

# Técnicas para trabajar la creatividad en el aula

**Autor:** García Márquez, Elena (Maestra. Especialidad en Educación Infantil).

**Público:** Educadores, pedagogos, familia. **Materia:** Creatividad. **Idioma:** Español.

**Título:** Técnicas para trabajar la creatividad en el aula.

## Resumen

Creatividad es la capacidad para generar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica o un modo de enfocar la realidad Gervilla, A (1992). Con las técnicas potenciaremos y desarrollaremos el pensamiento creativo y los hábitos necesarios para la creatividad. De este modo, según la edad de los niños y niñas usaremos unas técnicas u otras y usando la imaginación y la fantasía enriqueceremos su vocabulario, vivenciarán los problemas y concentrarán su atención.

**Palabras clave:** Creatividad, técnicas, imaginación, fantasía, pensamiento.

**Title:** Techniques to work with creativity in the classroom.

## Abstract

Creativity is the ability to generate something new, be it a product, a technique or a way of focusing reality Gervilla, A (1992). With the techniques we will strengthen and develop the creative thinking and habits necessary for creativity. In this way, depending on the age of the children, we will use some techniques or others and using imagination and fantasy we will enrich their vocabulary, experience the problems and concentrate their attention.

**Keywords:** Creativity, techniques, imagination, fantasy, thought.

Recibido 2019-01-15; Aceptado 2019-01-18; Publicado 2019-02-25; Código PD: 104075

## 1. INTRODUCCIÓN.

La Creatividad es la capacidad para generar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad, **Gervilla, A (1992)**. La creatividad es posible y necesaria en la escuela contemporánea. Por ello, en nuestras manos está que el alumnado pueda desarrollar una creatividad libre y sin obstáculos, que favorezcan su desarrollo social e intelectual y sienta que puede crear todo lo que se proponga.

Con este artículo queremos dar herramientas para hacer esta tarea más fácil. El número de técnicas es grande, pero hemos querido recalcar aquí las más usada en el mundo docente.

## 2. TÉCNICAS MÁS USADAS QUE FAVORECEN LA CREATIVIDAD.

La técnica es la estrategia concreta que usaremos para favorecer el pensamiento creativo y los hábitos necesarios para la creatividad. Tenemos que llevar un proceso previo y debe estar acompañado de un modo de pensar y sentir creativo.

La técnica no hace que las personas sean creativas sino que nos ayudará a potenciar y desarrollar la creatividad de la persona. Existen variedad de técnicas que se pueden utilizar para estimular la creatividad, en este artículo hemos querido destacar las siguientes.

**Brainstorming (torbellino de ideas):** Fue ideado por A.F Osborn. Consiste en plantear una cuestión abierta, y durante un tiempo, 10-30 minutos, el alumnado da el mayor número de sugerencias. Se clasifican, y organizan las aportaciones, luego, se ven los pros y los contras de cada sugerencia, se mejoran y se evalúan para elegir las mejores alternativas.

Tiene tres grandes reglas: no se rechaza ni censura ninguna idea; escuchar a los demás, para añadir, mejorar sus ideas, sin criticar; actuar con rapidez, realizando asociación de ideas, eliminando así representaciones y censuras psicosociales.

Es una técnica que tiene buenos resultados, porque garantiza la participación de todos los miembros, acostumbra al grupo a mostrarse flexible, generando riqueza y variedad de ideación. Favorece actitudes de tolerancia, respeto a todas las ideas, comunicación abierta, libertad de pensamiento y sentido de liderazgo democrático.

**Solución de problemas:** Los problemas para que estimulen el pensamiento creativo tienen que ofrecer múltiples soluciones. Sus fases son:

- Comienza una situación inicial confusa, que mueve al grupo a querer aclarar la situación desconcertante para resolver el problema.
- Se busca los hechos, los datos más relevantes, para conocer el problema y saber el origen.
- Se busca la hipótesis que nos lleve a anticipar la solución. Se recogen todas las aportaciones y se seleccionan las más valiosas.
- Tras ensayos, encontramos el camino válido y lo evaluamos.

**El arte de preguntar:** La pregunta es un elemento clave, puesto que rompe el aislamiento, establece la comunicación, dinamiza el grupo y convierte la tarea en una conquista. El profesor/a debe formular preguntas que le permiten conocer los intereses del grupo, indicando pistas, empujando por caminos que levanten nuevas ideas y hacer caer en la cuenta de que la experiencia de cada uno/a y del grupo, hay nuevos caminos desde los que aportar soluciones.

En Infantil se puede aplicar del siguiente modo: (Guion de Á, Gervilla, 1992)

**Sustancia:** ¿Por qué nuestro cuerpo es de este color? ¿Por qué tiene diferentes partes? ¿Por qué tiene carne?

**Fin:** ¿Para qué nos sirve nuestro cuerpo.

**Persona:** ¿Quién hace nuestro cuerpo?

**Medios:** ¿Cómo cumple su finalidad nuestro cuerpo? ¿Por qué medios?.....

**Arte de relacionar:** R. Marín concibe el arte de relacionar como un conjunto de estrategias que permiten potenciar la originalidad ideativa buscando entre las cosas, relaciones de semejanza o similitud, oposición o contradicción, proximidad espacio-temporal en ámbitos remotos.

**Síntesis creativa:** La síntesis personal es una vía de aproximación creativa. La síntesis es la tendencia unificante de reducir a la unidad, la multiplicidad de impresiones captadas por los sentidos.

La síntesis como dimensión creativa de la mente, implica una integración de materiales dispersos, para alcanzar unidades de sentido, que se escapan a los demás.

En Infantil y Primaria se puede iniciar poniendo título a cuentos, dibujos, poner nombre a personajes, gesto para saludarnos, poner color a la alegría, nombrar un objeto que identifique a cada uno/a de los miembros del grupo.

**Cuento imaginativo:** Proponer a los niños/as finalizar cuentos, crear historias, es un buen mecanismo de sensibilización a la solución creativa de problemas.

Gianni Rodari señala algunos procedimientos para elaborar cuentos recreados:

- Cambiar características de algunos personajes de un cuento conocido.
- Añadir características mágicas a algunos elementos de cuentos ya elaborados.
- Continuar cuentos tradicionales introduciendo alguna modificación.
- Realizar un cuento uniendo varios cuentos conocidos.
- Descomponer un personaje de fábula en elementos primarios, para construir binomios fantásticos, inventado otras historias o cuentos sobre los personajes.
- Imaginar un personaje fantástico y crear un cuento con ese personaje.
- Elegir un personaje familiar o popular y presentar nuevas situaciones.

**Método combinatorio:** Es una técnica que nos permite transformar elementos que ya conocemos, en una nueva configuración. Favorece la aparición de novedosas perspectivas.

- **Lista de atributos:** la creación consiste en trasladar los atributos de un objeto o situación a otra. La lista de atributos sensibiliza para captar la riqueza significativa de los objetos, como la forma, color, tamaño, posición, utilización y funciones.
- Un modo para aplicarla puede ser: señalar un objeto o el tema de un posible trabajo; exponer diversos atributos.

- El análisis morfológico: es descomponer en sus elementos esenciales o estructuras básicas un concepto o problema. Se trata de estudiar las relaciones de un elemento con todos los demás de la misma serie.
- El análisis funcional: consiste en describir un problema, planteamiento y objeto atendiendo a sus diferentes funciones con el fin de encontrar la solución o mejorarlo.

Para utilizarlo en Infantil se les muestra dibujos de objetos y se les hace preguntas de para qué sirve.

### 3. OTRAS TÉCNICAS.

**Delfos**: se trabaja en grupo pero cada cual trabaja a su ritmo personal. En esta técnica, cada cual expone su pensamiento libremente; el contacto se realiza exclusivamente por vía escrita (el correo ordinario o electrónico es el medio más empleado); el coordinador/a agrupa las soluciones por categorías, eliminando los valores extremos. Cada uno/a piensa en la respuesta propia y se llega a una respuesta común de todo el grupo. En Primaria se puede trabajar temas como el día de la paz, de la infancia, del libro, contra el racismo, día sin coches, etc.

**Técnica de escenarios**: consiste en hacer predicciones acerca de acontecimientos que puedan suceder en el futuro. En función de cómo son las cosas en el presente, se predice la realidad en varios años en función de los acontecimientos mundiales, cambios experimentados, aspiraciones y expectativas.

**Sinéctica**: a través de asociaciones libres trata de estimular nuevas ideas. Se presenta el problema, hacemos de este problema, que en principio es extraño, algo que nos sea familiar. Para ello nos podemos servir del Brainstorming y se seleccionan las vías que se consideran más adecuadas.

- Comienzan a realizarse preguntas que llevan a realizar diversos tipos de analogías. La analogía directa sirve para ver si hay algún fenómeno o solución parecida en otros campos. La analogía personal, en la que los miembros se imaginan que son el objeto o situación que nos ocupa, nos identificamos con el problema. La analogía simbólica busca conseguir relaciones remotas, como las metáforas poéticas.
- Se buscan definiciones, ejemplos, eslogan para sintetizar o ejemplificar el problema. Por último se intenta abordar la solución concreta que demanda el problema planteado.
- Esta técnica permite que el niño/a cultive su fantasía e imaginación, enriquecimiento del vocabulario, cultivo de la narración dramática y la concentración de la atención.

En Infantil esta técnica facilita que use su imaginación y fantasía, enriquezca su vocabulario, vivencie los problemas y concentre su atención. Le pediremos que creen palabras uniendo dos términos por ejemplo papelera+silla (papelesilla), pintura+pelo (pinturapelo), que dibuje un coche- casa, un perro-sofá.

**Circept**: ideado por Kaufmman, Fustier y Drevet, circept proviene de dos palabras, concepto circular. Se realiza descripciones lo más amplias, ricas, detalladas y novedosas posibles sobre las personas o entes físico o sociales objeto de estudio. Se realiza:

- Una elección del tema: elegimos aquello que queremos analizar para encontrarle algo nuevo e interesante. Recopilamos toda la información posible.
- Etapas imaginativa: se da vía libre a la imaginación, apuntando todas las imágenes analógicas u opuestas que vayan surgiendo.
- Etapas crítica: todas las respuestas dadas se clasifican, se seleccionan y se agrupan por categorías.

Como actividad, podemos trabajar el concepto de naturaleza. Utilizando la técnica brainstorming recogemos los conceptos en una lista. Luego, colocamos las respuestas en los siguientes apartados: lo que aporta, lo que contiene, lo que tú vives en ella, lo que ocurriría si no existiera.

**Check-list, listas para comprobar:** Derivada de la técnica del “arte de preguntar”, en ella se formulan las preguntas más oportunas para poder descubrir cuanto nos interese de una realidad.

¿Qué?, ¿Cómo?, Cuándo?, ¿Dónde?, ¿Por qué?, ¿Para qué?, ¿Con qué?.

Esta técnica se puede aplicar a cualquier nivel educativo siempre y cuando adaptemos las preguntas a la capacidad de los niños y niñas. En infantil se elige una imagen y le preguntamos: ¿es posible?, ¿por qué?, ¿qué otras cosas podría hacer?

**Biónica:** se trata de una técnica de construcción de sistemas basada en el estudio de la estructura, funciones y mecanismos de seres vivos. Los pasos seguidos en su aplicación son:

- Estudio de los seres vivos
- Translación a modelos lógicos o matemáticos.
- Desarrollo de los modelos propuestos.

**Ideogramación:** es una técnica analítico-sintética, estructurante y transformadora de los códigos verbales a ideográficos. Se representa gráficamente las ideas relevantes de un texto u obra. Tiene gran utilidad como técnica de estudio que fomenta al tiempo aptitudes creativas.

En infantil se le puede pedir: Buscar un dibujo a la tristeza; dibujar un escudo a un grupo musical; crear una insignia para nuestro grupo; realizar un dibujo que identifique cada estación.

**Serendipity:** es el descubrimiento inesperado como resultado de buscar caminos diferentes. Se trata de estimular una actitud indagadora para aprovechar los hallazgos brindados por el azar aunque nos respondan a lo que nosotros/as buscamos. Se fomenta, la actitud flexible hacia lo nuevo, hacia el cambio de objetivos, hacia el valor de lo imprevisto.

**El relax imaginativo:** integra fantasía como estrategia de aprendizaje y de experimentación vivenciada de lo aprendido. Se puede aplicar en todas las áreas pero tiene mayor interés en ciencias sociales y naturales.

- Los efectos que se le atribuye son: Relajación, armonización integrada de palabra-imagen, significación vivencial de los aprendizajes, identificación con fenómenos sometidos a la representación.
- Los pasos a seguir son: 1- Ambientación; 2- Relajación muscular; 3- Preparación a la narración, 4- Narración; 5- Vuelta a la realidad; 6- Aplicaciones didácticas.

**Storyboarding (guiones gráficos):** Esta técnica consiste en estimular al alumnado para que hagan el guion de un documental, o bien escrito, o dibujado, o por imágenes digitales, etc.

**DAFO:** Esta técnica que normalmente es usada en el mundo comercial puede ser usada perfectamente en el aula. Consiste en dividir una hoja en cuatro partes: Debilidades, Amenazas, Fortaleza y Oportunidades. De esta manera analiza los factores que intervienen sobre una idea de forma interna (puntos débiles y fuertes) y de forma externa (oportunidades y amenazas).

**Letra de Canción:** Algo tan sencillo como coger la música de una canción conocida por el alumnado y que ellos cambien la letra de la canción, como hacen las murgas en los carnavales de las Islas Canarias. Se le puede pedir que sea con una temática libre o ayudarles dándole un tema sobre el cual cantar.

**Llevar un diario ilustrado:** Esta técnica es muy conocida en EEUU y está inspirado en los cuadernos de notas de Leonardo da Vinci y en muchos casos se convierten en verdaderas obras de arte. Consiste en crear un libro grafiti en que se anotan cosas, se dibuja, pinta e incluye pequeños objetos de la vida diaria.

**Narración de Historias:** El empleo de la narración en el aula tiene múltiples posibilidades. Desde un escritor que venga al centro, algún lugareño que cuente historias locales, o el mismo alumnado que cuente sus vivencias, lean historias o las inventen. De este modo, animamos al alumnado a profundizar en la escritura y sentirse cómodo escribiendo.

## 5. CONCLUSIÓN.

Son muchas las técnicas que favorecen el desarrollo de la creatividad, que junto a un ambiente facilitador y estimulador y estrategias favorecedoras, se podrá superar todos los obstáculos posibles. De este modo, con herramientas y un objetivo claro, el aula creativa podrá ser una realidad en la escuela.

Lo importante es que no se puede enseñar lo que no controlamos y por tanto, es fundamental que trabajemos nuestra creatividad para inculcarla en los demás, llegando incluso a crear nuestras propias técnicas.

---

### Bibliografía

- Gervilla, A (2003). Creatividad aplicada, una apuesta de futuro. Tomo I. Málaga: Dykinson,
- Seltzer, K, Bentley,T (2000). La era de la creatividad: conocimientos y habilidades para una sociedad. Madrid: Santillana.
- Thorne, K (2008). Motivación y creatividad en clase. Barcelona: Graó.
- Torre, S. De la (1995). Creatividad aplicada: recursos para una formación creativa. Madrid: Escuela española.
- Torrance, E. P. (1976). *La enseñanza creativa*. Madrid. Santillana.