



# CiberEduca.com

Psicólogos y pedagogos al servicio de la educación

[www.cibereduca.com](http://www.cibereduca.com)



**V Congreso Internacional Virtual de Educación  
7-27 de Febrero de 2005**

## **ENSEÑAR A SER CREATIVO**

Olivia López Martínez

Universidad de Murcia  
Murcia (España)

## Resumen

El trabajo que aquí presentamos versa sobre una investigación que se está llevando a cabo en un centro de la Región de Murcia. Trata sobre "Cómo favorecer la creatividad dentro del contexto escolar".

Generar ideas originales es un trabajo difícil. Sin embargo, a través de las estrategias y tácticas adecuadas, los niños pueden aprender de forma fácil y divertida a manejar sus recursos creativos para solucionar problemas que se le planteen en su vida.

Por ello, nos deberíamos hacer estas preguntas, ¿tienen todos los niños y maestros el potencial para ser creativos? ¿Pueden incorporarse con facilidad las habilidades numéricas y verbales a actividades creativas? ¿Son las personas creativas necesariamente inconformistas? ¿Qué relación hay entre el pensamiento creativo y la solución de problemas?

El objetivo del trabajo, es ver si a través de la aplicación de un programa de desarrollo de la creatividad, los alumnos la mejoran y la utilizan, después, para resolver problemas curriculares. Se presentan una serie de herramientas que le servirán tanto a profesores como a padres a enseñar a los niños ser flexibles en la solución de problemas.

No deberíamos ver la creatividad sólo dentro del contexto de las materias del currículo sino que deberíamos ampliar su definición de creatividad y considerarla mucho más allá de las bondades del "arte" con la que a menudo se asocia, esto puede dar un mayor significado al aprendizaje y hacer de éste algo más agradable, la enseñanza más estimulante e imaginativa, y el currículo más pleno y emocionante.

El objetivo del trabajo, es ver si a través de la aplicación de un programa de desarrollo de la creatividad, los alumnos la mejoran y la utilizan, después, para resolver problemas curriculares. Se presentan una serie de herramientas que le servirán tanto a profesores como a padres a enseñar a los niños ser flexibles en la solución de problemas.

Generar ideas originales es un trabajo difícil. Sin embargo, a través de las estrategias y tácticas adecuadas, los niños pueden aprender de forma fácil y divertida a manejar sus recursos creativos para solucionar problemas que se le planteen en su vida.

### **1. Una aproximación al concepto de creatividad**

La creatividad ha existido desde siempre, es una habilidad del ser humano y, por lo tanto, vinculada a su propia naturaleza. Definir el concepto en si mismo, no es tarea fácil, ya que enmarcar sus límites resulta complicado. No es frecuente encontrar una definición explícita ya que parece tener un claro arraigo en la cultura popular dando lugar esta característica a una asociación de ideas más o menos inadecuadas que distan de ser una aproximación científica rigurosa. Desde este punto de vista podríamos destacar que:

- La creatividad estaría muy relacionada, con lo novedoso, original y sorprendente.

- Los productos creativos se diferencian de los que llamaríamos "raros" por su calidad.

- Las personas creativas tienen una forma de comportamiento poco habitual, rayando en ocasiones la excentricidad.

Algunas definiciones de creatividad de distintos autores:

Paul Torrance. (1976) "Creatividad como un proceso por el cual una persona es sensible a los fallos, a las lagunas del conocimiento y a las desarmonías en general. Dice que las personas creativas saben identificar las dificultades de las situaciones, buscar soluciones donde otros no las encuentran, hacer conjeturas, formular hipótesis, modificarlas, probarlas y comunicar los resultados.

Edward De Bono: es la capacidad para organizar la información de manera no convencional, lo que da lugar a procedimientos para resolver problemas y situaciones que se apartan de los ya establecidos.

Joseph Renzulli: fluidez, flexibilidad, y originalidad de pensamiento, apertura a la experiencia: receptividad a aquello que es nuevo y diferente.

Robert Sternberg: constructo complejo que no se puede explicar sin recurrir al conjunto de componentes cognitivos, motivacionales, ambientales y de personalidad que rodean la vida del individuo.

Gardner, capacidad para resolver problemas nuevos, inusuales y poco convencionales, no puede estudiarse sin tener en cuenta la trayectoria evolutiva del individuo (talento individual), el campo o área de conocimiento (campo/disciplina) donde se manifiesta la creatividad y el reconocimiento de los expertos en el área que juzguen que la solución, el diseño o la elaboración del producto es realmente novedoso (ámbito, jueces, instituciones).

Como se puede observar, uno de los rasgos comunes a las diferentes definiciones es el de la novedad. Nos referimos a algo que previamente no existía, se trata pues de una innovación en mayor o menor medida. De todas formas cabe también remarcar la importancia de que esta novedad en la creación, aporte alguna utilidad, resuelva algún problema, enriquezca alguna idea previa, en definitiva nos referimos a cambios que contribuyan al progreso, ideas o proyectos que realmente valgan la pena llevarlos a cabo.

En este sentido podemos recalcar que el término de creatividad, puede ser usado en un doble sentido:

- Como un proceso que lleva a la realización de productos originales.

- Como capacidad para producir muchas ideas (fluidez), diferentes (flexibilidad) y reestructuradas (elaboración).

Estas son dos condiciones que permiten evaluar si un producto, idea o enfoque es o no creativo. Además según Guilford (1968) y Torrance (1962) la creatividad como habilidad exige producir muchas ideas (fluidez), cambiarlas cuando no funcionan (flexibilidad), organizarlas, elaborarlas y enriquecerlas cuando se requiere establecer grados de creatividad (elaboración).

## 2. Como se manifiesta la creatividad en los niños

Hay muchas maneras en que los niños manifiestan su creatividad. En diferentes ocasiones, los padres se sorprenden por respuestas, sugerencias, preguntas o afirmaciones de sus hijos. Los docentes, a su vez, quedan paralizados más de una vez por una pregunta insólita o sumamente original de un alumno. A continuación citaremos algunas características del niño creativo que, según Torrance sostiene, son comunes a toda persona creativa. A estas mismas cualidades Guilford las considera parte de lo que él llama pensamiento creativo:

- Poseen gran fluidez de ideas.
- Disponen de una gran riqueza de ideas, y son flexibles al pensar. Llegan cada vez más cerca y más al fondo del problema que analizan. Dan vueltas en torno a él hasta que tienen la idea salvadora
- Tienen siempre a la vista la solución del problema, y además la facultad de seguir simultáneamente varios posibles planteamientos. No se aferran prematuramente a ninguno de ellos. Son originales: Tienen ideas no habituales, originales y ocurrencias más sorprendentes que los no creativos.
- Capacidad de mantener una apertura a las informaciones y a las ideas nuevas para permitir que surjan soluciones originales.
- Poseen la capacidad de expresar sensaciones y sentimientos por medios verbales y no verbales.
- Pueden reflexionar con gran rapidez y facilidad. Utilizan los objetos de una manera nueva. Pueden hacer que sus ideas pasen de un campo a otro con mayor rapidez y frecuencia.
- Poseen un sutil sentido del humor. Los creativos se caracterizan por su desarrollado sentido del humor, conservan una actitud lúdica, incluso en los estudios.
- Poseen gran riqueza y calidad imaginativa. Los niños creativos poseen una gran sensibilidad incluso hipersensibilidad y dan prueba de una floreciente actividad imaginativa (compañeros de juego imaginarios, diario personal, escriben versos, inventan juegos y juguetes, etc.). Puede ocurrir que sueñen despiertos en la escuela. Inventan juegos nuevos, frecuentemente se divierten jugando solos. Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde tienen lugar las transformaciones).
- Son tolerantes a la ambigüedad: (es una de las más importantes). Podemos definirla como la capacidad de vivir en una situación problemática oscura y trabajar, sin embargo, con denuedo, por dominarla. A diferencia de la mayoría de las personas que soportan poco tiempo la tensión ante un problema no resuelto y renuncian, el creativo, por el contrario, puede aguantar durante mucho tiempo la insolubilidad de un problema. Esta característica depende mucho de la edad.

Y hay otros matices que perfilan su modo de ser:

- son muy sensibles
- son intuitivos

- son altamente curiosos
- poseen un alto grado de energía
- inventan juegos nuevos, frecuentemente se divierten jugando solos.
- Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde tienen lugar transformaciones)
- Los individuos creativos toleran el desorden más que los que no lo son

Un niño creativo no tiene necesariamente todas estas características; sin embargo la presencia de algunos de estos rasgos indican potencial para el pensamiento creativo, el cual debería ser fomentado.

### **3. Creatividad y Aprendizaje**

Para que los niños aprendan deben en primer lugar “engancharse”, es decir, han de estar suficientemente motivados para comenzar a trabajar y luego preservar en la tarea.

El aprendizaje significa mucho más que ser capaz de decir que un niño ha realizado una tarea en concreto y que parece tener un nivel determinado. Antes al contrario, implica interacciones complejas entre el niño, el maestro y el contexto. Las actividades que pudieran parecer tener que ver con el juego o la creatividad deberían de ser estudiadas de manera que podamos ver que implican algo más que la memoria, que copiar, o que el papel y el lápiz.

¿En qué sentido están los niños aprendiendo o siendo creativos? La visión que tengamos sobre el aprendizaje influirá sobre nuestras opiniones sobre la creatividad.

Piaget pensaba que el pensamiento de los niños es cualitativamente diferente al de los adultos. Según él, existen diferentes factores que influyen sobre el crecimiento intelectual: la experiencia, la madurez, la transmisión social y, sobre todo, el equilibrio. Los estadios de desarrollo propuestos por este autor eran jerárquicos por cuanto no se pueden alcanzar los más avanzados sin haber pasado por los iniciales, lo cual ha llevado a la idea de que es necesaria una preparación para pasar de un estadio a otro. El énfasis que pone Piaget en la acción y solución de problemas dirigida por uno mismo apoya un enfoque y actividades creativas que impliquen experiencias creativas de primera mano, lo cual motiva a aprender.

Bruner se ocupa de cómo los niños dan sentido a su mundo y de qué forma adscriben significado al lenguaje y pensamiento. Considera que la adquisición de conocimientos y la comprensión tiene tres aspectos, o formas de representación: experimental (basado en la acción), icónico (la acción es reemplazada por una imagen), y simbólico (expresado a través del lenguaje) (Bruner, 1975). Todo aprendizaje implica una interacción entre las tres formas de representación. Bruner pone mayor énfasis en el lenguaje, la comunicación y la instrucción. Le interesan la naturaleza del pensamiento creativo y la originalidad, así como el modo en que podemos ir más allá de la información que tenemos para inventar códigos y reglas. El aprendizaje implica la búsqueda de modelos, de regularidad y la posibilidad de predecir (Wood, 1988).

Vigostky, estaba especialmente interesado en la transmisión de la cultura humana y en el modo en que las imágenes que conllevan medios, como por ejemplo, el arte, la literatura y la historia influyen sobre este proceso. Le preocupa también cómo influye el lenguaje sobre el

aprendizaje y cómo éste adquiere una dimensión más amplia mediante la interacción social. Su teoría sobre la “zona de desarrollo próximo”, según la cual la persona que aprende se ve ayudado durante el aprendizaje por el apoyo de sus compañeros y de su profesor. Si consideramos el aspecto social del aprendizaje podremos ver de qué forma puede desarrollarse la creatividad si el contexto es también creativo.

La creatividad puede verse como una forma de inteligencia. Gardner (1978) la considera como una de las “múltiples inteligencias” que cubren varias funciones del cerebro. Se trata de un componente vital y necesario sin el cual la persona que aprende sólo opera a un nivel cognitivo reducido. El aspecto creativo del cerebro puede ayudar a explicar, e interpretar los conceptos abstractos, permitiendo así al niño dominarlo en materias como las matemáticas y las ciencias, que a menudo son difíciles de comprender.

Se pueden adoptar enfoques hacia la enseñanza que fomenten la capacidad de los alumnos para resolver problemas e investigar recurriendo a la curiosidad natural de éstos y a su deseo de aprender. Resolver problemas les permite utilizar la imaginación, probar sus ideas y pensar en diversas alternativas.

#### **4. Enseñanza creativa**

Enseñar creativamente puede mejorar la calidad de la educación, hacer que el aprendizaje sea mayor y abrir caminos más emocionantes a la hora de abordar el currículo.

El desarrollo de la creatividad, ayuda al niño a ampliar su conciencia y percepción, reteniendo lo que oye y observa más fácilmente, lo que le ayudará en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

El sistema nervioso de las personas tiene un cierto nivel de plasticidad, gracias al cual, nuestro cerebro tiene la capacidad de responder a los cambios de manera flexible y adaptada, esta capacidad se denomina creatividad y se debería trabajar en los primeros años instruccionales que es cuando existe mayor plasticidad cerebral. En estos primeros años tenemos grandes posibilidades para que la espontaneidad creativa de los niños se prolongue el mayor tiempo posible, hasta que su fuente de conocimiento sea lo bastante rica y amplia para que se convierta en la base del desarrollo de su capacidad creadora.

##### **4.1. Posibles formas de estimular la creatividad**

No se puede explicar de donde provienen las capacidades específicas de cada persona. Conocemos la importancia de los genes, la educación, de la formación, de la personalidad y de la experiencia, pero no sabemos hasta qué punto influyen y tampoco esperamos que la fórmula sea idéntica para todos. Algunas de las orientaciones para estimular a los niños pueden ser:

- Animar a los niños a expresar libremente sus sentimientos y opiniones.
- Alentar a los niños a barajar y analizar ideas. Se les puede guiar formulando preguntas como: ¿por qué piensas que...? ¿qué pasaría si...?
- Dejar que sean originales y a medida que crecen, animarles a considerar más de una solución a los problemas.
- La disciplina debe ser estricta sin ser punitiva y hay que establecer límites claros para que los niños sean capaces de autodisciplinarse.

- Confiar en la capacidad del niño. No comentar que algo es demasiado difícil antes de que lo intente, sino que estar orgulloso de su intento.
- Se le deben de dar al niño indicaciones para que encuentre y resuelva el problema. La pregunta clave es: ¿Por qué crees que...?
- Permitir que el niño se exprese libremente mientras se le enseña y darle muchas oportunidades para que practique.

La tarea de desarrollar la creatividad no es solo responsabilidad de los maestros en el aula, también lo pueden hacer los padres en casa. Crear un ambiente agradable para que los niños tengan libertad de experimentar, manipular e investigar es algo necesario

#### **4. 2. ¿Qué pueden hacer los padres?**

Existen formas de fomentar la creatividad y contrarrestar los efectos negativos de la inserción del niño en la sociedad, para que así, él se haga más autónomo, más auténtico, y aprenda a tomar las decisiones que él considere mejor cuando ya esté en capacidad de hacerlo. En consecuencia:

1. Es importante convencer a los hijos de su capacidad creadora, apoyarles y valorar sus creaciones, pues de esta forma también estaremos favoreciendo al desarrollo de la creatividad.
2. Proporcionarles experiencias como viajar y así despertarles el interés por conocer lugares diferentes.
3. Facilitarles también los materiales necesarios para su propia creación y permitirles que los manipulen libremente.
4. Animarles a la lectura, buscando libros que despierten su curiosidad.
5. Escuchar sus ideas y permitirles que las lleven a cabo.
6. Educar a los niños en un entorno de tolerancia y de confianza con los padres y permitirles que expresen sus sentimientos sin temor a represalias.
7. No solucionarles los problemas cuando ellos pueden hacerlo.

#### **4.3. ¿Qué pueden hacer los profesores?**

La mayoría de los niños son más creativos de lo que ellos mismos creen, tan sólo necesitan que se les proporcione un ambiente en el que se fomente la creatividad, esto dependerá sobre todo de la propia familia y del profesor en el colegio, ya que es con ellos con quien más tiempo pasa. Por tanto, los profesores deberían:

1. Tener en su aula objetos que despiertan la curiosidad y la imaginación del niño.
2. Incitar a que expresen sus ideas y a que escuchen y valoren las ideas de otros.
3. Utiliza técnicas para hacer participar al alumno en la clase, con la intención de enseñarle a deducir, sugerir, ver las diferentes soluciones de un problema, reflexionar y pensar.

4. Combinar objetos, técnicas e ideas de forma diferente a la habitual para facilitar el pensamiento creativo y hacer que los niños se expresen sin temor al ridículo.

5. Reconocer y valorar el esfuerzo, aunque el resultado no sea el esperado, lo importante es el proceso.

#### **4.4. Programa de desarrollo de la creatividad**

El programa de entrenamiento creativo diseñado por Renzulli y colaboradores (1986) se fundamenta en la teoría de la estructura de la inteligencia de Guilford (1950). En los contenidos del programa Renzulli incluye la combinación de los dos tipos de pensamiento propuestos por Guilford en su teoría de la estructura de la inteligencia, que son: el convergente y el divergente. El primero, relacionado con el conocimiento base, la reproducción y memorización de los aprendizajes y hechos. Mientras que el divergente implica utilizar el conocimiento previo de formas nuevas, con cierta maestría y pericia. Éste es la base de la creatividad, pero sin el conocimiento previo, no se puede crear.

Los problemas y tareas del programa recogen los tres componentes de la inteligencia formulados por Guilford: a) operaciones referidas a las habilidades requeridas para adquirir y elaborar la información (cognición, memoria, evaluación, pensamiento convergente y divergente); b) contenidos o modos diferentes de percibir y aprender (simbólico, semántico, figurativo y conductual); y c) productos o resultados de aplicar una determinada operación mental para adquirir un aprendizaje (unidades, clases, relaciones, sistemas, transformaciones e implicaciones y elaboraciones). La creatividad para el autor se define mediante un número de factores intelectuales encuadrados en el pensamiento divergente.

Este programa tiene como objetivo favorecer el desarrollo de las habilidades creativas desde los primeros niveles instruccionales, es decir, teniendo en cuenta el nivel de desarrollo y el nivel de conocimiento de los alumnos. Representa un intento para proporcionar a los profesores y niños una serie de tareas y materiales que les ayudará a aprender una variedad de maneras de expresar su potencial creativo. La creatividad es un proceso dinámico que implica una forma de "mirar las cosas". Por lo tanto, las actividades incluidas en este programa se han diseñado para ampliar la forma en que los niños ven el mundo. El programa no es un fin en sí mismo, sino es más bien una herramienta que proporcionará al niño y al profesor las habilidades básicas relacionadas con la producción creativa (López Martínez, 2001).

El programa consta de cinco manuales diseñados para favorecer el pensamiento divergente de los niños de Educación Infantil y Primaria. Cada manual recoge 24 actividades de entrenamiento de la creatividad. El programa se ha diseñado para alumnos precoces y superdotados, sin embargo, se puede trabajar dentro del aula ordinaria. De hecho, las tareas tienen dos niveles de complejidad y abstracción (A y B). Esto permite trabajar a la vez con los niños que presentan un ritmo más lento, así como con los que presentan niveles superiores de desarrollo. Es el buen mediador el que procurará distribuir y diseñar las actividades y su grado de complejidad. Todas las actividades del programa en su conjunto (240 tareas) están orientadas a capacitar al niño para resolver otras más complejas, cuya solución precisa utilizar procesos de nivel superior.

Aunque todas las actividades del programa proporcionan a los niños oportunidades para expresarse libremente, hemos considerado que para su enseñanza el profesor ha de actuar como un



verdadero mediador del aprendizaje significativo y constructivo. En este sentido, las tareas se han trabajado siguiendo los siguientes principios:

Primero, mostrar las tareas de manera *interesante y desafiante*. Esto implica trabajar duro, sin perder la parte lúdica de la creatividad. El profesor ha de advertir a los niños que no vale decir: "yo no puedo o no soy capaz de hacerlo".

Segundo, diseñar las actividades según los principios del *aprendizaje significativo*. Esto exige dos condiciones: a) adecuarlas al nivel de desarrollo de los niños y a sus intereses; y b) guardar un orden lógico, desde las más sencillas a las más complejas.

Tercero, contemplar la *trascendencia* de lo aprendido a otras situaciones escolares y de la vida de los niños.

Cuarto, crear un contexto flexible donde cualquier idea tenga cabida, analizándola para valorar los pros y los contras.

## 5. Conclusiones

Al contrario de lo que en ocasiones se piensa la creatividad no es un don innato que tan sólo poseen algunas personas, todas las personas en mayor o menor grado lo poseen. Y puesto que las soluciones creativas se basan sobre todo en experiencias previas y en conocimientos adquiridos, será de los padres y profesores de quienes el niño obtendrá los conocimientos y experiencias que le permita desarrollar su potencial en este aspecto.

Desde nuestra experiencia, podemos señalar que la creatividad tiene que ser un objetivo educativo desde los primeros niveles educativos, porque, se les enseña a pensar y actuar de forma divergente, se les anima a utilizar su imaginación, agudiza la intuición, despierta la curiosidad y favorece la capacidad para resolver problemas mediante procedimientos inusuales. Para crear contextos libres donde se expresen, potencien y recompensen las ideas nuevas y no convencionales es importante el papel del profesor como mediador. Este debe intentar utilizar la interacción para favorecer la creatividad en los niños; debe proporcionar ese sentimiento de competencia necesario para la creatividad y el reconocimiento de la misma; su función se debe centrar en lograr la autorregulación de todas las respuestas y producciones creativas, esto exige crear un ambiente de aprendizaje seguro y dinámico.

En definitiva, la creatividad exige un contexto y unas actividades convenientemente organizadas para el intercambio de ideas. Esto significa que el aula ha de ser un espacio donde se rentabilicen todos los recursos materiales y humanos. Para ello, existen estrategias de estructuración, como la competencia suave, el aprendizaje cooperativo e individualizado. Todas ellas, permiten aprender de forma eficaz e interactivamente.

## 6. Bibliografía

De Bono, E. (1986). *El pensamiento lateral. Manual de creatividad*. Barcelona: Paidós.

Gardner, H. (1993). *Mentes creativas*. Barcelona: Paidós (trad. castellano 1995)

Guilford, J.P. (1950). Creativity. *American Psychologist* 5, 444-454.

Guilford, J.P., Lageman, J.K., Eisner, E.W., Singer, J.L., Wallas, M.A., Bogan, N., Sieber, J.E. y Torrance, E.P. (2003) *Creatividad y Educación*. Barcelona : Paidós

López Martínez, O. (1999) *Superdotación y creatividad en el ámbito educativo*. Tesis de Licenciatura. Universidad de Murcia

López Martínez, O. (2001) *Evaluación y desarrollo de la creatividad*. Tesis Doctoral. Universidad de Murcia

Prieto, M.D. y López Martínez, O. (2000) ¿Qué es la creatividad, cómo evaluarla y cómo fomentarla? En J.N. García Sánchez (ed.) *De la Psicología de la Instrucción a y las Necesidades Curriculares*. (pp. 65-81)Oikos-tau: Barcelona

Renzulli, M.J.; Gay Ford, B.; Smith, L. y Renzulli, J. (1986). *New Directions in Creativity*. Connecticut: Creative Learning Press, Inc.

Sternberg, R. (1999) *Handbook of creativity*. Cambridge University Press: Nueva York

Sternberg, R. y Lubart, T.I. (1995). *La creatividad en una cultura conformista. Un desafío a las masas*. Barcelona: Paidós (trad. castellano, 1997).

©CiberEduca.com 2005

La reproducción total o parcial de este documento está prohibida

sin el consentimiento expreso de/los autor/autores.

CiberEduca.com tiene el derecho de publicar en CD-ROM y

en la WEB de CiberEduca el contenido de esta ponencia.

**® CiberEduca.com es una marca registrada.**

**©™ CiberEduca.com es un nombre comercial registrado**