

LA CREATIVIDAD: IMPLICACIONES PEDAGOGICAS
Conferencista: Dra. Graciela Aldana de Conde.

ACTIVIDAD CULTURAL: BIBLIOTECA PUBLICA MUNICIPAL
GABRIEL TURBAY
Humberto Torres

NOVEDADES BIBLIOGRAFICAS
Doris Lamus Canavate

LA CREATIVIDAD: IMPLICACIONES PEDAGOGICAS

Por Graciela Aldana de Conde *

Conferencia dictada en el Auditorio "Carlos Gómez Albarracín", en la celebración de los 10 años de la Facultad de Educación Preescolar de la UNAB, en Nov. 8 de 1986.

La primera parte de este artículo presenta un rápido recuento de los principales enfoques psicológicos de la creatividad. En la segunda parte se hace un análisis de las implicaciones pedagógicas del estudio de la creatividad haciendo énfasis en la educación de los primeros años por considerar que es en esta época cuando se configuran los principales obstáculos para su desarrollo. Finalmente se plantean algunas tareas que debe abordar el estudio futuro de la Creatividad en la educación.

El desarrollo de la creatividad se constituye en una meta prioritaria de la educación en todos sus niveles. Para lograrla, se requiere que el maestro conozca y comprenda los mecanismos y procesos involucrados en ella; se familiarice con los métodos y estrategias diseñados para estimular su desarrollo y genere a su vez formas propias para trabajar esta importante dimensión en las aulas.

El mito que la creatividad florece espontáneamente puede ser válido para unos pocos y eso dentro de ciertos límites, pues si se analiza la vida de los grandes creadores nos encontramos con una gran disciplina y un trabajo tenaz para convertir en realidad sus grandes ideas. De otra parte, los resultados positivos de innumerables experiencias, tendientes a facilitar su desarrollo sistemáticamente, implican la necesidad de superar la tendencia bastante generalizada acerca de que se debe dejar al "azar" el desarrollo de la creatividad y prepararnos para enfrentar esta tarea lo mejor posible.

El interés por el estudio científico de la creatividad es más bien reciente, situación explicable puesto que hasta no hace mucho imperaba una concepción determinista según la cual la inteligencia, las características de personalidad y por supuesto la creatividad, estaban determinadas por factores genéticos, reduciéndose la capacidad transformadora del medio a facilitar el desarrollo de dichas potencialidades hasta unos límites marcados de antemano por la herencia.

*Decano Facultad de Psicología Universidad Javeriana.



Actualmente, la importancia comprobada de la estimulación ambiental en el desarrollo de las capacidades y características del ser humano y la evidente capacidad transformadora del hombre sobre su entorno, permiten un abordaje desmitificado de la creatividad, dimensión presente en toda persona.

La preocupación por el desarrollo de la creatividad es explicable en una sociedad donde la nota predominante es el cambio. Esta situación plantea importantes retos a la educación y a los demás subsistemas sociales, en el sentido de enfrentar la necesidad de incrementar la habilidad de aprender y adaptarse de manera creativa, constructiva y oportuna a dichos cambios.

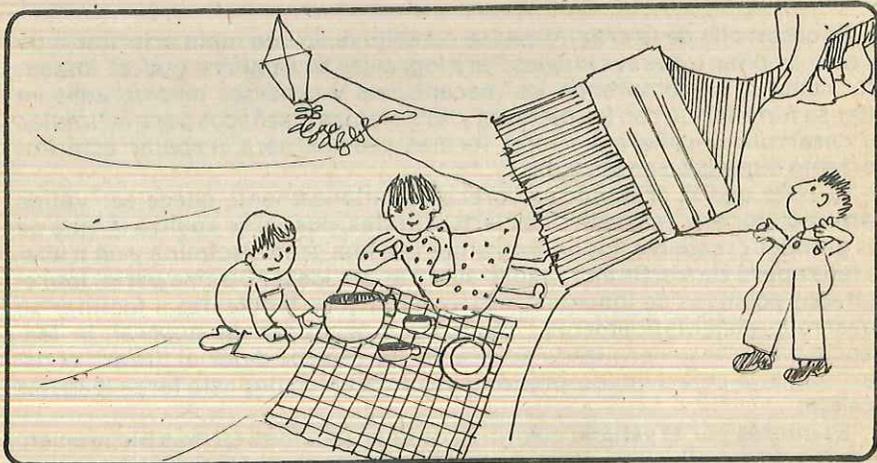
NOCION DE CREATIVIDAD

A pesar de que las nociones sobre creatividad varían de un autor a otro, hay en ellas muchos elementos comunes, por ejemplo en las habilidades y procesos involucrados en la creatividad, aspecto que analizaremos más adelante.

A continuación, revisaremos el concepto de creatividad de algunos de los autores más representativos.

— Para Rogers la creatividad se manifiesta en la aparición de un producto relacional nuevo que resulta de la unicidad del individuo, de las circunstancias de su vida y de los aportes de otros individuos.

Destaca como aspectos importantes la apertura hacia diversas experiencias, la capacidad para explorar el medio ambiente y manipular elementos y conceptos, lo cual hace que el individuo experimente placer en la creatividad intelectual.



Este autor plantea como condición indispensable para el desarrollo de la creatividad un clima de libertad en el cual el individuo pueda seleccionar problemas significativos, ensayar soluciones nuevas y asumir retos cuya solución implica un avance en su autorrealización (1).

— Para Piaget, la creatividad es inherente al proceso de conocimiento por parte del individuo. Piaget postula que en el desarrollo del individuo se

dan dos procesos básicos; el de organización y el de adaptación, tanto de las estructuras biológicas como intelectuales. Para lograr la adaptación al medio, el individuo debe asimilar los elementos del ambiente alternándolos en forma tal que puedan ser incorporados a sus estructuras internas ya formadas y a la vez acomodarse a ellos o sea modificar sus esquemas para acomodar su funcionamiento a las especificidades del objeto.

Piaget e Inhelder afirman que hay creatividad cada vez que el individuo constituye un esquema para realizar una adaptación estando así la inteligencia implícita como fuente de la creatividad. (2).

Este último planteamiento ha sido ampliamente desarrollado por la Psicología cognoscitiva la cual destaca la enorme capacidad del ser humano para construir esquemas, estrategias y estilos cognoscitivos propios que le permiten un manejo estructurante y transformador sobre su entorno.

— Sidney J. Parnes, autor de un método para desarrollar la creatividad en estudiantes universitarios, define el comportamiento creador como "aquel, que da muestras a la vez de originalidad y valor en su producto. El producto puede ser único y valioso para un grupo u organismo, para la sociedad en su conjunto, o solamente para el propio individuo. La capacidad creadora es así una función del saber, de la imaginación y de la evaluación". (3).

Este autor a pesar de considerar que la creatividad puede desarrollarse sistemáticamente, resalta la importancia del interjuego entre imaginación y conocimientos. El saber suministra la oportunidad de crear, pero es el uso imaginativo de ese saber el que es esencial para la productividad creadora real.

Igualmente, llama la atención acerca de la posibilidad de aplicar la capacidad creativa a todas las actividades cotidianas, lo cual individualmente conduce a una mejor y más plena autorrealización así como a una mayor satisfacción en el trabajo y en los múltiples contextos personales y sociales.

— Indudablemente Guilford es un autor pionero en el estudio de la creatividad. Frente a la idea vigente en el pasado acerca de que el pensamiento es una actividad única y simple, Guilford propone un modelo de estructura del intelecto— el cual ha verificado durante más de veinte años de investigaciones—, según el cual existirían cerca de 120 habilidades intelectuales diferentes. Guilford insiste en el hecho de que la creatividad no es una: es múltiple. El pensamiento divergente estaría conformado por cerca de 24 aptitudes, 23 de las cuales ya han sido aisladas y comprobadas mediante análisis factorial. Este pensamiento es el más representativo de la creatividad. Sin embargo hay otras funciones intelectuales que aportan a la producción creativa. Recordemos que Parnes plantea cómo se requiere tener información y conocimiento para poder, a partir de éstos, producir nuevas síntesis, nuevas relaciones.

A continuación describiremos brevemente el modelo de estructura del intelecto que este autor propone. (4).

Para Guilford hay cinco grandes clases de operaciones, cada una de las cuales se define a partir del tipo básico de proceso intelectual o actividad involucrada en ella.

1. Cognición: Tiene que ver con el descubrimiento o reconocimiento de información. Se trata de modos de entender o de comprender la información.

2. Memoria: Reserva de la información obtenida.

3. Producción convergente: Dada cierta información, no solo la comprendemos, sino que además, partiendo de ella, podemos dar lugar a nuevas informaciones. A esto se le denomina el pensamiento productivo, el cual comprende la producción convergente y divergente.

En la producción convergente, la conclusión viene totalmente determinada por la información previa, o por lo menos, se acepta que existe una conclusión que es la mejor, la más lógica, o en la que generalmente se coincide.

4. Producción divergente: generación de información a partir de una información recibida, donde el acento está puesto sobre la variedad y cantidad de alternativas producidas a partir de la misma fuente.

5. Evaluación: Comparación de la información con relación a especificaciones dadas según criterios pre-establecidos.

Un segundo criterio clasificador, se refiere a las clases o tipos de información denominados contenidos. Estos pueden ser:

1. Figurativo: Información bajo forma concreta, tal como es vista u oída y recordada bajo forma de imágenes.

2. Simbólico: Información bajo la forma de signos denotativos, que no tienen significado en y por ellos mismos, como las letras, los números y las palabras cuando no se tienen en cuenta las cosas que representan.

3. Semántico: Información bajo forma de significado al cual las palabras se unen comúnmente, lo más corriente en el pensamiento o comunicación verbal pero que no se circunscribe a la información verbal, puesto que las imágenes con un significado transmiten igualmente información semántica.

4. Comportamental: Información, esencialmente no verbal implicada en las interacciones humanas. Incluye la información que nos llega sobre nuestros pensamientos, deseos, sentimientos e intenciones así como los de los demás.

Un tercer criterio de clasificación tiene que ver con los productos o formas que toman la información cuando es tratada por el organismo.

1. Unidades: Elementos de información relativamente aislados o circunscritos que tienen el carácter de una "cosa" próxima al concepto de una figura sobre un fondo.

2. Clases: Conjuntos de "ítems" de información agrupados a causa de sus propiedades comunes.

3. Relaciones: Concepciones de lazos entre ítems de información basados en los criterios que se apliquen.

4. Sistemas: Conjuntos complejos de información formados por componentes interrelacionados.

5. Transformaciones: Cambios diversos: redefiniciones/transposiciones, revisiones, modificaciones, en la información existente o en su función.

6. Implicaciones: Extrapolación de la información bajo la forma de posibilidades, de predicciones o de consecuencias conocidas o sospechadas.

Cuando estas tres posibilidades de clasificación se combinan en un modelo tridimensional, la intersección de determinada operación con determinado contenido y determinado producto viene representada por una única celdilla octoédrica. (ver figura 1.).

CONTENIDOS

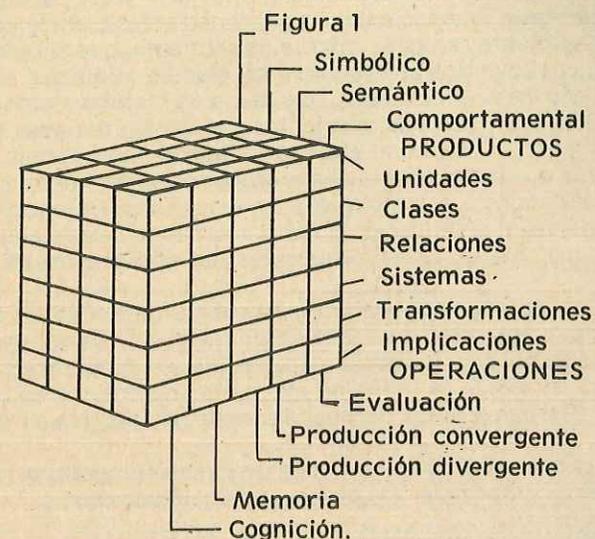


FIGURA 1

Cada una de estas celdas se supone, y se espera, que representa una clase específica de aptitud cuyas propiedades pueden establecerse en términos de las tres categorías a las que dicha aptitud pertenece.

Sin embargo, la creatividad no se ha estudiado de manera exclusivamente cognoscitiva. Los aportes del Psicoanálisis en la comprensión de los factores inconscientes que operan en el proceso de la creación deben ser tenidos en cuenta. Para el Psicoanálisis los procesos secundarios, lógicos, racionales no bastan. Se requiere una vuelta a los procesos primarios, inconscientes, donde prima la imagen sobre el lenguaje.

Para Grinberg el acto creativo es "el resultado de un proceso durante el cual el individuo debe pasar inevitablemente por estados de desorganización temporal y ruptura de las estructuras establecidas para reintegrarse luego de una manera diferente"(5).

Según Grinberg, el proceso creativo está conformado por una serie de etapas caracterizadas por fluctuaciones, generalmente inconscientes y transitorias entre realidad y fantasías, estados de desorganización y reorganización, fantasías y percepciones objetivas, abstracciones, concretizaciones, etc.

Incluso los investigadores que no comparten la orientación psicoanalítica, aceptan la influencia de los procesos mentales inconscientes en la función de crear metáforas, y de simbolización que producen las conexiones nuevas.

Hallman define a esta condición como un criterio de "no racionalidad".

"La evidencia de que la no racionalidad constituye condición necesaria de la creatividad adquiere mayor fuerza conclusiva, si se la examina desde el punto de vista de que no consiste en otra cosa que el intercambio de energía entre diferentes estratos verticales del psiquismo. Esta teoría acepta la distinción entre los procesos primarios y secundarios, entre funciones conscientes e inconscientes (o pre-conscientes), entre pensamiento autista y pensamiento realista; afirma, igualmente, que si bien el proceso creativo real conlleva un cambio entre los niveles psíquicos, este cambio, sin embargo ocurre de tal manera, que la fusión metafórica de los elementos se realice en los niveles inconscientes y se proyecta hacia arriba, a los niveles conscientes. Cada nivel efectúa su aportación al proceso creativo. El inconsciente en efecto, aporta el movimiento y la fuerza, la imaginación y la calidad de concreto, la ambigüedad y el conflicto, la conectividad efectiva; por su parte, el nivel racional aporta su capacidad de elaboración, la verificación, las "estructuras" requeridas, las aprobaciones sociales pertinentes" (6).

La sinéctica, enfoque que pretende descubrir los mecanismos psicológicos básicos de la actividad creadora y aplicarlos a situaciones de solución de problemas se basa en la teoría psicoanalítica. La palabra sinéctica, de origen griego, significa la unión de elementos distintos y aparentemente irrelevantes. Gordon plantea los postulados de la sinéctica a manera de hipótesis:

"1. La eficacia creativa de las personas puede aumentarse notablemente si se les hace comprender los procesos psicológicos que se ponen en funcionamiento;

2. en el proceso creativo, el componente emocional, es más importante que el intelectual, el irracional más importante que el racional;

3. son estos elementos emocionales e irracionales los que pueden y deben ser comprendidos para aumentar las posibilidades de éxito en toda situación de solución de problemas" (7).

La sinéctica orienta el proceso de trabajo alrededor de dos principios:

1. Volver conocido lo extraño: se refiere a la necesidad de comprender el problema. Para ello debe haber una fase de documentación, exploración y análisis del problema. Sin embargo, la verdadera originalidad exige una nueva manera de considerar el problema.

2. Hacer extraño lo conocido: implica distorsionar, invertir o trasponer las maneras cotidianas de ver y de responder que hacen del mundo un lugar seguro y familiar. Es el intento consciente de lograr una nueva visión del mismo marco de referencia conocido.

La sinéctica propone cuatro mecanismos de carácter metafórico para volver extraño lo conocido:

- La analogía personal
- La analogía directa
- La analogía simbólica
- La analogía fantástica

Aunque los planteamientos de la Sinéctica son bastante radicales en cuanto a la importancia que otorgan al componente irracional y emocional, no se puede negar que aunque "las soluciones definitivas a los problemas son racionales, el proceso de encontrarlas no siempre lo es".

El estudio sobre la creatividad ha permitido identificar las principales habilidades relacionadas con este proceso, situación que favorece grandemente el diseño de estrategias tendientes a promover su desarrollo.

Autores como Guilford, Torrance y Lowenfeld coinciden en plantear los siguientes factores como características del proceso creativo.

1. Fluidez ideacional: Facilidad para producir cantidad de ideas, hipótesis y puntos de vista ante una situación o problema.

2. Flexibilidad: Capacidad de adaptarse rápidamente a las situaciones nuevas y a los cambios; lo opuesto a la rigidez de pensamiento. También se refiere al número de categorías diferentes empleadas para generar nuevas ideas, proyectos o productos.

3. Sensibilidad: El individuo creativo es sensible a los problemas tiene una aguda percepción de todo lo extraño e inusual y se deja interrogar por ello.

4. Originalidad: Habilidad para producir respuestas poco comunes e inusuales, asociaciones remotas o no convencionales.

La originalidad es quizás el aspecto que hace que el sujeto creativo tenga mayores dificultades para adaptarse y ser aceptado por su grupo social, pues hace que la expresión de sus ideas y pensamientos, que son diferentes a los de los demás, puedan no ser entendidos y aceptados.

5. Capacidad de redefinición: Capacidad poco común para reacomodar ideas, conceptos, situaciones y elementos, para reacomodar lo conocido de diferentes maneras, para trasponer las funciones de los objetos y utilizarlas de maneras nuevas. En algunos casos implica la destrucción de los objetos para construir alguno nuevo y diferente con los elementos constitutivos de los mismos.

6. Capacidad de abstracción: Supone la capacidad de analizar los componentes de una idea o proyecto y descomponer las relaciones entre los componentes del todo.

7. Capacidad de Síntesis: Proceso opuesto pero complementario al de abstracción. Se refiere a la capacidad de combinar o conectar varios componentes para llegar a un "todo" creativo. Torrance denomina esta habilidad "elaboración" la cual implica la habilidad de llevar a feliz término una idea o diseño incluyendo la cantidad de detalles que se requieran para su adecuada realización.

8. Coherencia de Organización: La capacidad de organizar un proyecto, expresar una idea o crear un diseño de modo tal que nada sea superfluo. Capacidad de sobrepasar perspectivas inmediatas hasta alcanzar profundidades integradoras. Se denomina también agudeza o penetración.

9. Capacidad de comunicación: El valor creativo depende en gran medida de la capacidad de producir un impacto en el receptor y observador.

Indudablemente la escuela puede jugar un papel preponderante facilitando el desarrollo de estas habilidades. Sin embargo, en la práctica son muchos los obstáculos que enfrenta la persona creativa y el maestro de manera no intencional y respaldado por la organización escolar, utiliza una serie de mecanismos que inhiben cualquier posibilidad de desarrollo.

En este rápido recuento de las principales nociones de creatividad nos vamos a referir finalmente a la que plantea Eduard de Bono, creador de un método denominado "Aprender a pensar". De Bono diferencia cuatro tipos de pensamiento: natural, lógico, matemático y lateral.

Este último lo asimila al pensamiento creativo. Plantea que los primeros, especialmente el natural y lógico no solo no estimulan la creatividad sino que la bloquean.

El pensamiento natural como su nombre lo indica, es un pensamiento primitivo y se caracteriza por emplear el pensamiento para justificar la escogencia impulsiva de ideas; por la rigidez, por la tendencia a asumir posiciones extremas, y a generalizar a partir de experiencias aisladas. El pensador natural utiliza su capacidad de pensamiento para justificar sus propios puntos de vista más que para explorar otras posibilidades.

De Bono plantea que la lógica es válida para cierto tipo de argumentación. Sin embargo puede tender a convertirse en un juego abstracto, semi-matemático, de tal manera que una persona podría aprender todas sus leyes (las de la lógica formal) para luego descubrir que le es imposible aplicarlas en situaciones de la vida real.

Es evidente que la educación privilegia el razonamiento lógico sobre el divergente. Sin embargo los grandes inventos han tenido que desafiar muchas veces las leyes de lógica para producirse. Lo cual no significa que el pensamiento ilógico sea creativo per se.

El pensamiento matemático se basa en gran medida en la lógica y como tal aunque puede estimular el desarrollo de habilidades de pensamiento, no promueve explícitamente el pensamiento creativo.

El pensamiento lateral o creativo se caracteriza según De Bono por un esfuerzo disciplinado que estimula la capacidad para generalizar, para prestar atención tanto a los procesos como a los resultados; para tener en cuenta la mayor cantidad de factores del contexto que inciden en una situación; por la adquisición de hábitos para explorar, evaluar y cambiar enfoques, para considerar alternativas, por su apertura para aceptar retos y situaciones controversiales, complejas y ambiguas. El pensador lateral arregla la información disponible de modo que se sale del diseño establecido. El nuevo arreglo tiene un efecto de penetración que permite romper la cadena de asociaciones para justificar la selección de una idea, un camino o una decisión.

Según De Bono el pensamiento está constituido por una serie de habilidades que se pueden aprender mediante el uso sistemático de herramientas denominadas por él herramientas de pensamiento. Su método pretende estimular los procesos y operaciones mentales, tratando de disminuir el énfasis en la memorización de hechos y en el aprendizaje de contenidos, dando mayor importancia a la adquisición de aprendizajes perdurables a nivel de procesos, los cuales se convierten en herramientas para la adquisición del conocimiento y la adaptación a la vida diaria.

Las herramientas desarrollan distintas funciones cognoscitivas y se complementan. Algunas son de expansión de las ideas y pretenden generar la mayor cantidad de ideas en torno a un problema o una situación. Mediante el proceso de expansión se retarda el proceso de toma de decisión y éste se hace de manera más creativa, después de considerar múltiples factores.

Propone otras herramientas de contracción cuya finalidad es seleccionar de entre muchas posibilidades, aquellas que reúnen mejor ciertas características. Las herramientas de expansión buscan desarrollar la fluidez ideacional, la cual hace referencia a la necesidad de producir muchas ideas con el fin de superar las soluciones viejas, que son las prime-

ras que surgen y garantizan que emerjan nuevas.

Una de las ventajas del método consiste en la combinación flexible, a partir del tipo de problema y de las estrategias cognoscitivas de los sujetos, de las diversas herramientas, a diferencia de lo que ocurre con los modelos lógicos de solución de problemas, los cuales son rígidos y plantean una serie de pasos secuenciados previamente.

La combinación intencional y flexible de las herramientas constituye un patrón de pensamiento, el cual como su nombre lo indica es un arreglo hecho por el pensador para manejar sistemáticamente un problema, para tomar una decisión o analizar una situación determinada.

Este método plantea la necesidad de conocer la estructura interna de los procesos; de hacer consciente qué tipo de proceso se requiere para manejar una situación dada y el esfuerzo disciplinado que posibilita el que los procesos de pensamiento se internalicen y se conviertan en hábitos.

EL PROCESO CREATIVO

Aunque los diferentes autores proponen distintas etapas en el proceso de generación de una idea creativa, conviene pasar una rápida ojeada al esquema más aceptado por diferentes autores.

1. **Preparación:** Incluye la percepción de una necesidad o dificultad como punto de partida y la reunión de información sobre el problema dado, sin buscar a través de esto la generación inmediata de una solución.

2. **Incubación:** Durante esta fase se genera por una parte un alejamiento aparente de los datos originales del problema y por otra una movilización de contenidos generalmente preconscientes que se convierten en los elementos básicos de la solución del problema.

"El preconsciente realiza rápidas ojeadas tanto a nivel de los recuerdos como de las experiencias grabadas en la memoria; los convierte en condensaciones, en síntesis; descubre semejanzas en oposiciones aparentes. Sin embargo, las intuiciones resultantes son vagas y deben someterse enseguida a una forma más rigurosa de pensamiento en la que se verificará lo que se ha encontrado intuitivamente". (8).

En esta etapa del proceso es necesario aplicar el principio de la evaluación diferida, pues la valoración negativa como la positiva pueden frenar la producción o el hallazgo de ideas y relaciones.

La valoración negativa inhibe, y coarta la generación de ideas y la positiva puede sesgar el pensamiento hacia las salidas más obvias, lógicas y viables, las cuales casi nunca son las más creativas. En esta etapa con frecuencia se da la redefinición del problema, aspecto de vital importancia pues no se puede generar una solución adecuada ante un problema mal definido.

3. ELABORACION DE LA IDEA CREATIVA

Torrance, citado por Sikora, J. señala que la elaboración no debe entenderse solo como el perfeccionamiento de los detalles de lo que constituye un producto ya terminado, sino de modo más general, como la capacidad para realizar un desarrollo preciso.

Ninguna idea se ejecuta por sí misma; para ser llevada a cabo necesita

de una cuidadosa elaboración y del desarrollo de un plan/(9).

Un criterio importante para la elaboración de la idea creativa lo constituye el de integración: proceso mediante el cual la idea adquiere unidad y armonía, equilibrio entre sus principales componentes. Algunos autores denominan esta característica como coherencia de organización, esto es la capacidad de organizar un proyecto, expresar una idea o crear un diseño de modo tal que nada sea superfluo, la posibilidad de sobrepasar perspectivas inmediatas hasta alcanzar profundidades integradoras.

4. Verificación

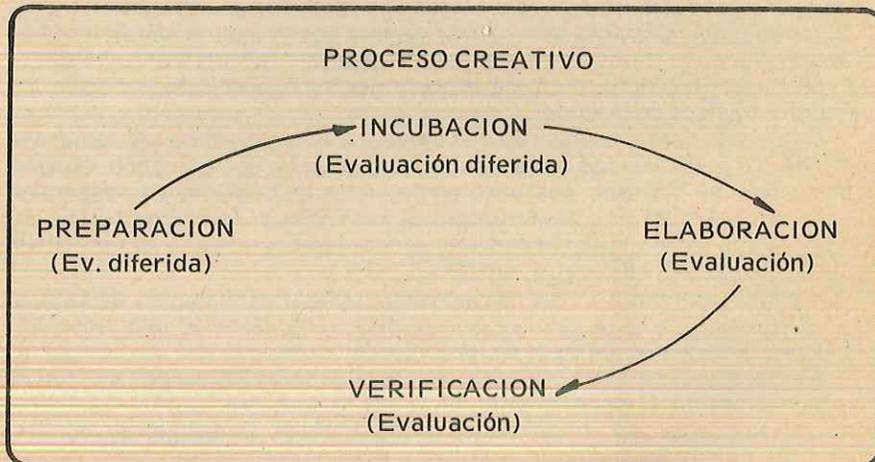
En esta etapa, es donde la capacidad de evaluar adquiere toda su importancia. Cabe preguntarnos: Es la idea realmente original?

Satisface las exigencias planteadas por el problema?

Las demás preguntas que se generen para evaluar la idea o producto creativo dependen básicamente del campo de aplicación de que se trate. En el campo artístico cabe preguntarse: Cuál es su impacto comunicativo?

En qué grado permite al observador interpretar?

En el campo personal basta que la idea implique un descubrimiento para el sujeto, pero no es igualmente válido en el campo industrial y así, sucesivamente, en cada caso particular se deben generar los criterios de evaluación pertinentes.



Hemos visto cómo la creatividad no es una única habilidad; por el contrario implica el interjuego entre fantasía y evaluación, posibilidad de desunir para volver a unir y llegar a estructuraciones de nivel superior, capacidad de utilizar información y conocimientos conscientes, lógicos, así como dejarse estimular por vivencias y procesos inconscientes e irracionales; momentos de análisis y de síntesis; de producción convergente y divergente.

Finalmente es importante hacer más explícita la influencia de los factores motivacionales y sociales tanto en la actitud hacia la creatividad como en sus posibilidades de desarrollo.

Cuando Rogers hace referencia a la posibilidad de explorar el medio y a la exigencia de un clima de libertad, toca un aspecto poco explorado por los especialistas: la influencia de la estructura social y de las ideas, conocimientos y puntos de vistas vigentes en una sociedad dada, en el proceso creativo y en el desarrollo de una actitud positiva hacia la creatividad. Numerosos estudios demuestran que el individuo altamente creativo generalmente es rechazado. De hecho la historia de la humanidad depura numerosos ejemplos acerca de la dificultad de introducir una nueva Teoría o una nueva concepción, especialmente cuando estas chocan con las formas de explicación aceptadas por la mayoría.

Sin embargo, la naturaleza y la sociedad cambian permanentemente en un proceso dinámico en ocasiones imperceptible a los ojos de observadores desprevenidos.

La ciencia también avanza constantemente descubriendo nuevos aspectos, nuevas relaciones que ponen en tela de juicio lo que ayer era verdad y tal situación exige una actitud amplia, alerta y crítica.

La creatividad exige, pues, profundización en el conocimiento, análisis crítico, osadía en el pensamiento e interjuego permanente con la realidad.

COMO INHIBE LA ESCUELA LA CREATIVIDAD?

La escuela tiene una serie de mecanismos, algunos obvios, otros sutiles, para inhibir la creatividad. A continuación mencionaremos algunos:

1. El exagerado énfasis en los resultados y en la evaluación

Como plantea Torrance, la excesiva búsqueda del éxito que caracteriza a nuestras escuelas hace que la atención del alumno se centre en obtener buenas calificaciones y con ellas el reconocimiento del maestro y prestigio personal(10).

Esta utilización exagerada de la motivación extrínseca (premios y castigos) que desafortunadamente no se ha podido erradicar de la educación, hace que el placer de descubrir, inventar, desarrollar estrategias nuevas para solucionar un problema, pase a un segundo plano. Esta última motivación denominada intrínseca exige tolerancia a la frustración y es característica de la persona creativa.

2. La poca tolerancia del maestro al comportamiento lúdico (de juego)

Indudablemente esta actitud está asociada a la concepción de que el trabajo intelectual requiere el más concentrado esfuerzo y seriedad. La oposición juego-trabajo escolar debe revisarse puesto que el juego tiene grandes posibilidades como mecanismo para superar inhibiciones y dar rienda suelta a la imaginación creadora. La improvisación, la dramatización, la simulación, el deporte, la música y el arte tienen gran importancia en el desarrollo de la creatividad y en todos ellos el componente lúdico es muy importante.

3. La prohibición de hacer preguntas y de tener opiniones divergentes.

Son muchos los maestros que consideran "pérdida de tiempo" el dedicado a atender las preguntas de los estudiantes. Sin embargo esta tendencia natural del niño a interesarse en el por qué y el cómo de las cosas,

bien orientada es una manera de desarrollar la curiosidad científica en el alumno. Suchman, desarrolló un método denominado "Aprendiendo a investigar" basado precisamente en desarrollar la habilidad de los estudiantes para reunir información a base de formular preguntas. Se les presentan breves películas de demostraciones físicas que provocan su perplejidad y solo se les permite solicitar datos, no explicaciones.

Seguidamente, ellos deben utilizar los datos para estructurar sus propias explicaciones. Los datos que reciben, el orden de secuencia en que los reciben y las hipótesis que formulan y verifican son todas seleccionadas y utilizadas por los mismos niños. El medio educativo receptivo y la libertad dada a los niños son los componentes claves de este método.

4. La presión al conformismo.

Una de las formas más sutiles de inhibir la creatividad es la insistente presión al comportamiento "normal", común y deseable. El maestro casi siempre se dirige a un alumno "Promedio" que percibe, siente y piensa de manera muy similar a él y cualquier desvío de estas formas generalmente es castigado, reprimido o ignorado. Esta actitud tiene mucho que ver con los prejuicios frente al comportamiento creativo al que se equipara con anormalidad y deseo de llamar la atención. En efecto, la historia de la humanidad nos depara muchos ejemplos dolorosos acerca del injusto tratamiento dado a los pensadores creativos quienes muchas veces pagaron con su vida la osadía de pensar diferente al común de la época.

5. La educación continúa centrada en la actividad del maestro más que en la del estudiante.

Pese a toda la importancia teórica que se le da a una escuela activa, centrada en las necesidades del estudiante, que favorezca su desarrollo intelectual y social, la educación continúa centrándose en el maestro.

En un estudio realizado por Williams, sobre la interacción verbal espontánea del profesor y la correspondiente reacción del estudiante, encontró que el comportamiento más frecuente en los profesores consiste en decir al alumno lo que tiene que hacer (el tiempo dedicado a esta conducta verbal oscila entre la cuarta parte y la mitad de la duración total de una clase). Casi otra cuarta parte del tiempo se dedica a dar información a los estudiantes/ buena parte de esta información es de tipo administrativo. Las respuestas de los alumnos ocupan solamente el cinco por ciento del tiempo. Solo en uno y medio por ciento del tiempo los profesores delegaban en los alumnos la toma de decisiones. El tiempo para formular preguntas alcanzaba cuando mucho, el quince por ciento. Una investigación realizada por la socióloga Miryam Torres en nuestro medio encontró resultados muy parecidos. La actividad central de las clases que observó incluía dictar contenidos, "sermonear" a los estudiantes, reprenderlos, tomar lecciones y tareas que generalmente se limitan a reproducir fielmente lo dictado por el profesor o lo registrado en los libros de texto. La investigación, el trabajo en grupo, la intervención del estudiante brillan por su ausencia en la mayoría de nuestras escuelas e incluso universidades. La principal consecuencia según esta autora es que se genera lo que ella denomina "La cultura de la sumisión": el estudiante aprende que para evitarse problemas, debe limitarse a cumplir las exigencias del profesor, permanecer en silencio y quietud, aprenderse "bien" (de memoria) las lecciones y espe-

rar ansiosamente el momento en que terminen las clases para dar rienda suelta a su actividad. (11).

Todo lo anterior constituye la mejor descripción de la enseñanza antitratativa.

6. La continua presión del tiempo, de los horarios y la marcada dependencia de los programas escolares.

El trabajo bajo la continua presión del tiempo trae como consecuencia el que la actividad intelectual se desarrolle únicamente en períodos previstos rígidamente para ello, lo cual no solo no es real puesto que el niño piensa y desarrolla su inteligencia también y quizás más, fuera de la escuela, sino que privilegia el trabajo superficial sobre la reflexión y la transferencia a otros contextos de lo aprendido.

De igual forma, el excesivo apego a los programas, hace que no se le dé la debida importancia a los problemas como punto de partida del conocimiento y el desarrollo intelectual. El centrarse en problemas exige al niño integrar sus conocimientos, apelar a su experiencia y percibir la situación estructuralmente.

7. La actitud autoritaria del adulto.

Esta actitud constituye un bloqueo a la creatividad puesto que fomenta en el alumno un comportamiento pasivo, dependiente, miedoso y crea en general un ambiente contrario al que necesita la creatividad para manifestarse. Este ambiente debe ser de aceptación, respeto, tolerancia a los ensayos y errores y en general un clima no evaluativo, pues está demostrado que la evaluación prematura inhibe la producción de ideas y la búsqueda de alternativas divergentes.

Con frecuencia las ideas que a primera vista resultan más descabelladas, posteriormente ofrecen muchas posibilidades de respuesta a los problemas.

¿COMO PUEDE LA ESCUELA ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD?

1. Creación de un clima de libertad.

Indudablemente Rogers es el autor que más énfasis ha puesto en la necesidad de crear un clima donde el niño se sienta aceptado, valorado, con libertad para expresarse de múltiples maneras, para comunicar sin temor sus opiniones, sus sentimientos, sus ansiedades y preocupaciones.

Este clima de libertad debe estar asociado a una conciencia de la institución educativa acerca de la importancia de la creatividad como meta, la cual se traduce en un interés por actualizarse en las estrategias y avances teóricos en el campo de la creatividad y sobre todo modificará de manera sustancial la actitud ante la tarea docente: ésta ya no se percibirá como algo tedioso, monótono, rutinario, sino como permanente reto que exige del maestro aprovechar y poner en juego todos sus recursos para hacer realidad la meta de ayudar a crecer integralmente a sus alumnos.

Este clima de libertad se concreta en una actitud del maestro de respeto, aceptación y confianza en las posibilidades de sus alumnos.

2. Educación centrada en problemas.

Indudablemente uno de los bloqueos más importantes al desarrollo de

la creatividad lo constituye el exagerado énfasis en los contenidos que caracteriza la educación en todos sus niveles. Una educación centrada en problemas, por el contrario, exige una actitud de interrogación, de búsqueda, de investigación que está en plena sintonía con la que se requiere para el desarrollo de la creatividad.

La educación debe poner al niño en contacto con problemas que si bien deben estar a su alcance, por otro lado le exijan poner en acción todas sus posibilidades de búsqueda de información, de opinión y de actuación sobre el problema.

Contrariamente a lo que se cree, la creatividad no es un chispazo de inspiración que aparece de la nada. La Creatividad exige disciplina, trabajo, tiempo dedicado al análisis de un problema, investigación.

Si analizamos la vida de los grandes inventores nos encontramos como notas comunes, el tesón, la disciplina, la concentración de sus energías en un problema que generalmente no se olvida cuando la persona deja de trabajar conscientemente en él sino que aún en el sueño sigue procesándose a otros niveles, hasta que uniendo datos, observaciones y experiencias surge la posibilidad de unir elementos antes no relacionados y encontrar una posible respuesta.

El concebir los problemas como un reto, como una sospecha y una esperanza indudablemente los convierten ante el niño en una invitación a su capacidad de juego, de experimentar, de inventar. Sin embargo son muy pocos los verdaderos problemas que se plantean a los estudiantes; tal vez por esto la enseñanza se torna algo supremamente aburrido, que no significa ninguna posibilidad de crecimiento intelectual y personal para el estudiante.

Y sin embargo, solamente lo que se convierte en un reto es lo que garantiza la dedicación y disciplina que exige el trabajo creativo.

3. Educación activa que favorezca la experimentación lúdica.

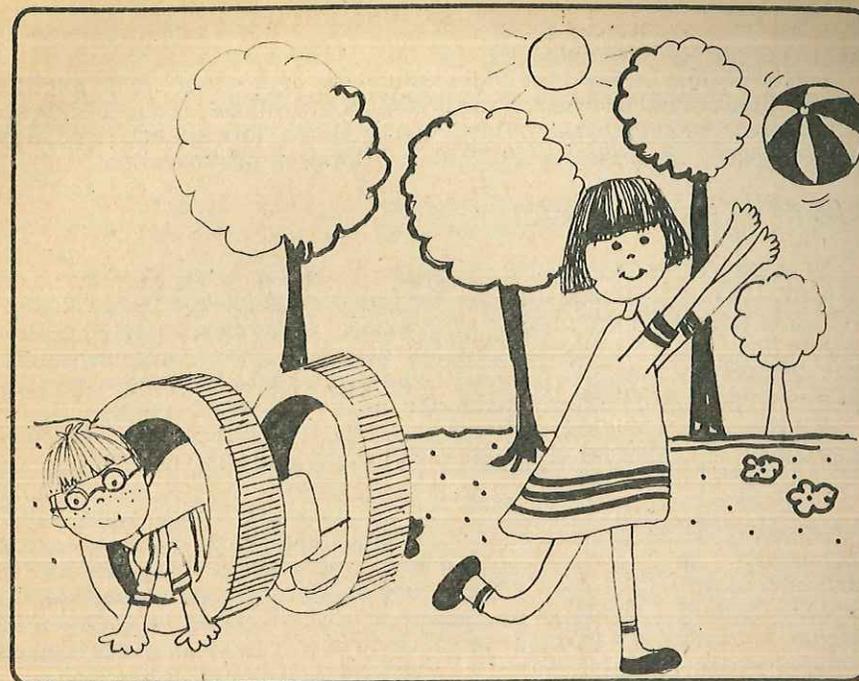
A pesar de toda la importancia que en teoría se le concede a la actividad del estudiante, la mayoría de nuestras escuelas siguen propiciando una actitud pasiva y receptiva.

Por experimentación lúdica se entiende la capacidad de "jugar con el problema" en el sentido de estar abierto a toda información, todo estímulo, por irrelevante o incoherente que parezca en un primer momento y a la necesidad de ensayar muchas posibilidades antes de elegir una.

Solo de esta forma se abre la puerta a la casualidad y con ella a la posibilidad de "encontrar una cosa mientras se busca otra". Recordemos que de esta forma se han hecho muchos descubrimientos.

La experimentación lúdica implica el "juicio diferido" según el cual debe evitarse en lo posible toda evaluación prematura, especialmente en la fase del hallazgo o producción de ideas. Debe evitarse tanto la valoración negativa como la positiva, pues la primera inhibe y coarta la generación de ideas y la segunda puede sesgar el pensamiento hacia las salidas más lógicas, obvias y viables, las cuales casi nunca son las más creativas.

El juego es una de las pocas oportunidades en las que el niño se puede liberar de las rígidas imposiciones y restricciones del pensamiento lógico y del conjunto de normas y prohibiciones provenientes del adulto: "Haz esto, no hagas lo otro, hazlo así, así no se hace..." que caracterizan su diario intercambio.



Ninguna actividad tan enriquecedora para ampliar nuestro conocimiento del niño como observarlos en sus juegos. En efecto, a través del juego el niño destruye las cosas de su mundo que le causan dolor o temor y crea y re-crea su mundo utilizando los recursos de su fantasía y de su experiencia. En el juego es donde el niño puede hacerlo realmente. No tiene que preguntarse si lo que hace está bien o mal o si le gustará a los adultos.

Las características de desinhibición, flexibilidad, fantasía y ausencia de evaluación propias del juego son muy importantes para la creatividad.

Los expertos en creatividad utilizan esta capacidad, la cual en momentos posteriores debe ser complementada con la evaluación, con la elaboración y la verificación de las ideas así como con el análisis de sus efectos y consecuencias.

Quizá el aspecto más importante para favorecer esta capacidad lúdica sea el acompañar al niño en su intercambio constructivo con el medio, mediante la creación de un clima de libertad en el cual el niño se sienta aceptado, con la posibilidad de expresar sus sentimientos, sus temores y sus ideas sin la presión de la evaluación, simplemente por el placer de la misma actividad.

En este punto es importante reubicar el papel de la fantasía. Antiguamente, la fantasía se asociaba con la creatividad. Sin embargo, últimamente, por el exagerado énfasis en lo útil y pragmático, en lo racional y lo lógico se ha descuidado el cultivo de la fantasía. No obstante, como plantea Luis Carlos Restrepo, "una educación interesada en el fomento de la creatividad debe propiciar en el niño una búsqueda activa de la fantasía. Para lograrlo, debemos invitar al niño a que rompa activamente con lo obvio, in-

sistiendo en descubrir sensaciones, cualidades o formas novedosas en lo que ya nos parece totalmente descubierto". (12).]

Torrance, uno de los principales estudiosos de la creatividad, explica cómo el niño necesita un período de precalentamiento para sus creaciones, de cualquier índole que sean. Basta que se sienta libre cuando tiene algo que expresar y que no sienta la presión o el temor de la evaluación.

A MANERA DE CONCLUSION

El estudio de la Creatividad plantea importantes retos a la educación en todos sus niveles y modalidades. Resulta paradójico que siendo el objetivo de la educación acompañar al alumno en su proceso de autorrealización, en la práctica los innumerables formalismos pedagógicos que utilizamos contribuyen más bien a inhibir, en algunos casos de manera demoleadora, el desarrollo de esta potencialidad presente en toda persona.

A manera de conclusión presento una serie de sugerencias sobre problemas que debería abordar el estudio de la Creatividad en educación.

— En primer lugar, la creatividad no se puede estudiar de manera descontextualizada del proceso educativo. Sin un análisis de lo que se enseña (contenidos), de la forma como se enseña (metodología), del para qué se enseña (metas y objetivos), y sobre todo del tipo de relación pedagógica profesor-alumno, cualquier propuesta de trabajo sobre la Creatividad quedaría sin piso, o a lo mejor se convertiría en una simple actividad de complementación. Esto plantea la necesidad de trabajar propuestas para desarrollar tanto las habilidades de pensamiento convergente como divergente, y la necesidad de enfrentar el problema de la relación contenidos — procesos, buscando mecanismos de articulación de los mismos.

— La Creatividad debe estudiarse en relación con otros aspectos muy importantes de la personalidad. Como plantea Guilford, la creatividad es ante todo "pensamiento con dirección" y el sentido de dicha dirección tiene que ver con la dimensión valorativa.

— El cambio de énfasis de la asimilación de los contenidos hacia el planteamiento, la comprensión y la solución de problemas indudablemente abre un amplio campo de trabajo a los docentes. En efecto, el definir criterios para la selección de los problemas en una sociedad dada, implica una relación escuela-sociedad abierta, dinámica y crítica.

— Finalmente, es importante anotar que si bien se han dado importantes avances en la comprensión de los mecanismos del desarrollo del pensamiento, aún queda mucho por hacer en lo relativo al estudio de los factores culturales que condicionan determinados tipos de pensamiento y al análisis de la relación forma-contenido en la estructuración de los diferentes tipos de pensamiento.

La influencia del mito, de la opinión, las concepciones sobre el hombre y la sociedad deberán ser analizadas en concreto en cada contexto Social.

BIBLIOGRAFIA

1. Rogers, C. Libertad y Creatividad en la educación. Buenos Aires, Paidós, 1978.
2. Piaget, J. Inhelder, B. Psicología del niño, Madrid, Editorial Morata, 1973.
3. Parnes, S. J. Guía del comportamiento creador. Programa de adiestramiento para analistas de sistemas. Módulo 1. México: Editorial Diana.
4. Guilford, J.P. Estructura de referencia para el comportamiento creativo en el arte, en Curtis, J. Demos G. y Torrance E. Implicaciones educativas de la creatividad. Ediciones Amaya, S.A., 1976.
5. Grinberg, L. Psicoanálisis: aspectos teóricos y clínicos. Cap. XII: Observaciones Psicoanalíticas sobre la creatividad. Alex Editor, Buenos Aires, 1976.
6. Hallman, R.J. Condiciones necesarias y suficientes de la creatividad, en Curtis, J. Demos G. y Torrance E. Implicaciones Educativas de la Creatividad. Salamanca, Ediciones Amaya, S.A., 1976.
7. Gordon, S. Sinéctica, en Davis, D.A. y Scott, J.A. Estrategias para la creatividad. Buenos Aires, Paidós 1980.
8. Desrosiers, R. La Creatividad Verbal en los niños. Barcelona: Ediciones OIKOS- TAV, S.A. 1978.
9. Sikora, J. Manual de Métodos Creativos. Buenos Aires: Editorial Kapelus, 1978.
10. Torrance E. Hallman, R.J. Citado por Gottfried, H, Maestros creativos. Buenos Aires, Editorial Kapelusz, 1979.
11. Torres, M. La Cultura de la sumisión. Publicado por ANIF, Bogotá, 1977.
12. Restrepo, L.C., Creatividad y fantasía en el medio escolar. (Mimeografiado), Bogotá, 1984.

PARTICIPACION COMUNITARIA

"Es pues ésta [la participación comunitaria] una de las estrategias mediante las cuales el Estado, el Régimen Político pretende tener presencia, legitimar su intervención ante los sectores populares que de esta manera podrían llegar a ver al Estado como su "benefactor", en la medida que aumente la cobertura de sus servicios y disminuya costos (he aquí otra de las paradojas a resaltar)".

Beatriz López de Meza

