

CÓMO DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN EL ALUMNADO

“La creatividad, viene a ser el trasfondo de todas las actividades y de todas las relaciones”.

Es complicado abordar el valor de la “creatividad” desde un planteamiento no global del tema, ya que abarca muchas interpretaciones, facetas, modos de afrontar el objetivo. Lo que sí podemos afirmar, como punto de partida es que es **“la capacidad de buscar respuesta por uno mismo a situaciones dadas”**.

Debemos preguntarnos como educadores: ¿cómo se crea esa capacidad?, ¿es algo que nos viene dado en nuestras personas?, ¿existen recursos que la favorezcan?, ¿qué podemos hacer para que nosotros y nuestros alumnos sean más creativos?

La respuesta a estas cuestiones pasa , desde nuestro punto de vista, por investigar *¿qué buscamos?* Puede ser que sólo nos interesen unas *actividades puntuales* que sean creativas, que trabajen aspectos diferentes a los trabajados ordinariamente, o puede que nuestro interés vaya más allá profundizando en el *ambiente que facilite* la creatividad.

El trabajar de forma parcheada refleja la falta de sentido en un currículo que no tiene línea definida. Por esto, el primer paso le corresponde al educador, ya que transmitimos estilos de aprendizaje donde se motiva a ser creativos o no.

Entonces.... si deseamos generar un ambiente que propicie la creatividad:

- ✓ podemos partir de una programación que tiene en cuenta la creatividad del alumno con y en el desarrollo del currículum, en sí. Es decir se hace partícipe al alumno de su propio proceso de aprendizaje; *participa paralelamente con el profesor*.

¿Cómo participa el alumno paralelamente con el profesor?:

Podemos observar que las posibilidades para hacer protagonista al alumno pueden ser múltiples y variadas. Cada tema, cada edad y cada situación puede ofrecernos muchas posibilidades para favorecer un clima participativo, motivante y creativo.

La diferencia entre un entorno rutinario y uno creativo depende fundamentalmente de la *creatividad en el trabajo del profesor*.

La creatividad en el trabajo del profesor significará seguir con el proceso de “*alerta*” a las señales o “*nexos*” a objetivos que se van desarrollando o ampliando y que nos van situando en nuevos contenidos: aquellos que nos interesan en nuestra programación y a los cuales tenemos que ir orientando.

Así el trabajo en clase no se vivirá como momentos aislados donde no existe un interrelación de lo que se aprende. *Ni que decir tiene que es un reto en el aula*.

Las actividades serán muchas veces fruto de la marcha de los contenidos en ese momento:

1. pueden ser propuestas *por los chicos*: Es interesante contar con sus aportaciones, de forma asidua en el aula.
2. puedes ser propuestas *por el profesor*, haciendo hincapié en el sentido de porqué es una buena alternativa.
3. Si acostumbramos a trabajar con las aportaciones de los padres. Estos pueden participar en clase a través de actividades más o menos puntuales. Esta alternativa ayuda muchísimo de cara a trabajar valores comunes (Familia-Escuela).
4. Es muy interesante abrirse a recursos externos a la escuela y que pueden ser utilizados en momentos determinados: charlas, teatros, cine, exposiciones, empresas, opiniones de expertos,... siempre que estos recursos sean válidos para los objetivos que nos proponemos, no por cumplir con la necesidad de hacer tantas visitas.
5. Dentro del aula también existen recursos de organización y metodologías que favorecen la creatividad: libro forum, mesas redondas, debates, asambleas, role playing,...
6. La coordinación de profesionales: Es un aspecto muy importante, sin el cual las "redes" que siguen favoreciendo esta forma de trabajar, se debilitan en un punto determinado.

Ni que decir tiene que compartiendo experiencias, aprendemos unos de otros. Sobre todo a valorar métodos y formas diferentes a los nuestros, respuestas, etc. Abrimos canales de trabajo entre nosotros, como compañeros.

Es importante, en este punto de la coordinación, partir de dos ideas claves la programación y la evaluación.

El equipo iría diseñando actividades tipo, dinámicas, formas... que generen un a unidad en la etapa, y esto que daría complementado con una evaluación continua que llevase a la mejora constante el proceso creador del equipo docente.

ACTIVIDADES TIPO

Las actividades que desarrollan la creatividad se basan en desarrollar el *pensamiento divergente*.

El pensamiento divergente invita al sujeto a lanzarse a buscar un abanico de alternativas y se caracteriza por la flexibilidad, la originalidad y la fluidez frente al pensamiento convergente que es unidireccional y potencia una respuesta determinada. Las respuesta de verdadero-falso, o blanco-negro son típicas del pensamiento convergente.

El profesor debe suscitar los interrogantes o intentar no dar soluciones únicas.

Siguiendo a *Guadalupe Medinilla* (Ilustradora de cuentos), podemos proponer algunas técnicas:

- **La metáfora y la analogía:** A través de la analogía buscamos nuevos modos de ver un problema o una situación, en vez de quedarnos cruzados de brazos esperando la llegada de la inspiración. Un buen estímulo de la creatividad es transferir los rasgos de X a Y.
- **Los contrarios:** Modificar puntos de vista convencionales suele ser camino de creatividad.
- **El método P.N.I.** (Positivo - Negativo - Interesante): Dicho método consiste en imaginar algo que no existe o en formular una hipótesis determinada y preguntarnos:
 - Lo positivo, favorable o ventajoso.
 - Lo negativo, desfavorable o perjudicial.
 - Lo interesante o curioso.
- **Las cadenas de “por qué”:** Consiste en interpelarse y cuestionar las explicaciones habituales. Por ejemplo, una experiencia interesante suele ser que un “observador ajeno o visitante”, es decir, una persona que no tiene ningún tipo de conocimiento sobre una materia, comience a preguntar el porqué de algunos procedimientos. Por ejemplo: ¿por qué las puertas de los coches no abren hacia arriba en vez de hacia un lado? Aquél que se pregunta una y otra vez el por qué puede llegar a conocimientos muy interesantes.
- **Ejercicios de relaciones remotas:** Tiene por objeto establecer relaciones entre objetos y situaciones muy dispares. Nuestro cerebro es especialista en efectuar múltiples conexiones. Al forzar las relaciones se ejercita la creatividad, como resultado de la combinación de elementos no combinables a primera vista. Es la base de los anuncios publicitarios que permiten estimular varios sentidos al mismo tiempo.

METODOLOGÍA:

Las actividades deben ser siempre planteadas desde una metodología *activa*, donde el alumno sea protagonista con la aportación y el apoyo del profesor que orienta.

Es muy importante *“la expresión oral”* como canal de nuestra creatividad, ya que es el motor de nuestra propia imagen. Debemos favorecer que nuestros alumnos se expresen, dialoguen y confronten sus opiniones, que cuantas más, mejor desarrollo de la creatividad.

La creatividad se basa en el pensamiento alternativo y divergente. Hay que estimular el que los alumnos busquen diferentes soluciones a problemas planteados.

No propongamos soluciones únicas, como correctas. Plateemos actividades donde haya múltiples soluciones y caminos, y donde lo correcto sea encontrar posibles soluciones.

Es importante tener en cuenta, siempre, el trabajo de la *“autoestima”* de nuestros alumnos. Motivarla, teniendo en cuenta que todo es válido aunque necesite mejorar. Además si nos acostumbramos a encontrar lo positivo de los errores, nos acostumbramos a *“construir”* y ser cada día más creativos.

Las actividades que se proponen pretenden ser *“tipo”* ya que variando sus componentes nos sirven para seguir utilizándolas y proponiéndolas a los alumnos.

OBJETIVOS A DESARROLLAR:

FLUIDEZ DE PENSAMIENTO:

Para los convergentes, existe la solución; para los divergentes no existe la solución, sino alguna solución.

Es necesario acostumbrar a nuestros alumnos a que tomen la fluidez, la flexibilidad y la originalidad como hábito mental que supere el miedo, la pereza, la apatía y la rutina.

El objetivo de estos ejercicios es aprender a asociar en formas nuevas, ampliar la visión para encontrar nuevas posibilidades ante situaciones planteadas. Es hacer *“lluvias de ideas”*.

Se basa en el principio de que *“para tener buenas ideas hace falta tener muchas ideas”* (Linus Ranling).

PERCEPCIÓN SENSORIAL:

Las mayores ocurrencias creativas ocurren en las personas que, además de poseer una base de conocimientos saben observar y percibir. La persona creativa sabe captar las cosas desde puntos de vista diferentes y luego los procesa de formas diferentes.

Muchos inventos no nacieron de alguien que ha tenido acceso a datos desconocidos, sino de alguien que percibió una situación de forma novedosa; alguien que dio una visión nueva a algo conocido. James Watt inventó la máquina de vapor tras observar la tapa de la olla en el fuego.

_ EXPRESIÓN CORPORAL:

La investigación de la educadora Paloma Santiago demuestra que la expresión corporal, al desarrollar la conciencia del propio cuerpo, hace a los niños más abiertos, más creativos, más desinhibidos, mejor relacionados con los demás, mejores en su rendimiento escolar, además libera las ansiedades y los miedos.

_ EXPRESIÓN VERBAL:

Por lo general, las personas creativas tienen un vocabulario abundante y variado y una sintaxis bien elaborada. “Las personas creativas no sólo tienen un rico vocabulario sino que también saben cómo manejar las palabras efectivamente”.

El lenguaje externaliza la mente; es el pensamiento que sale al exterior a través de la voz. Debemos forjar en nuestros niños un lenguaje que permita expresar el pensamiento, a través de un amplio vocabulario y a través de una buena expresión escrita y oral.

_ EXPRESIÓN GRÁFICA:

El dibujo más creativo es *el no dirigido*. La escuela se empeña por usar la copia de dibujos y el repasar modelos ya hechos como si fuéramos fotocopiadoras. Hay que dar al dibujo el carácter de expresión interior, de que confiamos en que lo que vamos a hacer va a estar bien, por el hecho de haberlo expresado nosotros, nuestros niños.

_ EXPRESIÓN PLÁSTICA:

La expresión plástica es ante todo una tarea creativa donde el niño/a aprende a desarrollar sus capacidades sensitivas, intelectuales, gráficas y expresivas a través de una serie de recursos; en un primer momento, a través de los más cercanos hasta llegar al uso de materiales más específicos o especializados.

Por ello la expresión plástica pasa por ser ante todo una actividad fluida, donde planificar y estructurar resultados no es tan importante como el proceso experimental. En el aula de plástica el profesor debe de proveerse de diferentes materiales, no olvidándose de aquellos que pertenecen al entorno habitual del niño y que muchas veces si utilizamos no van al cubo de la basura.

BIBLIOGRAFÍA:

- Amegan, S. (1993): "Para una pedagogía activa y creativa". S.. México: Trillas
- Bean, R. (1993): "Cómo desarrollar la creatividad en los niños". Madrid: Debate.
- Fueguel, C. Montoliu, M.R. (2000): "Innovemos el aula: creatividad, grupo y dramatización". Barcelona: Octaedro.
- Marín Ibáñez, R., López-Barajas, E., Martín González (coords.) (1998): "Creatividad polivalente". Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Menchén Bellón., F. (1989): "Dimensión creativa" en CARRETERO y OTROS: "Pedagogía de la escuela infantil". Aula XXI. Santillana Madrid.
- Menchén Bellón., F. (1998): "Descubrir la creatividad: desaprender para volver a aprender". Madrid: Pirámide.
- Torre, S. (1987): "Educar en la creatividad". Ed. Narcea. Madrid
- Torre, S. (1993): "Creatividad plural". P.P.U. Barcelona.
- Trigo, E. y colab. (1999): "Creatividad y motricidad". E. Trigo y colaboradores. Barcelona: Index.
- VV.AA. (2000): "La creatividad en la educación infantil, primaria y secundaria". Madrid: EOS, D.L.
- VV.AA. (2000): "Torbellino de ideas: por una educación participativa y creativa". Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, Servicio de Publicaciones e Intercambio Científico.