráldez A., e Ibarretxe G., (2009). 10 Ideas Claves. El Aprendizaje Creativo. Barcelona: GRAO.
- Báez, J. (2000). Aportaciones para el Entendimiento de la Creatividad y la Solución de Problemas. Bogotá
- Baquero, R. (2004). Vigotsky ye aprendizaje escolar. Buenos Aires: Aique.
- Betancourt, J. (2001). Atmósferas creativas 2: Rompiendo candados Mentales. México: Manual Moderno.
- Betancourt, J. y Valadez D. (2000). Atmósferas creativas: Juega, piensa y crea. México: Manual Moderno.
- Betancourt, J. (1999). Creatividad en la educación: educar para transformar. Revista Educar . 10 de junio.
- Betancourt, J. (2007). Condiciones necesarias para propiciar atmosferas creativas. Revista Psicología Científica.com, 9(20).
http://www.psicologiacinetifica.com_atmosferas_creativas
- Burgos, N. (2207). La enseñanza y el aprendizaje de la creatividad en el infante. Rosario: Homo Sapiens.
- Cole, M. y Means, B. (1986). Cognición y Pensamiento. Buenos Aires: Paidós.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). Creatividad, el Fluir y la Psicología del Descubrimiento y la Invención. Barcelona: Paidós.
- Csikszentmihalyi, M. (2000). Fluir, Una psicología de la felicidad. (8ª ed.). Barcelona: Kairos.

CONAFE, Consejo Nacional de Fomento Educativo, (2011). Apoyemos Juntos la Transición de Educación Inicial a Preescolar.

Dadamia, O. M. (2001). Educación y Creatividad. Encuentro en el nuevo milenio. Buenos Aires: Magisterio del Río de La Plata.

De Bono, E. (1994). Cómo enseñar a pensar a tu hijo. Barcelona: Paidós.

De Bono, E. (1999). El pensamiento Creativo. México: Paidós.

De la Torre, S. (1991). Evaluación de la creatividad. Madrid: Escuela Española.

De la Torres, S. (2003). Dialogando con la creatividad. De la identificación a la creatividad paradójica. España: Aljibes.

De la Torre, S. (2006). Investigar y Evaluar la Creatividad. Modelos y alternativas. <http://www.educreate:iacat.com/Biblioteca/Educreate>.

De la Torre, S. y Violant, V. (eds.) (2006). Comprender y evaluar la creatividad. Málaga: Aljibe

De la Torre, S. (2007). Creatividad Aplicada. Recursos para una formación creativa. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.

Del Río, P. y Álvarez, A. (eds.) (2007). Escritos sobre arte y educación creativa de Lev S. Vygotsky. España. Fundación Infancia y Aprendizaje.

Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (2010). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. México: McGraw Hill.

Espíndola, J. L. (1996). Creatividad, Estrategias y Técnicas. México: Alhambra Mexicana.

Freud, S. (1968). El aparato psíquico y el mundo exterior. En obras completas, tomo III Madrid: Biblioteca Nueva Madrid.

Garaigordobil, M. (1995). Psicología para el Desarrollo de la Cooperación y de la Creatividad. España: Descleé de Brower.

GARAIGORDOBIL, M. (2006). EPC. Escala de Personalidad Creadora: Evaluación de conductas y rasgos de la personalidad creativa infantil. En S. de la Torre y V. Violant (Eds.), Comprender y evaluar la creatividad. Cómo investigar y evaluar la creatividad. Málaga: Ediciones Aljibe.

Gardner, H (2001) La Inteligencia Reformulada, Las Inteligencias Múltiples del siglo XXI. España: Paidós.

Gardner, H. (1995) Inteligencias Múltiples, La teoría en la practica. Barcelona: Paidós.

Gardner, H. (1995b) Mentes Creativas. Barcelona: Paidós.

<http://www.facmes.unam.mx>

Jung, C. G. (1969/1981). Arquetipos e Inconsciente Colectivo. Barcelona: Paidós

Klimenkp O. (2008). La creatividad como in desafío para la educación del siglo XXI. Educación y Educadores, 2 (II).

Kubie, L. (1966). El proceso Creativo, su distorsión neurótica. México: Pax-México.

León, Z. (2011). La transición entre la educación inicial y la escuela primaria en Venezuela. Revista de Investigación, 72 (35), 189-204.

Lipman, M. (1998). Pensamiento Complejo y Educación. Madrid: Ediciones de la Torre.

Madariaga, J. M. (1996) Pensamiento Lógico y Pensamiento Creativo. En Bacaicoa, F. (comp.) La Construcción de Conocimientos. España: Universidad del País Vasco.

Malangón y Montes, M. G. (2013). Las Competencias y los Métodos Didácticos en el Jardín de Niños. (2ªed). México: Trillas.

Martindale, C. (1999). Biological bases of creativity. In R. Sternberg (ed). Handbook of creativity. Cambridge: Cambridge University Press.

Maslow, A. (1982). La amplitud potencial de la naturaleza humana. México: Trillas.

Menchén, F. (2005). Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender. Madrid: Pirámide.

Michel, G. (2008). Aprender a Aprender. México: Trillas.

Ministerio de Educación Peruana, (2014). www.minedu.gob.pe

Moccio, F. (1991). Creatividad. Teorías Metodologías y Experiencias. España: Paidós.

Monreal, C. (2000). Qué es la creatividad. Madrid: Biblioteca Nueva.

Monereo, C. (coord.) Castelló, M., Clariana, M., Palma, M.; Pérez, M.L. (1999) Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje. (6ªed). Barcelona: Graó.

Myers, R. y Flores, B. (2008). La Transición de Educación Preescolar a la Primaria en México y la Relación a Logros Educativos: Un Estudio Exploratorio. ACUDE. Hacia una Cultura Democrática A.C. <http://www.acude.org.mx>

Pascale P. (2005). ¿Dónde esta la Creatividad?, una aproximación al modelo de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi. Arte, Individuos y sociedad. 17: 61-84

Prado R. (2004). Creatividad y Sobredotación: Diagnóstico e Intervención Psicopedagógica. Tesis Doctoral, Universidad de Málaga, España.

Penagos, J. (2001). Creación o Resolución de Problemas. <http://www.homepage.mac.com>.

Penagos, J. (2002). Creatividad Desarrollable: sugerencias de condiciones. <http://www.homepage.mac.com>.

Peters, T. (2004). Re-Imagina! La excelencia empresarial en una era perturbadora. Madrid: Pearson Educación.

Piaget, J. (1962/1958). Problemas de Psicología Genética. Barcelona: Ariel

Pozo, J. (1997). Teorías Cognitivas del Aprendizaje. (5ª ed.). España: Morata

Prado Suárez R. (2004). Creatividad y Sobredotación: Diagnóstico e Intervención Psicopedagógica. Tesis Doctoral, Universidad de Málaga: España.

Rodríguez, A. y Turón, C. (2007). Articulación preescolar-primaria recomendaciones al maestro. Revista Iberoamericana de Educación, 44 (4).

Rodríguez, M. (1995). Psicología de la Creatividad. México: Pax-México.

Rodríguez, M. (1999). Mil ejercicios de Creatividad clasificados. Colombia: McGraw Hill.

Rogers C. y Freiberg H. J. (1996). Libertad y Creatividad en la Educación. Barcelona: Paidós.

Romo, M. (1997). Psicología de la Creatividad. Barcelona: Paidós.

Romo, M. (s.f.). Pensamiento creador en tiempo de crisis. <http://www.wncuentros-multidisciplinarios-org/.../manuela.romo>.

Sancho J.M. y Correa J.M., (2010). Cambio y continuidad en sistemas educativos en transformación. *Revista de Educación*, 352, 17-21.

Soldano, M.I. (2004). *Guía Práctica para Padres: una herramienta valiosa para la familia y los docentes*. Buenos Aires: Albatros.

Soriano de Alencar, E. (2000). *La Escuela y el Desarrollo del Talento Creativo, un desafío para las Américas*. 40.

Torrance, P. (1997). *Educación y capacidad creativa*. Marova: Madrid.

Trujillo, F. (2012). Enseñanza basada en proyectos: una propuesta eficaz para el aprendizaje y el desarrollo de las competencias básicas. *Revista eufonía- Didáctica de la Educación Musical*, 2012 (55), 7-15

Vigotsky, L. (1930/2003) *La Imaginación y el Arte en la Infancia*. (6ª ed). México: Fontamara.

Weisberg R. (1989). *Creatividad, el genio y otros mitos*. Barcelona: Labor.