

Sírvete tú mismo

Sírvete tú mismo: desaprende y reinventate

Autora

Nerea Serrano Larriba

Directora

M^a Pilar Martín Gracia

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

2017

ÍNDICE

Justificación.....	4
Introducción	8
Toc, toc...¡creatividad!	10
1. ¿De qué hablamos cuando hablamos de creatividad?	10
1.1 ¿Cómo puede ser un alumno/a creativo/a?	12
2. ¿Y si enseñamos siendo creativos? Construcción de una metodología creativa..	14
2.1 Características, elementos y etapas en la creatividad.	14
2.2 Principios metodológicos. Metodologías activas.....	19
2.3 Crear un ambiente creativo. El papel del docente	23
2.3.1 ¿Cómo es el docente creativo?	24
2.3.1.1 Principios actitudinales que precisan de una explicación con mayor detalle.	26
2.4 Métodos creativos	40
2.5 Técnicas creativas.....	45
2.5.1. Clasificación de las técnicas creativas	45
3. ¿Y si ahora evaluamos siendo creativos? Aproximación conceptual de evaluación de la creatividad.....	46
3.1 Evaluar la creatividad dentro del currículo de Educación Primaria....	47
3. 2. La múltiple problemática del proceso de evaluar.	50
3.3 Un modelo multidimensional y polivalente de evaluación	51
3.4 Propuesta de unidad didáctica evaluando la creatividad.	55
Reflexión final.....	78
Referencias bibliográficas	82
Anexos.....	84

Sírvete tú mismo

Serve yourself

- Elaborado por Nerea Serrano Larriba.
- Dirigido por M^a Pilar Martín Gracia.
- Presentado para su defensa en la convocatoria de septiembre del año 2017
- Número de palabras (sin incluir anexos): 19000

Resumen

Con el presente trabajo, pretendo adentrarme en el mundo de la creatividad. Partiendo de la elección de la definición más acorde según diferentes autores de dicho término, así como las distintas etapas, para posteriormente centrarme en las características específicas de un alumno/a creativo y que todo ello sirva como referente para adoptar una postura docente o “forma de ser” propicia interiorizando una serie de estrategias, técnicas, métodos y principios metodológicos concretos que versan en el sentido de potenciar y estimular la creatividad en el ámbito educativo. Para poder llevarlo a cabo, y que todo ello, tome la importancia tan necesaria y que la sociedad cada día demanda más, se deberá incluir el desarrollo del potencial creativo dentro de los objetivos y criterios de evaluación del currículo de Educación Primaria, de esta manera nos aseguraremos de su trabajo. Finalmente, de forma más práctica propongo el ejemplo de una unidad didáctica que tiene la finalidad de trabajar en la misma línea distintos contenidos mediante una nueva metodología y forma de evaluar. Se debe formar a los alumnos/as independientemente de sus capacidades como ciudadanos activos dentro de la sociedad con la capacidad de decisión y de crítica. Deben ser conocedores de sus gustos o intereses, de sus talentos y de sus emociones y es aquí donde el docente debe guiar y acompañar en tan maravilloso recorrido, con todas las herramientas que estén a su disposición. ¡Qué herramienta mejor puede existir, sino es, la imaginación!

Palabras clave

Creatividad, docente, metodología, estrategias, evaluación, multidimensionalidad.

Abstract

With this work, I intend to go into the world of creativity. Going from the choice of the most consistent definition according to different authors of the said term, as well as the different stages, to later on, focus on the specific characteristics of a creative student so that all this serves as a reference for a teaching position or "way of being" conducive, internalizing a series of strategies, techniques, methods and specific methodological principles that address in the sense of empower and stimulate creativity in the field of education. To be able to carry it out, and take the necessary relevance that the society claims more and more every day, it should include the development of the creative potential within the objectives and criteria of evaluation of the curriculum of Primary School, in order to assure their work. Finally, in a more practical way, I suggest the example of a teaching unit that aims to work on the same line different contents using a new methodology and way of evaluation. Students should be taught regardless of their capabilities as active citizens in the society with the capacity of decision and criticism. They must be aware of their tastes or interests, their talents and their emotions, and it is here where the teacher must guide and accompany in such wonderful journey, providing all the tools that are at his/her disposal. Although, what tool can exist better than imagination!

Keywords

Creativity, teacher, methodology, strategies, evaluation, multidimensionality.

JUSTIFICACIÓN

Quiero comenzar la redacción del siguiente trabajo, con el relato extraído del cuento infantil, *Diecisiete cuentos y dos pingüinos (2000)*, por su gran originalidad e incitación a la crítica y a la reflexión, que me ha servido de gran ayuda para el planteamiento de la temática, así como de hilo conductor en algunos aspectos:

Marta se llevó el dedo a la nariz y dijo que tenía una pregunta muy importante que hacerle. El padre dejó la lima encima de una de las tres banquetas que había en la cocina, se secó el sudor con un pañuelo y le preguntó a su hija que cuál era su duda.

-Papá, ¿por qué el ocho va después del siete? (Nesquens, d. (2000): *Diecisiete cuentos y dos pingüinos*).

La sociedad actual está sufriendo una transformación a todos los niveles, nos encontramos ante una sociedad tan dinámica y plural que el concepto de educación con el que trabajamos hoy en día no obedece a las necesidades de esta nueva sociedad y en definitiva a esta nueva demanda de personas. Si bien, reflexionamos sobre el momento en el que nos encontramos en el ámbito educativo, nos damos cuenta al instante de que estamos ante una situación muy alarmante y de ello sacamos en clave dos conclusiones que nos hacen ver las necesidades existentes y por tanto de intervención, estas son, por un lado, un nivel extraordinariamente elevado de fracaso escolar y, por otro lado, la realidad asumible de que un título universitario no tiene el mismo valor que tuvo antaño. El hecho de prepararse durante años en la universidad no garantiza un trabajo al finalizar los estudios. Sin embargo, es cierto, que a cualquiera que entre en el mercado laboral le irá mejor si tiene un título universitario.

Es por ello que cada vez más, la estructura y el carácter de la industria educativa resuena bajo la tirantez del siglo XXI. Para modificar este paradigma es necesario cambiar la base o la finalidad para la que se creó la escuela, el industrialismo.

Necesitamos y debemos tener una mirada diferente sobre la educación y hablar de educación del futuro, como un proceso en el que se prepara al alumno para el cambio, no para la estabilidad, como se ha hecho siempre.

Esta nueva concepción exige una propuesta de nuevos principios fundamentales a lo que se refiere a modelos de centro, tipos de liderazgo, perfil docente, relaciones entre los agentes educativos, valores pedagógicos y didácticos, estrategias de trabajo... En definitiva, una nueva concepción del objetivo de la educación.

Un nuevo espacio de aprender y enseñar, que deberá estar impregnado especialmente de creatividad. ¿Qué queremos decir con creatividad cuando hablamos de creatividad?, ¿cómo es el alumno creativo?, ¿y el profesor creativo?... Casi siempre pensamos que la creatividad es una herramienta ausente en la mayoría de nosotros y que tan solo unos pocos genios hacen uso de ella de forma espontánea. El alumno creativo está más cerca de ser imaginativo, intuitivo, con sentido del humor, flexible en la resolución de problemas y suele desarrollar cualidades fabulosas para el aprendizaje. “Ser creativo es la dimensión más propia para hacernos y rehacernos” (F. Menchén, 1998, p.14)

Todo ello deberá estar claramente definido para evitar el desconcierto y confusión en el docente. Para conseguirlo habrá que comenzar con uno de los aspectos más importantes de todo el proceso, la formación del docente en esa misma dirección. Y sólo así, el docente podrá dar el siguiente paso; crear una plataforma creativa donde se sustente el modelo de intervención educativa que deberá invadir todos los aspectos curriculares; la elaboración de una programación abierta con un enfoque interdisciplinar y desarrollar un modelo de autoaprendizaje, favoreciendo en todo momento las etapas que definen al proceso creativo.

“La creatividad ha pasado de ser un atributo individual a un bien social” (S. de la Torre, pág.21) y en educación está pasando de ser una actividad ligada exclusivamente a la fantasía infantil o a la expresión plástica a una de las mejores herramientas metodológicas y pedagógicas que debe desarrollarse a través del currículo escolar y de forma interdisciplinar. Muchos sectores educativos tienen ya conciencia de ello, sistemas educativos como la escuela nueva, la escuela libre, activa o movimientos pedagógicos de vanguardia ya han apostado por estas nuevas pedagogías, que llamamos ahora pedagogías activas.

Menchén (1998) expone, la escuela creativa debe ser como un «mercado de ideas». Una escuela donde se pueden encontrar soluciones a los distintos problemas que surgen de una sociedad en constante cambio y donde se estimula cuidadosamente la creatividad.

Hay que volver a llevar al niño al placer de aprender, al placer de la diferencia, de la colaboración, de la libertad, de la experimentación, del entusiasmo... fortaleciendo la capacidad de observación, percepción y sensibilidad, a través del desarrollo de los sentidos; fomentar la iniciativa personal a través de la espontaneidad, curiosidad y autonomía; y para que la imaginación sea productiva necesitaremos desarrollar la fantasía, la intuición y la asociación; sólo así conseguiremos personas competentes, trabajando por el saber, el saber ser y el saber hacer, y con todo ello la sociedad podrá seguir avanzando; pues la capacidad de imaginar y crear es la que nos ha permitido evolucionar a lo largo de la historia.

Dado los desafíos a los que nos enfrentamos, la educación no necesita que la reformen: necesita que la transformen. La clave para esta transformación no es estandarizar la educación sino personalizarla: descubrir los talentos individuales de cada niño, propiciar a los estudiantes un entorno en el que sientan motivación por aprender y puedan descubrir de forma natural sus verdaderas pasiones. Cultivar la verdadera profundidad y dinamismo de las habilidades humanas de todo tipo.

Tenemos que concebir la educación, como un sistema que hace descubrir en los alumnos sus talentos, fomentándolos para que se puedan servir de ellos a lo largo de sus vidas.

Para que el desarrollo de la creatividad tome importancia ha de plantearse en normas legales, en proyectos educativos, en programaciones docentes e incorporarse en los objetivos de todas las materias curriculares y considerarla en el proceso evaluativo. Sólo así se tendrá la garantía de que se asume realmente como valor fundamental. Como señala S. de la Torre, *“un pueblo cultiva lo que en él se valora, y un escolar estudia lo que el profesor evalúa”*. (1991, p. 77)

Es necesaria la construcción de una plataforma creativa que sustente todos los elementos curriculares; los objetivos deberán estar expresados en capacidades creativas;

las competencias básicas, deberán trabajar por el saber hacer y deberán proporcionar al docente un sin fin de estrategias de intervención que faciliten el desarrollo de tareas competenciales; los contenidos, que siendo el vehículo del proceso de aprendizaje del alumno, deben tener la finalidad de que ningún pensamiento, sentimiento o acción pueda ocurrir en el vacío, por tanto, deberán ser la vía para el desarrollo de las competencias básicas y para la consolidación y adquisición de nuevos aprendizajes. deberán facilitarnos la creación de actividades motivadoras y potenciar el desarrollo de los sentidos, fomentar la iniciativa personal y estimular la imaginación. La metodología deberá sustentar el proceso creativo, pues deberá definir cómo aprenden nuestros alumnos y por ello la elección de los principios metodológicos, los diferentes métodos, técnicas y metodologías específicas deberán facilitar que cada uno de nuestros alumnos logre a través de la creatividad, alcanzar el logro de las diferentes capacidades propuestas y el desarrollo de las competencias básicas, viéndose concretado en las diferentes actividades. Todo el proceso deberá evaluarse acorde con el método que hemos trabajado, no podemos evaluar un proceso creativo sin tener en cuenta las cuatro etapas de la creatividad.

Conseguir finalmente trabajar en esta línea cubriría de sentido y significatividad el proceso de enseñanza-aprendizaje de todos los participantes en una comunidad educativa dónde todo el mundo saldría ganando, los alumnos partirían de sus intereses y desarrollarían sus verdaderas potencialidades y consecuentemente la sociedad se beneficiaría de ello.

La innovación resulta vital para aquellos organismos o empresas que se enfrentan a la competencia o quieren destacar. Muchas de ellas asumen el famoso eslogan “innovar o morir”. Esto mismo, se puede aplicar a la enseñanza, el no renovarse el no innovar equivaldrá sin lugar a duda a una regresión.

-Papá, ¿por qué el ocho va después del siete?

Respuesta: El padre se mesó su barba y se sentó. Cogió a su hija de cinco años en brazos, le dio un beso en la mejilla y le contestó:

-Porque si el ocho fuese antes del siete sería un seis.

La niña abrió sus dos manos, separó sus dedos y contó:

-Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho y diez.

-No- le corrigió su padre-. Y nueve. Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho y nueve. Nesquens, d. (2000): Diecisiete cuentos y dos pingüinos).

Para terminar, me gustaría añadir unas palabras de J. Muñoz, dice así:

Una de las paradojas más claras de los seres humanos es que el cerebro no percibe directamente las sensaciones. El cerebro es mudo, el cerebro es ciego, el cerebro es sordo. La única cosa que percibe son impulsos eléctricos. El cerebro es traductor. Nuestro cuerpo toma la energía mecánica y la transforma en energía eléctrica. Por eso mismo tenemos que educar nuestros sentidos para captar tantos datos como sea posible de la realidad y, si puede ser, sin dejarse condicionar por los prejuicios. Si no lo hacemos así, sufriremos una especie de “anosmia mental”; es decir una falta de olfato hacia los problemas. (J. Muñoz, 1994, p18).

INTRODUCCIÓN

Conseguir una nueva concepción de la educación comienza por reformar muchos aspectos que configuran el proceso: valores pedagógicos, currículo, metodología, formación de los agentes educativos...para llegar a alcanzar un nuevo objetivo en la educación, en respuesta a la demanda de una nueva sociedad. Lograr personas que encuentren sus talentos, desarrollarlos y servirse de ellos a lo largo de la vida para contribuir así a una mejora de la sociedad.

Para realizar un planteamiento innovador, e incluir la creatividad en el proceso este se ha de dotar de innovación, y para ello comenzaremos con el aspecto más importante en el éxito de este proceso. La formación del profesorado, así como la metodología a seguir, de no ser así, está condenado al fracaso.

Nacemos creativos, capaces de imaginar y de inventar, de ver las cosas desde múltiples perspectivas. Poco a poco este talento se va durmiendo, se va bloqueando, y con ello vamos perdiendo la oportunidad de crecer cada día, de contribuir a la sociedad y de disfrutar de las inmensas posibilidades que nuestra creatividad nos ofrece. El profesor ha de trabajar en ello y no dejar que en sus alumnos ese talento tan preciado se duerma. Será

su objetivo utilizar, todo tipo de técnicas, estrategias, métodos de trabajo...que estén en su mano para motivar y entusiasmar al niño.

Para que el docente pueda ser exitoso en la elección de los diferentes recursos y metodología a seguir es necesario una adecuada formación o ejemplificación de los pasos a seguir o aspectos a tener en cuenta. Es en este apartado, donde pretendo explorar y exponer lo encontrado para que todo ello pueda servir de ayuda al docente en su labor en una etapa complicada en la educación de transición o cambio de paradigma, para el que debemos de estar preparados.

El alumno debe reinventar su realidad y el profesor debe ofrecerle oportunidades para conseguirlo. Pero esto no lo puede hacer solo, será necesario compartir la responsabilidad con el medio familiar, con toda la comunidad educativa y en definitiva, con la sociedad en general, pudiendo obstar así a un auténtico desarrollo del potencial creativo de cada individuo.

A lo largo del trabajo presentaré distintos puntos en torno a características, elementos, etapas, recursos creativos, principios metodológicos, métodos, técnicas, metodologías específicas creativas de las que los docentes se pueden servir.

Pretendo ofrecer unos fundamentos teóricos significativos y un material práctico que pueda ser utilizado por los docentes que impartan la enseñanza primaria. El objetivo es desarrollar las capacidades creativas, mediante una serie de pautas metodológicas y estrategias que se le proporcionan al docente para actuar en el amplio abanico vigente.

Parafraseando a Bécquer podríamos decir:

Cuánta creatividad reprimida

anida en la mente del niño

esperando la voz del maestro

que diga: ¡comunica tu idea!

TOC, TOC...¡CREATIVIDAD!

1. ¿De qué hablamos cuando hablamos de creatividad?

Aunque el sentido general de la palabra es bastante claro, no podemos decir lo mismo de su definición, ya expresada su complejidad en 1968 por Ausubel al caracterizarlo como uno de los términos más ambiguos y confusos de toda la psicología moderna.

Para orientarse en lo que engloba el concepto en términos generales haremos de los datos recogidos en una encuesta a realizada a 24 estudiosos en 1964, en ella se comprobó que la creatividad se asociaba: 16 veces a la “originalidad”; 10, a “nuevo”, “novedad”; 6, a “extraordinario”, en el sentido de no habitual, y 6, a “inventiva” o “inteligencia”.

Podemos encontrar multitud de definiciones según los enfoques de distintos autores. Hay autores que la consideran un proceso encargado de establecer relaciones nuevas (Koestler, Parnes, De bono), otros estudiosos dan más importancia al resultado, al producto, que al propio proceso (Barron, Abric) y hay quien la define como una capacidad psicológica del mismo estilo que la inteligencia o la motivación (Guilford, Dreudhal, Ketcham, Hainovitz).

Ross L. Mooney en una conferencia 1957, con el objetivo de ordenar las definiciones en función de cuatro categorías: *persona*, *proceso*, *producto* y *ambiente*. Es decir, hay autores que priorizan los rasgos psicológicos a la hora de justificar un comportamiento creativo; mientras otros se dedicarán a trabajar, sobre todo, el aspecto concreto de las técnicas creativas; otros querrán caracterizar la creatividad a partir del hallazgo, y otros se fijarán más en aquellos aspectos ambientales que la pueden reprimir o incentivar.

Estos aspectos serían: la *persona* (Guilford, Barron, Lowenfeld y Torrance), que a rasgos generales suelen reunir una serie de conceptos como (según la recopilación de Ricardo Martín); originalidad, flexibilidad, fluidez, elaboración, análisis, síntesis, comunicativos, sensibilidad hacia los problemas, redefinición y un gran nivel de inventiva (explicado con más detalle en el punto 6.3). El *proceso creativo*, para hablar de ello, aceptaremos la descripción propuesta por Poincaré, proceso creativo como el sumatorio de preparación, incubación, compresión y verificación. Esta definición se puede establecer como el eje central de todos los métodos heurísticos.

Según Sikora, casi todos los métodos heurísticos que existen se basan en dos principios: distanciamiento y valoración diferida. Es decir, “hay que adquirir perspectiva ante el problema para poder eludir los tópicos”.

En torno al *producto*, recogerá en sí mismo las mejores características del propio proceso, la característica más evidente de un producto creativo es la novedad. “*Un producto original ideal sería aquel que no sólo ampliará nuestra concepción de la existencia, sino que también la modificará cualitativamente. La creatividad reside más en el observador que en el producto.*” (J. Muñoz, 1994, p. 23).

El último concepto que engloba la definición de creatividad, *el ambiente*, es uno de los más importantes en mi opinión y el que hará posible que esta nazca o se potencie, o, por el contrario, se frene o se “corte de cuajo” (como ha demostrado Torrance).

Haciendo mención a lo R. Marín (1991), todas las capacidades de cada sujeto pueden dejar una huella personal y por tanto única, diferente, novedosa y superadora de sí mismo y de su entorno. Lo importante es descubrir esas capacidades, cultivarlas, estimularlas y darles una posibilidad de ejercicio. Esa es la gran tarea de la creatividad, revelar en cada cual sus posibilidades mejores y hacer que contribuyan a mejorar todo cuanto constituye su entorno y su propio ser.

Esta sencilla definición, puede, de innovación valiosa nos permite acotar las realidades de todos los campos (procesos, personas, productos y ambientes), con lo cual tenemos ya un criterio para adentrarnos en este mundo, seleccionar las técnicas más adecuadas y estimular en todos y en cada uno, las mejores virtudes.

Para definir de forma breve, unitaria y generalizadora Saturnino de la Torre defiende que la creatividad no es otra cosa que “tener ideas y comunicarlas” (S. Torre, 1991, p. 24).

La creatividad no es cualquier actuación libre del niño, ni viene dada por la naturaleza o la herencia, la creatividad está en la disposición personal hacia las distintas cosas que nos rodean.

1.1 ¿Cómo puede ser un alumno/a creativo/a?

La creatividad es diversificadora atendiendo al periodo biocultural de los sujetos (S. Torre, 1985, p. 171). En cada uno de los periodos, desde el preescolar al profesional-adulto, predominan unas aptitudes básicas y unos niveles de manifestación diferenciales.

Así, en la educación infantil, la manifestación de la creatividad adopta la forma de fantasía y se expresa a través del animismo, las sensopercepciones, la expresividad espontánea o a determinadas prácticas creativas que desarrollan actividades relacionadas con la imagen o representaciones de la realidad. En el periodo profesional prevalece el talento creador y la autorrealización, manifestándose a través de la producción valiosa y la genialidad.

Como docentes, deberemos estar muy atentos a las diferentes aptitudes y actitudes que puedan manifestar los alumnos, ya que una detección temprana de un alumno creativo nos ayudará a poder desarrollar dicho talento lo máximo posible. Para ello deberemos tener en cuenta, los indicadores de creatividad o rasgos caracterológicos de una persona creativa que Guilford, Barron, Lowenfeld y Torrance aceptaron como determinantes en este aspecto, según la recopilación de Ricardo Martín:

- *Originalidad*: este es el aspecto que más relacionado está con el concepto de creatividad. La originalidad de un producto o una idea define al máximo el concepto de creatividad.
- *Flexibilidad*: capacidad con la cual el niño puede adaptarse rápidamente a nuevas situaciones, contextos, nuevas reglas del juego. Sería lo contrario a mostrar una actitud de rigidez, inmovilidad, incapacidad de modificar el propio comportamiento, actitudes o perspectivas, e imposibilidad de aceptar las múltiples alternativas en función de las diferentes situaciones.
- *Fluidez*: los niños y niñas creativos dan más respuestas a una pregunta; elaboran más soluciones y proponen alternativas sin hacer caso de las restricciones lógicas, sociales o psicológicas que se imponen en la mente.

- *Elaboración:* según Edward De Bono la lentitud es un elemento destacado del comportamiento creativo. Aunque la palabra “lento” es un concepto desafortunado en nuestra cultura y “rápido” casi un sinónimo de “bueno”. Para invertir estas categorías, solo hay que hacerse una pregunta; ¿Nos sentiríamos más felices envejeciendo “rápidamente” o “lentamente”?...
- *Análisis:* como todos sabemos, se trata de la capacidad para dividir mentalmente una realidad en partes. De analizar las diferentes situaciones/ problemas que se presenten para establecer conclusiones, semejanzas, modificaciones... Guilford lo distingue como una de las habilidades elementales del carácter creativo.
- *Síntesis:* casi todos los manuales de técnicas creativas destacan esta capacidad como una de las más definitorias de la creatividad. Habitualmente se entiende por síntesis la capacidad para combinar elementos separados formando un todo.
- *Comunicación:* Saturnino de la Torre a la hora de explicar qué es la creatividad, destaca dos coordenadas en el pensamiento creativo: ideación y comunicación. La primera estaría determinada por los procesos de producción de ideas nuevas, mientras que la segunda estaría caracterizada por la expresión de estas ideas. Según él, no es suficiente el producir ideas originales, una persona creativa las comunica efectivamente a los demás de forma espontánea.
- *Sensibilidad hacia los problemas:* las personas creativas demuestran constantemente su capacidad para detectar errores, mediante el uso de un pensamiento crítico. Y poder darle solución de la mejor manera posible.
- *Redefinición:* significa encontrar usos, funciones, aplicaciones diferentes de las habituales. La redefinición quiere acabar con una manera restrictiva de ver las cosas, agilizar la mente y liberarnos de los prejuicios que limitan nuestra percepción y pensamiento.
- *Gran nivel de inventiva:* este rasgo resulta ser una combinación de los anteriormente citados. Así como la dificultad para detectar cuándo una cosa es realmente una nueva creación, o solamente se trata de la modificación de un producto ya existente.

En conclusión, un alumno creativo está más cerca de ser imaginativo, intuitivo, con sentido del humor, flexible en la resolución de problemas y en los modos de pensamiento, así como para establecer relaciones entre elementos y suele desarrollar cualidades fabulosas para el aprendizaje.

2. ¿Y si enseñamos siendo creativos? Construcción de una metodología creativa.

La metodología es el elemento curricular que se ocupa del cómo enseñar para que los alumnos aprendan mejor. Desde un enfoque constructivista, el alumno compone ideas sobre el funcionamiento del mundo y construyen sus aprendizajes activamente, creando nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes y pasados. Debemos crear una plataforma creativa donde se sustente el modelo de intervención educativa que invadirá todos los aspectos curriculares; la elaboración de una programación abierta con un enfoque interdisciplinar y mediante un modelo de autoaprendizaje, favoreciendo el carácter globalizado y significativo que define a la educación infantil y primaria.

Una programación abierta, sometida a cualquier modificación facilita la adaptación de los condicionantes básicos; alumnos, centro, aula y los recursos de los que disponemos. Hay que tener en cuenta que mientras un método es bueno para unos alumnos, puede no serlo para otros. Es por ello que el proceso creativo es capaz de abordar diferentes metodologías activas.

2.1 Características, elementos y etapas en la creatividad.

Para poder tomar las siguientes decisiones con respecto a la metodología a seguir, es necesario primero saber que elementos rigen la naturaleza de la creatividad, cuáles son sus características, como es el proceso creativo y cuáles son los recursos que se ponen en funcionamiento. La creatividad, es el proceso de generar ideas nuevas y de poder llevarlas a la práctica, estando presente en todas las áreas y tareas, no solo en las Artes. Pero, quizá la pregunta sea, ¿Qué métodos o técnicas son los más apropiados para incorporar la creatividad a las actividades psicopedagógicas, para que el alumno adquiriera las nuevas capacidades, consolide aprendizajes y desarrolle las competencias básicas?

Para darnos respuesta poco a poco a esta pregunta, iremos resolviendo algunas de las incógnitas que suscita el concepto de creatividad cada vez que se habla de él.

El pensamiento creativo lo definen características como, la flexibilidad, la fluidez, la originalidad y la elaboración; y los elementos que rigen su naturaleza son: los que determinan las cualidades que hace que un producto o proceso pueda catalogarse como creativo; las funciones cognoscitivas que se requieren para llegar a la creatividad; y los tipos de contextos que favorecen el enriquecimiento de la misma.

Los métodos y técnicas que definan nuestra metodología deben adaptarse tanto a las etapas que rigen el proceso creativo como a los recursos que se ponen en funcionamiento para el mismo. Con respecto a las etapas, encontramos cuatro.

1. Preparación; llamada también la etapa de la cognición, es el momento de revisar, explorar las características de los problemas existentes en el entorno.
2. Incubación; en esta etapa se genera todo un movimiento cognoscitivo. Se establecen las relaciones entre los problemas seleccionados y las posibles vías y estrategias de solución. Es la etapa de la combustión de ideas.
3. Iluminación; es el momento crucial de la creatividad, pues en este momento es cuando se contempla la solución creativa.
4. Por último, la verificación; toca poner en acción la idea para comprobar si cumple el objetivo.

A lo largo de todas estas etapas, definidas y revisadas por varios autores, *Robert Sternberg*, nos propone la utilización de seis recursos básicos para trabajar la creatividad; la inteligencia, que juega un papel importante en la creatividad, ya que permite generar ideas, redefinir problemas y buscar ideas que funcionen; el conocimiento, pues es necesario tener conocimientos del área o temática en donde estamos buscando ideas creativas; los estilos de pensamiento, que definen los enfoques de cómo se abordan los problemas, pues cada persona tenemos un modo diferente de utilizar nuestras capacidades, algunos fomentan más el desarrollo de la creatividad que otros; la personalidad, define al individuo en su actuación y en la forma de acercarse al entorno; la motivación, motor que genera la energía suficiente para profundizar en la actividad; y por último el contexto medioambiental, uno de los elementos estrechamente unidos con la creatividad, pues el entorno debe presentar problemáticas que motiven el trabajo creativo.

Además de las etapas enunciadas anteriormente también debemos tener en cuenta los diferentes niveles o modalidades creativas, los cuales son resultado de la transformación o alteración del medio. Logran integrar de algún modo a todos los elementos (persona, proceso, medio y problema) pero su significado cobra relevancia en el producto. Responden al enigma de cómo se manifiesta el talento creativo en la persona.

En la década de los 50, I. A. Taylor estableció los 5 distintos niveles que abarcan la expresión de la creatividad, los cuales posteriormente fueron complementados años más tarde por E. P. Torrance.

A continuación, presento una tabla en la que aparecen los distintos niveles, sus características principales, la consecución al resultado o producto y finalmente una serie de actividades ejemplificantes que ayudan de una forma más visual la forma en la que se pueden desarrollar, así como su asimilación a nivel práctico.

Tabla 1. Niveles de creatividad.

	Características	Búsqueda de resultado	Actividades ejemplificantes
Creatividad expresiva	<ul style="list-style-type: none"> - Nivel más elemental. - Libre actuación, sin normas. - Espontaneidad. - Improvisación. 	<ul style="list-style-type: none"> - La expresión fluida y espontánea es más importante que la búsqueda de un resultado original. 	<ul style="list-style-type: none"> - Improvisación de un discurso, relato, dibujo... - Danzas con fondos musicales. - Modelado de figuras con distintos materiales: arcilla, plastilina... - Escenificación de una actividad, teatro... - Observación sistemática de distintos acontecimientos

			<p>, como fenómenos naturales...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos de palabras y números.
Creatividad productiva	<ul style="list-style-type: none"> - Se limita la libre actuación con determinadas reglas. - La improvisación de sustituye por la aplicación de técnicas y estrategias orientadas a la búsqueda de resultado. - Se reclama en el niño un cierto grado de habilidad y libertad comunicativa. 	<ul style="list-style-type: none"> - En este nivel se fija el objeto a alcanzar. - El resultado es una realización valiosa por su originalidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Realización de pequeñas obras con originalidad y unidad en el contenido (cuento, poesía, dibujo, escultura...) - Pintar un cuadro siguiendo ciertas técnicas. - Diseñar y realizar un disfraz. - Clasificar objetos de una colección. - Dibujar un comic.
Creatividad inventiva	<ul style="list-style-type: none"> - Se opera con componentes propios, que se relacionan de modo nuevo. - Se basa en la elaboración de relaciones novedosas gracias a la flexibilidad a la hora de manipular determinados elementos del medio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Las transformaciones que se pueden dar se pueden referir a métodos, técnicas, situaciones, invenciones de instrumentos, mecanismos... 	<ul style="list-style-type: none"> - Resolver problemas prácticos con cierta complejidad. - Diseñar un aparato que sustituya a alguna actividad humana - Construcción de un mecano, de un coche u otro objeto a partir de distintas piezas.

Creatividad innovadora	<ul style="list-style-type: none"> - Supone un buen nivel de originalidad y flexibilidad ideacional. - Se ha captado las implicaciones y las relaciones existentes entre los diferentes elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> - El niño o sujeto transforma el medio comunicándonos os resultados únicos y relevantes. - Los productos ya no se miden en el nivel individual sino en ámbitos culturales. 	<ul style="list-style-type: none"> - No es fácil identificar este nivel entre las actividades escolares, pero si no quedamos con la esencia del concepto se daría en la creación de actitudes hacia el cambio y traslación de ciertas informaciones a otros contextos. - Aplicar en trabajos manuales o dibujos algunos principios matemáticos o geométricos. - Utilizar de forma novedosa objetos usuales. - Plantear procedimientos diferentes a problemas ya resueltos. - Comparar ideas y su aplicación en diferentes momentos a lo largo de la historia. - Plantear situaciones futuras.
Creatividad emergente	<ul style="list-style-type: none"> - Hay un elevado grado de reestructuración de lo existente. - Se aportan ideas radicalmente 	<ul style="list-style-type: none"> - Antes que producto, es una postura personal frente al medio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Infundir una creatividad germinal, rompiendo con el modo de ver habitual, con el método de

	<p>nuevas, resultado de otras muchas derivaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inicialmente no comportan aplicaciones concretas, ha de servirse la creatividad innovadora para poder aplicarse en un determinado ámbito. 		<p>resolver ciertos problemas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habituar al alumnado a preguntarse frecuentemente en el ¿Por qué? De lo que reciben, de lo que perciben y les rodea. - Sorprender con preguntas: ¿Dónde tienes los años? ¿Cuándo viene nunca? Utilizar la interrogación creativa.
--	--	--	---

2.2 Principios metodológicos. Metodologías activas.

Después de disponer de una base teórica sobre la creatividad, estamos en disposición de ir definiendo cuáles van a ser los principios metodológicos, los diferentes métodos, técnicas y metodologías específicas que mejor van a facilitarnos el medio, para que cada uno de nuestros alumnos logre a través de la creatividad, alcanzar el logro de las diferentes capacidades propuestas y el desarrollo de las competencias básicas.

Para entender la conceptualización de creatividad, lo debemos de aceptar como un fenómeno polisémico, multidimensional y factorial. La multidimensionalidad hace referencia a cada una de las dimensiones bajo las que se ha estudiado y concebido: tales como persona o alumno, proceso, medio y producto.

A continuación, expongo los principios metodológicos extraídos de la *Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, en la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.*

En la siguiente tabla presento los distintos principios metodológicos propuestos por la ley ordenados en distintas dimensiones: persona (alumno, docente), proceso, medio y producto. Y a lado, los que se podrían añadir para llevar a cabo una metodología creativa.

Tabla 2. Principios metodológicos.

		PROPUESTOS POR LA LEY	METODOLOGÍA CREATIVA
PERSONA	Alumno	<p><i>1.-La atención a la diversidad de los alumnos como elemento central de las decisiones metodológicas.</i></p> <p><i>15.-La promoción del compromiso del alumnado con su aprendizaje.</i></p>	<p>-Crear una toma de conciencia del valor de las propias ideas.</p> <p>-Fomentar la iniciativa personal, desarrollando capacidades de espontaneidad, curiosidad y autonomía.</p>
	Docente	<p><i>16.-La actuación del docente como ejemplo del que aprenden los alumnos en lo referente al saber y al saber ser y como impulsor del aprendizaje y la motivación del alumno.</i></p>	<p>-El docente ha de guiar y asistir a los alumnos en la búsqueda, localización y evaluación de la información.</p> <p>-El docente ha de estimular la conducta creativa.</p>
PROCESO		<p><i>2.-El desarrollo de las inteligencias múltiples desde todas las áreas y para todos los alumnos.</i></p> <p><i>4.-El aprendizaje por descubrimiento como vía fundamental de aprendizaje.</i></p> <p><i>6.-La concreción de la interrelación de los aprendizajes tanto en cada área como de carácter interdisciplinar.</i></p> <p><i>8.-El fomento de la creatividad a través de tareas y actividades abiertas que supongan un reto para los alumnos en todas las áreas.</i></p> <p><i>11.-La inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como recurso didáctico del profesor, pero también como medio para que los alumnos exploren sus posibilidades para aprender, comunicarse y realizar sus propias aportaciones y creaciones utilizando diversos lenguajes.</i></p> <p><i>14.-La progresión adecuada de todos los elementos curriculares en los diferentes cursos de la etapa, prestando especial atención a la transición desde Educación Infantil y hacia la Educación Secundaria Obligatoria.</i></p>	<p>-Desarrollar la comprensión de la naturaleza y el valor del pensamiento y de la realización creativa.</p> <p>Descubrir, motivar y desarrollar un estado de alerta creativa.</p> <p>-Estimular la imaginación a través de tareas y actividades abiertas que supongan un reto para los alumnos en todas las áreas.</p> <p>-Favorecer un modelo de autoaprendizaje que es más motivador que el aprendizaje impuesto.</p> <p>-Fomentar la técnica de la pregunta y del preguntar.</p>

MEDIO	<p>9.-La actividad mental y la actividad física de los alumnos se enriquecen mutuamente.</p> <p>12.-El logro de un buen clima de aula que permita a los alumnos centrarse en el aprendizaje y les ayude en su proceso de educación emocional.</p> <p>13.-La combinación de diversos agrupamientos, priorizando los heterogéneos sobre los homogéneos, valorando la tutoría entre iguales y el aprendizaje cooperativo como medios para favorecer la atención de calidad a todo el alumnado y la educación en valores.</p> <p>17.-La relación con el entorno social y natural y, muy especialmente, con las familias como principal agente educativo.</p>	<p>-Crear un entorno estimulante que favorezca el comportamiento creativo.</p> <p>-El logro de un clima de aceptación y libertad en el aula. Protegiendo al niño de una crítica o censura innecesaria y aportando una seguridad psicológica para exponer las distintas ideas.</p> <p>-Mostrar interés y hacer uso de vivencias y experiencias del alumnado y profesorado para servir a distintos procesos de enseñanza-aprendizaje.</p>
PRODUCTO	<p>3.-El aprendizaje realmente significativo a través de una enseñanza para la comprensión y una estimulación de los procesos de pensamiento.</p> <p>5.-La aplicación de lo aprendido a lo largo de la escolaridad en diferentes contextos reales o simulados, mostrando su funcionalidad y contribuyendo al desarrollo de las competencias clave.</p> <p>7.-La preparación para la resolución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>8.-La contribución a la autonomía en los aprendizajes que conlleva el desarrollo de la competencia de aprender a aprender como elemento fundamental para el aprendizaje a lo largo de la vida.</p> <p>10.-La coherencia entre los procedimientos para el aprendizaje y para la evaluación.</p>	<p>-Desarrollar la flexibilidad de pensamiento, como capacidad de encontrar enfoques y pistas diferentes para abordar una situación.</p> <p>-Descubrir los talentos de cada individuo para que se puedan servir de ello a lo largo de la vida.</p>

La propuesta de los diferentes principios pedagógicos se basa, en una novedosa y actualizada forma de trabajo en el aula, la metodología activa. Se entiende como la posibilitadora para que se puedan desarrollar unas características específicas y poder aplicar diversas herramientas y procedimientos emergentes.

En tal sentido, el contexto que se diseña para el aprendizaje es entendido como un continuo entre las distintas áreas curriculares, dando lugar así a la interdisciplinaridad y busca eliminar las barreras de los espacios formales y no formales. Se da la posibilidad

de un trabajo cooperativo entre distintos docentes y de aprovechar al máximo todos los recursos y espacios que se den en la escuela, desde la flexibilidad de tiempos y espacios extra-escolares hasta el territorio de la virtualidad como lugar de aprendizaje integrando la red y las herramientas de la comunicación que lo facilitan.

La redefinición del papel del docente es el aspecto clave en este tipo de metodologías. El perfil del docente sufre un cambio y ha de estar preparado para enfrentarse a situaciones fuera de su “control”.

Las principales características de las metodologías activas son:

- La asimilación y significatividad del aprendizaje y de los contenidos está estrechamente ligada en a las propuestas que se realicen.
- Prioriza la adquisición de las competencias que se pueden aunar en “aprender a aprender”.
- Búsqueda continua de soluciones estratégicas y recursos para facilitar el aprendizaje y medir los logros conseguidos por el alumnado, en relación a la creatividad, inteligencia emocional, capacidad de trabajo colaborativo, pensamiento crítico, ejecutivo y aprendizaje basado en procesos.
- El marco referencial para la propuesta de las distintas estrategias es la colaboración. El aprendizaje cooperativo se asienta bajo la discusión y búsqueda de recursos por parte del profesorado.
- Trabaja con la realidad, con la significatividad. El planteamiento didáctico debe estar conectado con la realidad, con la experiencia del alumno/a. El planteamiento de problemas cotidianos, el trabajo con sus redes sociales o el uso de las aplicaciones y dispositivos móviles cercanos a los alumnos/as son claros ejemplos de cómo llevarlo a cabo.
- Búsqueda de utilidad. El proceso se orienta en torno a la realización de un producto final es un objetivo deseable, que posibilitan la involucración y motivación del alumnado, así como su justificación.

Algunas de las herramientas educativas enmarcadas en estas características pueden ser, las siguientes páginas virtuales: *The flipped classroom*, *Innovación Educativa*, *Explorador de innovación educativa*, *Justifica tu respuesta*, *Fernando Trujillo*, *La*

mirada pedagógica, Eduteka, Educa LAB, INED21, Crea y aprende con Laura.

2.3 Crear un ambiente creativo. El papel del docente.

Para que un proceso sea creativo e innovador el docente ha de conocer y servirse de distintos métodos y técnicas creativas. El método representará siempre modos o vías generales; la técnica, procedimientos concretos.

En tal sentido, me refiero a la formulación de R. Titone: *“El método viene dado por el sistema de principios generales directivos, que se presentan como válidos para la consecución de un cierto fin; la técnica representaría un expediente específico y bien articulado en sí mismo, capaz de resolver ciertas situaciones particulares.”* (1981, p.34)

Siguiendo a I. A. Taylor unas de las pautas más destacadas para crear un ambiente creativo serían:

- Reducir la frustración.
- Eliminar la competición.
- Facilitar el apoyo.
- Tolerar la libre comunicación.
- Estimular la divergencia.
- Aceptación del riesgo.
- Reducir al mínimo la coerción y las normas de comportamiento.
- Libertad para aceptar riesgos.
- Estimulación sensorial.

Cuando se habla de ambiente, hablaremos de ambiente escolar y por supuesto de ambiente familiar, que en ambos se dé todas estas características ambientales y comportamentales, posibilitará que todo fluya y que sea un proceso de aprendizaje y de forma de ver la vida y posicionarse ante ella cohesionados y orientado en el rumbo.

El intercambio o transacción positiva en un clima familiar de influencias afectivas, de aprecio, de acogida sin tensiones, permitirá un desarrollo equilibrado y una imagen positiva de sí mismo.

2.3.1 ¿Cómo es el docente creativo?

Como docente, se debe conocer a los alumnos, sus gustos, sus inquietudes para poder con ello acceder a sus talentos y que los alumnos se puedan servir de ello.

Mencionando a S. Torre, el objetivo final del educador será: “capacitar al alumno para percibir estímulos, transformarlos y hacerle competente para comunicar sus ideas o realizaciones personales mediante los códigos a los que esté más predispuesto”. (S. Torre, 1991, p. 33)

Las competencias docentes creativas, se dividen en ser, saber y hacer . El ser relacionado con características personales, el saber; con el conocimiento específico en la materia y el hacer, con la aplicación, con el hábito, con el interés. En el Anexo 7, expongo la figura más completa de información en torno al triángulo de las competencias docentes creativas

Reuniendo las competencias específicas de un docente creativo de forma globalizada los principios actitudinales que se deben seguir son:

- Será respetuoso con las preguntas o ideas imaginativas poco frecuente
- Concienciarse: conocer a los alumnos.
- Será intuitivo y flexible.
- Demostrará y dará valor a las ideas de los alumnos.
- Intentará que los alumnos tengan de vez en cuando algún trabajo “para practicar”, sin la amenaza de la evaluación.
- Tendrá y se formará para poseer un constante dominio de las distintas técnicas creativas.

- Ofrecerá distintos ámbitos de aplicación para dar pluralidad y diversidad a las manifestaciones creativas.
- Especial interés por un diagnóstico temprano.
- Atenderá a las inclinaciones y singularidades de cada alumno/a.
- Estimulará la expresión a través de distintos contenidos simbólicos, semánticos, figurativos, dinámicos...en los que el niño previamente destaque.
- Fomentará la ideación con estímulos variados en quienes carezcan de inclinaciones específicas, hasta conseguir que se sientan atraídos por unos contenidos determinados.
- Incorporará y hará uso de una gran variedad de métodos, actividades y materiales, que le ayudarán a asegurar el éxito con sus alumnos.
- Favorecer un clima de afecto y confianza, donde los alumnos se sientan seguros y acogidos.
- Ser receptivos y cariñosos. Desarrollar la autoestima de los alumnos.
- Favorecer el sentido del humor.
- Dedicarles tiempo individualmente.
- Mostrar interés por sus vivencias y experiencias.
- Ser motivadores y a la vez favorecer la autoexigencia y el gusto por el trabajo bien hecho.
- Estimular la invención en los alumnos.
- Fomentar la pregunta y el preguntar.
- Actitud participativa y cooperante.
- Aceptar y valorar la imaginación.

- Mantener una buena comunicación con las familias.

En la misma línea, pero con tareas ejemplificantes y de forma más clasificada, en el anexo 8, expongo un cuadro extraído de Marín, R y de la Torre, S (1991), *Manual de la Creatividad*, donde se presentan una serie de estrategias con ejemplos de tareas para poder aplicarlas con éxito.

2.3.1.1 Principios actitudinales que precisan de una explicación con mayor detalle.

1. Ser respetuoso con las preguntas poco frecuentes. El niño que hace una pregunta, nada le resulta tan satisfactorio como encontrar la respuesta.

El niño comienza a aprender a través de las preguntas, el “ansia del saber” del niño se refleja en el número y clase de las preguntas que hace (R. E. Myers, 1976, p. 89). En el segundo y tercer año de su vida, es cuando el niño comienza dicho proceso. Las primeras preguntas son del tipo “¿Qué es esto?”, tras de los “qué” vienen los “porqué” y los “cómo”.

De este modo cuando el niño pisa la escuela por primera vez, ya tiene adquirida la habilidad de aprender preguntado, si en el entorno familiar se ha trabajado de manera adecuada. Dando como verídica la afirmación de la capacidad con la que parte el niño a entrar en la escuela... ¿Por qué es el profesor quien comienza haciendo todas las preguntas a los niños? ¿Por qué se hacen preguntas carentes de sentido, en la que se busca una respuesta previamente dada? ¿Por un exaltamiento de la figura autoritaria y conocedora de todas las respuestas del docente?...

A continuación, presento una tabla en la que se muestra la comparativa entre una actitud creativa, motivacional y una postura a-motivacional del docente ante la formulación de preguntas en el aula.

Tabla 2. Postura del docente en la formulación de preguntas.

	POSTURA MOTIVACIONAL	POSTURA A-MOTIVACIONAL

¿Quién realiza las preguntas durante la clase?	-El alumno y el docente.	- Exclusivamente el docente.
Formulación de las preguntas.	-Libertad de intervención de todos los participantes. -Preguntas abiertas, libre interpretación.	- El alumno podrá realizar preguntas limitadas, cerradas y previamente orientadas por el profesor. - No se admiten preguntar “tonterías”.
¿Quién proporciona las respuestas?	-Alumno y docente.	- La respuesta sólo la posee el docente.
Actitud del docente ante la respuesta.	-Pueden ser no inmediatas. -Se sitúa como agente mediador, guía o facilitador entre el conocimiento y la búsqueda de la respuesta y el alumno.	-Respuestas inmediatas (previamente preparadas). -Se muestra con seguridad ante la materia, proporcionando la respuesta correcta, sin ninguna intervención en el proceso. -Se posiciona como único agente del saber en el aula.
Resultado de la respuesta.	-Posibilidad de iniciar un proceso de investigación por el alumno, para realizar la búsqueda de la respuesta. -Durante el proceso mencionado el alumno aprenderá muchos otros contenidos y actitudes transversales.	-Inhibición de preguntas de las que no se sabe respuesta por parte del profesorado. -El proceso conocido hasta ahora de auto-preguntas cómodas con auto-respuestas, ya previamente conocida. Sin libertad de intervención.
Resultado del proceso.	-Los alumnos adquirirán mayor motivación y libertad para realizar preguntas e intervenir en la clase como un agente igual de importante que el docente. -Los conocimientos que se adquirirán con la búsqueda,	-En el aula solo interviene el docente y el alumno cuando este lo reclama. -El alumno no poseerá libertad de intervención en el aula para realizar preguntas orientadas en la temática.

	<p>así como la respuesta a la cuestión se aprenderán de una manera mucho más significativa de la que será mucho más difícil olvidar.</p> <p>-Trabajar en un clima motivacional y creativo en el aula.</p>	<p>-Esa limitación de libertad influirá también en la petición de resolución de dudas por parte de los alumnos, con el resultado de tener un empobrecimiento del aprendizaje.</p> <p>-Proceso de enseñanza-aprendizaje carente de motivación y creatividad.</p>
--	---	---

El niño debe poder preguntar cualquier tipo de cosa a la que el profesor no tiene la obligación de responder con inmediatez, ni con la verdad absoluta, sino que se posicionará como guía en la búsqueda de la respuesta, iniciando así un proceso de investigación y de libre participación.

El arte de cuestionar las evidencias se entendido en todo momento como un buen método para mejorar el comportamiento creativo. Uno de los autores que más esfuerzo a dedicado a sistematizar este tipo de aprendizaje ha sido Torrance. Según este autor, si examinamos el tipo de preguntas que hacen los alumnos en clase, podemos llegar a ciertas conclusiones que pueden mejorar el aprendizaje.

Los alumnos habitúan a realizar preguntas que les permiten: 1. Conseguir un permiso (¿Puedo ir al lavabo?); 2. Asegurarse de las condiciones que ha de tener un trabajo (¿Cuántas páginas tiene que tener?); 3. Adquirir datos ¿Cómo se escribe...?) 4. Comprender conceptos. Según Torrance y Gupta, 1964, en las escuelas más modernas, un 25% de los estudiantes afirman tener miedo de preguntar y esto se incrementa en un 70% en las instituciones más conservadoras.

En el estudio, una gran mayoría de docentes, únicamente elabora preguntas de memorización, de elección múltiple o emparejamiento. Reduciendo el aprendizaje a una memorización superficial y restrictiva de una serie de conceptos.

¿Cómo podemos cambiar esta dinámica aburrida y practica adquirida de la mayoría de las escuelas? Es muy fácil; aprendiendo a formular mejores preguntas, estimulantes, reflexivas o hipotéticas.

Es en este punto donde la habilidad inquisitiva, la curiosidad y la capacidad del enseñante para tratar con respeto las preguntas de los alumnos y ayudarles a obtener las habilidades necesarias para encontrar las respuestas es fundamental.

Como dice E. Paul Torrance y R. E Myers en la enseñanza y el aprendizaje creativo es muy importante que las preguntas animen a los alumnos a ensanchar su pensamiento y a apreciar nuevas relaciones, a descubrir lagunas en sus conocimientos y a desear adquirir mayor información o emprender nuevas actividades. Estas preguntas estimulan a los alumnos a pensar sobre temas que van más allá del material ofrecido por sus profesores o textos. Por tanto, el profesor que de forma regular realiza preguntas que exigen de sus alumnos luchar con y por las ideas, está promoviendo una educación e involucración a nivel cognoscitivo y emocional, consiguiendo con todo ello, la razón más importante para plantear preguntas, el deseo por aprender.

Para que el enseñante sea conocedor y pueda llevar a la práctica una adecuada formulación de cuestiones, lo correcto será comenzar por ver los diferentes tipos de preguntas que se pueden elaborar, así como el tipo de pensamiento que exigen cada una de ellas, de todo ello expongo una tabla que se muestra a continuación:

Tabla 3. Preguntas para hacer pensar.

	<p>1. Interpretativas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ayuda a comprender materiales escritos. - Nos pide una valoración personal a la vez que nos obliga a relacionar cosas diversas. <p>Ejemplo:</p> <p><i>¿Qué crees qué significa la afirmación que hace el autor en el texto?</i></p>
--	---

<p>Preguntas que exigen un pensamiento analítico</p>	<p>2. Comparativas</p> <ul style="list-style-type: none">- Ayuda a entender mejor un tema, mientras se comparan objetos, personas, procesos, acontecimientos e instituciones.- Se establecen continuas referencias a los parecidos o diferencias. <p>Ejemplo:</p> <p><i>¿Cuáles son las diferencias más importantes entre un colegio y una universidad?</i></p>
	<p>3. Analíticas</p> <ul style="list-style-type: none">- Nos permiten profundizar en una cuestión.- El alumno o alumna debe asignar una valoración a los distintos elementos o hechos.- Estimula un pensamiento ordenador, exige del alumno sus elementos esenciales, afirmaciones, procesos, organizaciones y hechos.- Debe razonar sus respuestas.- El profesor para formular este tipo de cuestiones se debe asegurar de que sus alumnos están bien informados sobre el tema a trabajar, antes de realizarlas para que no se encuentre perplejos y frustrados para abordar la respuesta. <p>Ejemplo:</p> <p><i>¿Cómo funciona un microondas?</i></p>

<p>Preguntas que exigen síntesis: cuando una persona combina partes, elementos e ideas hasta convertirlas en algo nuevo, que antes no se apreciaba, esta haciendo una síntesis.</p>	<p style="text-align: center;">1. Sintéticas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suelen hacerse cuando los alumnos han tenido ciertas experiencias o han recopilado hechos que tienen entre sí cierta relación. - No se pueden usar continuamente, se debe variar con frecuencia y a forma de empleo de estas preguntas. - Intentan hacer recapacitar sobre un tema, a la vez que buscan sus rasgos más definitorios. <p>Ejemplos:</p> <p><i>¿Cómo titularías este texto?</i></p> <p><i>Enunciado extraído de ejercicio “Juntando cosas” de R. E. Myers y E. P. Torrance, ¿Can you Imagine?, Boston, Ginn & Co., 1965, págs. 36-37:</i></p> <p><i>“Supón que te dan estas tres cosas: un lápiz, una bolsa de papel y un imperdible. Luego se te pide que devuelvas una de las tres. ¿Cuál devolverías? ¿Por qué? ¿Qué harías con las otras dos? ¿Podrías usarlas juntas? ¿Cómo? Escribe tus soluciones e ideas”.</i></p>
	<p style="text-align: center;">2. Preguntas de pensamiento convergente</p> <ul style="list-style-type: none"> - Son como las que hacía Sócrates a sus alumnos para orientarlos en el camino del conocimiento, de manera que pudieran descubrir solos las respuestas. - En el pensamiento convergente el niño reúne los conocimientos de tal forma que puede llegar a una respuesta o solución correcta, óptima o convencional. - Es adecuado servirse como ayuda, la pregunta de retención para hacer que la conexión y la escucha entre alumnos y profesor este activa.
	<p style="text-align: center;">3. Preguntas de redefinición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Necesitan gran dosis de síntesis y creatividad para poder ser contestadas. - Son de las preguntas más estimulantes que un profesor puede plantear. - Exigen que un alumno redefina un objeto, persona o hecho.

	<p>Ejemplos:</p> <p>“Adivinanzas” extraídas de E. Paul Torrance y R. E. Myers “La enseñanza creativa”, 1976, p. 224;</p> <ul style="list-style-type: none"> - “¿Por qué un reloj es como el Sol?” (<i>El primer reloj del hombre fue el Sol. La mayoría de los hombres de la Tierra lo siguen empleando todavía para medir el tiempo</i>). - “¿Por qué un reloj es como un profesor?” (<i>Una vez que se le acaba la cuerda, se queda parado mucho tiempo</i>). - “¿Por qué un reloj es como tú?” (<i>Necesita energía para andar, lo mismo que un niño necesita energía que le hace seguir adelante</i>).
<p>Preguntas de pensamiento divergente o sin respuesta preestablecida</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Invitan a una gran diversidad de respuestas o a una manera de pensar divergente. - Hace pensar al alumno en diferentes posibilidades, así como distintas direcciones para hallar una respuesta, sin factores inhibidores de presentar una respuesta “correcta” o ya “admitida”. - El alumno responde en función de sus propias experiencias. - Este tipo de preguntas ofrecen a los alumnos que no han destacado en preguntas de tipo memorístico y de pensamiento convergente, la oportunidad de demostrar otro tipo de pensamiento. Taba y Elkins (1966) defendían este tipo de preguntas como una muy positiva estrategia de enseñanza para alumnos desventajados. - Se descubre el valor de las propias ideas y una mejora del autoconcepto o autoestima. - Incitan al alumno a aprender más sobre el tema que se está tratando, ya que ha de ser capaz de defender sus respuestas. <p>Ejemplos:</p> <p><i>Enunciado extraído de ejercicio “Barcos y cosas” de R. E. Myers y E. P. Torrance, ¿Can you Imagine?, Boston, Ginn & Co., 1965, p. 12-13:</i></p>

	<p>1. Estimulantes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exigen ir más allá de la información proporcionada, para determinar distintas implicaciones o aplicaciones, considerar consecuencias o efectos, realizar análisis, síntesis y evaluaciones. - Las respuestas a este tipo de preguntas dan lugar a registros muy sorprendentes y tremendamente creativos. <p>Ejemplos:</p> <p><i>¿Qué es lo primero que harías si fueras presidente de España?</i></p>
	<p>2. Reflexivas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tienen la intención de facilitar la resolución de un problema o la creación de una nueva “realidad” del alumno o alumna. <p>Ejemplos:</p> <p><i>¿Siempre piensas en ti o en los demás?</i></p> <p><i>¿Por qué los objetos caen al suelo?</i></p>
	<p>3. Hipotéticas</p> <p>Ejemplos:</p> <p><i>¿Qué sucedería si la Tierra no tuviera Sol?</i></p> <p><i>¿Qué pasaría si el mundo se quedaría sin electricidad?</i></p> <p><i>¿Por qué abrimos la boca cuando miramos para arriba?</i></p>

En el ámbito de la creatividad, la formulación de cuestiones o el arte de preguntar ha adquirido una gran importancia. A. F. Osborn (*Applied Imagination*, 1953), en una de las obras más emblemáticas de la creatividad, propone un método innovador basado en dicho arte, inicialmente lo designó *brainstorm* o torbellino de ideas, y más tarde se difundió como el método universalmente conocido, *brainstorming*.

Para Osborn, las preguntas son un sistema incomparable para potenciar el pensamiento creativo. Su tabla de cuestiones se ha convertido en todo un clásico en esta temática, a continuación, muestro algunas de esas preguntas:

- *¿Otros usos? ¿Y si se modifica?*

- *¿Adaptar? ¿Se parece a alguna cosa? ¿Sugiere otras ideas? ¿Podría copiarse?*
- *¿Agrandar? ¿Qué se puede añadir? ¿Más tiempo? ¿Más fuerte? ¿Más alto? ¿Duplicarlo? ¿Multiplicarlo?*
- *¿Disminuir? ¿Qué se le puede quitar? ¿Se puede hacer más pequeño? ¿Más bajo? ¿Se puede suprimir? ¿Se puede dividir?*
- *¿Substituir? ¿Qué hay que poner en su lugar? ¿Otros materiales? ¿Otros procedimientos? ¿Otras fuentes de energía?*
- *¿Reordenar? ¿Intercambiar componentes? ¿Otros modelos? ¿Un orden diferente? ¿Cambiar de aspecto?*
- *¿Invertir? ¿Considerar una versión contraria? ¿Intercambiar? ¿Cambiar de posición?*

¿Combinar? ¿Por qué no se intenta una mezcla, un conjunto, una combinación? ¿Enlazar las unidades? ¿La finalidad? ¿Los incentivos? ¿Las ideas? E. P. Torrance a través de sus famosos tests, pruebas o juegos de pensamiento creador, ha recogido muchas experiencias en donde se revelaba la fecundidad de determinados métodos para estimular el pensamiento creativo. Después de la aplicación de varias de sus pruebas, los sujetos aumentaban su capacidad y eran más creativos, a la hora de realizar los tests, así como en extrapolación a otros campos.

Volviendo a mencionar a Osborn y para culminar el apartado en el que nos encontramos me gustaría recoger esta afirmación, y dice así: “La pregunta es la más creativa de las conductas humanas” (1970, p. 252). Sin llegar a tal exageración, el arte de preguntar no es la conducta más creativa del ser humano, pero si ayuda a ponerse en camino del éxito creativo.

2. Concienciarse: conocer a los alumnos.

E. Paul Torrance y R. E Myers señalan que los profesores que enseñan, y cuyos alumnos aprenden más creativamente, parecen conocerlos casi por intuición. De ahí la necesidad y la importancia que tiene el conocer mejor la historia personal de los alumnos, sus facultades, sus intereses y relaciones interpersonales para poder realizar una labor docente efectiva.

Los profesores que tienen popularidad de enseñar eficientemente y facilitar un desarrollo creativo dan la impresión de tener un conocimiento íntimo y extenso de sus alumnos. Para acceder y entender el mundo de los alumnos en su globalidad, los docentes se pueden servir de la observación, de la realización de tests estandarizados, así como en el trabajo de habilidades creativas que se reflejan en formas de conducta que no aprueba la sociedad (el profesor no debe dejarse cegar por una conducta prohibida hasta tal punto que sea incapaz de darse cuenta de las potencialidades que encierra, y que con una dirección inteligente y amorosa podrían germinar en unas realizaciones positivas extraordinarias) y el uso del aprendizaje que tiene el alumno fuera de la clase.

El poseer tanta y variada información de los alumnos solo nos aportará beneficios en el proceso de enseñanza y aprendizaje y nos dará multitud de ideas sobre formas de enseñar a los alumnos creativamente.

Tabla 4. Recursos para obtener información sobre el alumno/a.

<p>Cuestionarios</p>	<p>En el <i>anexo</i>, 1, 2 y 3 muestro como ejemplo varios cuestionarios que se podrían aplicar en el aula, destinados al último nivel de segundo ciclo y tercer ciclo.</p> <p>Con este tipo de cuestionarios queremos tener una toma de contacto inicial con el alumno, conocerlos más y partir de sus gustos e intereses.</p> <p>El cuestionario 3 elaborado por Rosario Ortega y Rosario Del Rey (2001) para un estudio internacional sobre el clima escolar y violencia, nos aporta preguntas muy enriquecedoras y nos permite poder aplicarlo en reiteradas ocasiones a lo largo del curso escolar para tener saber en todo el momento las relaciones personales que se dan en el aula, su evolución, así como su forma.</p>
-----------------------------	--

<p>Diario y calendario</p>	<p>Los diarios realizados por los alumnos para que puedan ser comentados y sirvan como inicio de una exposición y una libre participación en el aula por parte los alumnos, lo correcto sería exponerlos de semana en semana. En ellos deben exponer y describir todo lo acontecido durante de la semana dando mayor protagonismo a anécdotas o situaciones fuera de lo común. Dichos diarios no se calificarán ni corregirán.</p> <p>El calendario nos proporcionará una herramienta muy válida para que los alumnos seleccionen fechas y acontecimientos interesantes o significativos para ellos.</p>
<p>“Supongamos”</p>	<p>Ejercicios desarrollados y explicados en el anexo 4.</p>
<p>Ejercicio tátil</p> <p>“¡Cierra tus ojos! Extiende tus manos. ¡Adivina ahora qué es lo que tienes en ellas!”</p>	<p>Para realizar esta actividad el docente previamente debe prepararse con antelación los objetos que va a proponer a los niños. Deben ser objetos que susciten interés desde el punto de vista de su forma, textura y diseño.</p> <p>Además de la previa preparación de la actividad, durante su realización se deberán de hacer preguntas sobre la identidad y uso del objeto y se anotará los gestos que realicen los alumnos, la forma con la que manejan el objeto y las propuestas más anecdóticas.</p> <p>Algunas de las preguntas que se pueden realizar serían:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Has jugado alguna vez a este juego? - ¿Crees que podrías decirnos que sensación te causa el objeto? - ¿De qué crees que está hecho? - ¿De cuántas maneras puede usarse? - ¿Por qué te gusta tocarlo? ¿Por qué no?

	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Habías tocado antes algo parecido? - ¿Cómo crees que podría usarse este objeto? - ¿Lo emplearías para alguna otra cosa? - ¿Lo podrías acoplar a otros materiales y hacer algo con ello? - ¿Es difícil pensar con los ojos cerrados? - Ahora que ya lo has visto, ¿Cuántas cosas harías con el objeto? ¿Se parece a lo que pensabas?
<p style="text-align: center;">Observación</p> <p>Para ser eficaz, el profesor ha de estar atento a lo que sucede a su alrededor. Como defiende Torrance, avalado por Viktor Lowenfeld (1957) un profesor no se debe limitar a oír, sino que ha de escuchar los sonidos de la clase e intentar entender sus características y relaciones.</p> <p>Cierto es que el profesor esta sometido a una gran recepción de información de la cual debe saber seleccionar los datos mas</p>	<i>Investigación directa</i>
	Reuniones informales entre profesores y alumnos, por norma general son las fuentes mas reveladoras
	Reuniones con los padres o del entorno intimo del niño.
	<i>Investigación indirecta</i>
	<p>La información se puede adquirir dando a los alumnos frases incompletas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Me gustó mas la escuela cuando nosotros... - Me enfado cuando... - La escuela sería mejor si... - Es divertido... - Me gustaría más ser como... - Me gustaría que mi madre (padre, hermana, hermano...) fueran... - Me gustaría poder aprender... - Tenemos demasiadas... - Si pudiera...

<p>relevantes que se encuentran a su disposición.</p> <p>¿A qué debe prestar atención primaria el profesor?</p> <p>Mary Jo Johannis, ha compuesto una lista de claves, que deben tenerse en cuenta al observar a los niños. La expongo a modo de recurso en el anexo 5.</p>	<div data-bbox="826 262 1369 465"> <ul style="list-style-type: none"> - Mi madre (padre, hermano, hermana...) siempre... - Me gustaría poder emplear más tiempo en ... </div> <div data-bbox="826 465 1369 965"> <p>Actividades de pensamiento divergente, este tipo de actividades no es frecuente trabajarlas por ello los alumnos no saben qué hacer cuando les decimos: “Trata de pensar en algo que no pensaría ningún otro compañero de la clase”</p> <p>Este tipo de actividades permite a los alumnos buscar diferentes soluciones a los problemas que se presenten. Además, los niños de bajo rendimiento demuestran poseer talentos insospechados y por el contrario algunos de los alumnos más aventajados dejan de sobresalir.</p> </div> <div data-bbox="826 965 1369 1800"> <p>Técnicas de personificación para aprender sobre los niños. Se realizan preguntas como estas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué preferirías ser: una mariposa o una ardilla? ¿Por qué? (un grillo o una abeja, un pavo real o una ballena, un lobo o una tortuga). - ¿Incluso en invierno? ¿Y en primavera? - Si fueras una ardilla o una mariposa, ¿Qué es lo que más te gustaría hacer? - Si estuvieras en la Luna ¿Preferirías ser una mariposa o una ardilla? ¿Por qué? <p>En el análisis de las respuestas, se consideran factores como la belleza, la longevidad, la movilidad, la inteligencia, el peligro y el compañerismo.</p> </div> <div data-bbox="826 1800 1369 1995"> <p>Identificación con los roles sexuales por medio de dibujos. Sin querer de hacer de psicólogo, el profesor puede hacer uso de fotografías y dibujos en su intento de comprender mejor a sus alumnos.</p> </div>
---	--

	<p>Se muestran retratos de niños y niñas aproximadamente de la misma edad que los miembros de la clase, y preguntándoles que les parecen los chicos de los retratos, pidiendo que les pongan nombre, y respondan a algunas preguntas sobre los gustos y personalidad de los retratados</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál de los niños se portaría bien con las palomas y las ardillas? - ¿A cuál le gustarían las arañas y los sapos? - ¿Cuál cogería un dulce cuando no le ve el tendero? - ¿Cuál disfrutaría asustando a la gente? - ¿A cuál te gustaría tener por mejor amigo? ¿Por qué?
	<p>Aprender sobre los niños pidiéndoles que investiguen un concepto. Ejemplo de la actividad en el anexo 6.</p>
	<p>Actividades de “expectativas” de los siguientes hechos para los que entrañaban para los alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El retumbar del trueno. - El olor a gasolina. - El carraspeo del profesor. - El sonido de un perro arañando la puerta. - El silbido del vapor. - El sonido de un timbre. - Un niño que comienza a llorar. - El zumbido de un motor. - El sonido del teléfono.

2.4 Métodos creativos

La palabra método es de una gran polivalencia y se emplea en situaciones donde puede ser sustituida por sinónimos como: modo, forma, procedimiento, táctica ... que nos conduce a la meta u objetivo.

- Clasificación de los métodos heurísticos por autores más destacados

Como en las anteriores categorías, en este apartado también carecemos de estudios clasificatorios y sistematizadores. Revisando las clasificaciones más difundidas entre nosotros, cualquier persona advertiría al instante de la descoordinación existente en la denominación y catalogación metodológica.

J. Sikora (1979) propone, que los métodos no se pueden ordenar de una manera única. Utilizando como criterio el grado de dificultad para denominar la metodología, establece cinco métodos básicos, cada uno de los cuales comporta diversas técnicas, y estas admiten a su vez, variaciones de procedimiento.

Tabla 5. Clasificación de los métodos heurísticos por J. Sikora.

MÉTODO	TÉCNICAS	VARIACIONES
Relaciones forzadas	Superposiciones	Técnica catálogo
	<i>Juego force it</i>	
	Integración campos secundarios	
	Análisis de palabra-estímulo	
Brainstorming	Colaboración grupal	Variante ISES
	Phillipps 66	Técnica Trigger
	Detención y avance	Buzz-Session
	Técnica 653	Cuaderno colectivo Ideas Delphi

	Técnica 4x3	Consulta de tarjetas
	Brainstorming imaginario	
	Brainstorming didáctico	
Pensamiento lateral	Desarrollo de alternativas	
	Duda de las hipótesis	
	Descubrimiento de la idea principal	
	Descomposición	
	Inversión	
	Analogías	
	Casualidad	
Pensamiento morfológico	Análisis funcional	
	Listado de atributos	
	Descripción del campo del problema	
	Morfología de la información	
	Circumrelación	
Sinéctica	Biónica	
	Sinéctica visual	
	Método de Tilmag	
	Técnica de N-M	

El instituto Battelle (Mánager- Magazin) recoge 43 técnicas, agrupados en seis categorías heurísticas.

Tabla 6. Clasificación métodos heurísticos por el instituto Batelle.

1. Brainstorming	Con nueve variantes del mismo
2. Métodos de Brainwriting	Método 365
	Brainwriting-pool
	Ideas Delphi
	Consulta de tarjetas
	Idea- Engineering
	Cuaderno colectivo
	Técnica de Trigeer
3. Métodos de orientación creativa	Biónica
	Búsqueda de solución según principios heurísticos
	Campo de búsqueda- profundización
4. Métodos de confrontación creativa	Sinéctica clásica
	Reunión sinéctica
	Sinéctica visual
	Análisis de palabra estímulo
	Juego Force-Fit
	Método Tilmag
	Integración de campos adyacentes
	Intuición semántica
	Relaciones forzadas
	Técnica de catálogo
5. Métodos de estructuración sistemática	Clases morfológicas
	Análisis funcional

	Listado de atributos
	Exposición del campo del problema
	Morfología secuencial
	Árbol de solución de problemas
	Análisis
6. Métodos de especificación sistemática de problemas	Abstracción progresiva
	Análisis epistemológico
	Método K-J
	Método N-M
	Matriz de hipótesis
	Árbol de relevancia

La clasificación de Sikora y la del Instituto Batelle, son muy similares, difiriendo entre ellas los criterios de clasificación.

También destacaré las aportaciones en este ámbito de A. Moles y R. Caude (1977) que agrupan en cinco grandes modalidades metodológicas las técnicas creativas, caracterizadas por un enfoque inventivo de innovación productiva y técnico-científica.

A. Kaufman, M. Fustier y A. Drevet (1973) establecen tres grandes procedimientos o vías mentales con técnicas concretas para estimular la creatividad. Respondiendo a tres ejes cognitivos.

Tabla 7. Clasificación A. Kaufman, M. Fustier y A. Drevet (1973)

CLASIFICACIÓN	
A. Moles y R. Caude (1977)	A. Kauffman, M. Fustier y A. Drevet (1973)

1. <i>Análisis fenomenológico</i> , nivel de atención a lo irracional y surrealista reformulación.	1. <i>Métodos intuitivos</i> con técnicas como: trituración, superposiciones, analogía...
2. <i>Listas y matrices de descubrimiento</i> , recoge los métodos aleatorios y probabilísticos.	2. <i>Métodos analíticos</i> , técnicas Delphi, grafos, diálogo grupo-máquinas...
3. <i>Análisis dimensional</i> , cualquier fenómeno puede ser incluido en una red de medidas u ordenamiento.	3. <i>Métodos combinatorios</i> incluyen técnicas Matrices de descubrimiento, método morfológico.
4. <i>Procedimientos lingüísticos</i> , etiología, traducción, esquematización...	
5. <i>Procedimientos críticos</i> , refinado, oposición, análisis.	

Por último, M. Fuster (1975) como S. Torre, proponen la clasificación mas exhaustiva y discriminadora. Aunque existan técnicas que participen en más de un enfoque, siempre prevalece una de las tres vías. Por otro lado, dan origen a los estilos metódicos de la creatividad, esto es, modos prevalentes que tienen las personas de afrontar un proceso, ya sea de percibir, procesar información, aprender, enseñar, pensar o actuar.

Esta clasificación de los métodos creativos se divide en:

1. **Métodos analógicos:** se busca la semejanza entre la situación que nos plantean y otras conocidas. Estos métodos recurren a la aproximación de elementos. Por ejemplo: el pensamiento lateral.
2. **Métodos antitéticos:** análisis de los problemas. Nos permite explorar nuevos conceptos accesibles únicamente por el método de rechazo: antítesis, diferencia, oposición, negación, deformación, superación, utopía (M. Fuster, pág. 33). Por ejemplo: el pensamiento morfológico.
3. **Métodos aleatorios:** relaciones imaginativas, estimaciones aleatorias. Por ejemplo: la sinéctica.

2.5 Técnicas creativas

La creatividad como proceso de pensamiento y vida, como capacidad mental y solución de problemas, como producto e ideación, como interacción con el medio, como actitud personal, dará pie a técnicas diferentes.

Cada técnica creativa puede ser descrita como un proceso, como una cadena o secuencia de pasos a seguir, de reglas a aplicar. Suelen iniciarse con la clarificación de la meta o problema y en una segunda fase entran en juego los mecanismos o pasos particulares de cada técnica.

“La técnica creativa desempeña la función de anzuelo unas veces y de iluminaria otras” ...hacen de instrumento polinizador permitiendo afianzar, estimular y desarrollar la creatividad”. (S. de la Torre, 2006, pág. 70).

Ellas nos facilitan el acceso a la reserva o potencial que todos tenemos, que no es otra cosa que el cúmulo de nuestros autoaprendizajes y conocimientos adquiridos, experiencias vividas, reflexiones, sentimientos, imágenes... Todo este “bagaje” no se sitúa en igual plano de la conciencia, sino que se dan, tres niveles o estados del potencial:

Potencial activado o presente: aquel que es controlable conscientemente, como las destrezas, habilidades y las capacidades divergentes. Predominan las fuerzas racionales sobre las irracionales.

Potencial latente: se sitúa a nivel preconscious. Tales son algunos aprendizajes, experiencias, vivencias, emociones y sentimientos que para ser evocados precisan de alguna técnica de distinta naturaleza. Es el gran arsenal de la creatividad.

Potencial Subyacente: se sitúa a nivel subconsciente. Se puede acceder a él, a través de estrategias oníricas, hipnóticas, sofrológicas...

2.5.1. Clasificación de las técnicas creativas

La agrupación de las técnicas resulta igual de diversa y compleja que todas las anteriores clasificaciones. No obstante, se podría reducir dicha clasificación en torno a dos criterios:

Criterio extrínseco: como la edad de los sujetos, agrupamiento, ámbito profesional...

Criterio intrínseco: finalidad, función cognitiva prevalente, modelo teórico en el que se inspiran, procedimiento metodológico...

Atendiendo a ambos criterios y para que quede de forma más concisa y detallada la clasificación de las distintas técnicas expongo las distintas figuras en el anexo 10.

3. ¿Y si ahora evaluamos siendo creativos? Aproximación conceptual de evaluación de la creatividad.

¿Se puede evaluar la creatividad? ¿Cómo se evalúa la creatividad? ¿Qué aspectos debo tener en cuenta? ¿Si evalúo creatividad, entonces tengo que evaluar creativamente? ¿Cómo ser creativo, si debo cumplir unos objetivos / criterios que no contemplan dicho concepto? ¿Los resultados serán fiel reflejo de la realidad, es más, son las evaluaciones actuales reflejos reales de las capacidades de los alumnos/as?...

Todas estas cuestiones y una infinidad más, se me vienen a la cabeza, como si de fuegos artificiales se tratara, en un sin cesar de cuestiones que a veces surgen de forma espontánea y otras se solapan, se retroalimentan, se subdividen...que en definitiva, no hacen más que afianzar la idea, ya tan comentada en apartados anteriores, de la complejidad que atañe el concepto de creatividad, que sin duda alguna crece a nivel exponencial si ya hablamos de evaluarla, y todavía más si lo debemos de hacer dentro de un currículo escolar.

Como cual humano pisando por primera vez Marte, para entender su funcionamiento y lógicamente poder servirme de él, me planteo en primer lugar, ¿Cómo entiendo la creatividad? En mi opinión, la creatividad, es un concepto “vivo”, dinámico, multidimensional y polisémico. Como concepto vivo, podría recurrir a una analogía comparándolo con el vuelo de un ave. El vuelo de un ave, es acción, aleteo, movimiento sostenido.



¿Podríamos aprender el vuelo de un ave mediante una sola foto? ¿sí lo hicieramos de esa forma estática, sería fiel a la realidad de su movimiento? ¿Captaríamos los pequeños detalles, así como su progreso, despegue y aterrizaje? No nos servirá pues una única prueba, que nos aportará aquello que no buscamos, quietud o reflejo de una imagen estática. Intentar fijar dicho proceso mediante una sola foto, solo hace que lo paralicemos y con ello disvirtuemos. Captamos un momento, su posición, pero perdemos lo fundamental: su funcionamiento.

Realizarlo de esta forma, no reflejaría la naturaleza innata del movimiento y con ello la naturaleza innata de la creatividad. Evaluar la creatividad, es como ver una imagen en movimiento. ¿Si esto es así, que pruebas o instrumentos nos permiten evaluar dicha fenomenología?, ¿Cómo o con qué poder evaluar un proceso en constante movimiento?

Para captar el movimiento se podría resolver fácilmente mediante la secuencia de fotos, videos, posteriores descripciones y argumentaciones... ¿Dichas técnicas o formas de poder percibir el “movimiento” se podrían aplicar en el ámbito curricular? ¿Agrupaciones de actividades, portafolios, diarios de clase, entrevistas...nos ayudarían a percibir con mayor exactitud el momento creativo en el que se encuentran los alumnos/as?

En definitiva, como señala S. de la Torre *“lo que nos interesa de un fenómeno como es el de evaluación de la creatividad, no es la terminología, sino la comprensión que nos comunica; la equivalencia entre el concepto mental y la realidad del fenómeno”* (2006. p. 186)

3.1 Evaluar la creatividad dentro del currículo de Educación Primaria.

Siendo conocedores de la esencia que encierra el fenómeno de la evaluación de la creatividad, el cómo aplicarlo dentro del currículo de la Educación Primaria será otra cuestión que deberemos explorar, en este “nuevo planeta” en el que nos encontramos.

Comencemos partiendo de la premisa irrefutable, de que la creatividad es una aptitud con ciertos contenidos actitudinales que precisa de una estimulación en todas las etapas educativas, comenzando en la educación infantil hasta la educación obligatoria o no obligatoria.

Como dice De la Torre (1991, 11): “La creatividad es preciso desarrollarla y consecuentemente comprobar que vamos obteniendo mejoras, ya que afirmar que se da importancia a la creatividad y no evaluarla equivale a reducirla al terreno de las meras intenciones”.

Dentro del currículum básico de Educación Primaria, centrándonos en el apartado de evaluación, nos dice que esta debe dar respuesta a: ¿Qué evaluar?, ¿Cuándo evaluar? y ¿Cómo evaluar?

A continuación, trataré de dar respuesta a cada una de las tres cuestiones:

- *¿Qué evaluar?*: al ser conceptualizada la creatividad como un fenómeno multidimensional, se puede referir a la persona, al proceso, al producto y al ambiente. En consecuencia, las cuatro áreas en las que se aplican los métodos psicométricos para la evaluación de la creatividad incluyen:
 - a. En los procesos creativos el objetivo será cuantificar las habilidades que se utilizan para valorarla.
 - b. En la persona, nos centraremos en los rasgos psicológicos que la definen.
 - c. En los productos, el objetivo será medir la productividad creativa mediante test y juicios de expertos.
 - d. El ambiente que favorece la creatividad donde se desarrolla y favorece la personalidad y el potencial creativo.
- *¿Cómo?*: Existe una enorme diversidad de procedimientos para evaluar la creatividad, aunque todos ellos pueden considerarse dentro de dos grandes categorías: los test psicométricos y los juicios subjetivos.

El concepto de evaluación encierra la idea de valorar algo. La evaluación se puede definir como “el proceso de recopilación y análisis de información relevante dirigido a descubrir una determinada realidad y a emitir un juicio de valor sobre su adecuación a un referente preestablecido, como base para una toma de decisiones dirigida al cambio de la realidad analizada” (Gairín, 1999, 296).

- *¿Cuándo evaluar?*, se consideran tres momentos claves, evaluación inicial, evaluación formativa y evaluación final.

Las pruebas de medición de la creatividad deben ser un punto de partida que servirán para poder dar comienzo a la intervención mediante un programa de estimulación de la misma, tanto el aprendizaje y dominio de técnicas como de estrategias creativas. Esto se podría hacer de forma genérica como específica aplicadas a las áreas curriculares, como complemento o forma de proponer las actividades de aprendizaje más completo, formativo e integral e iríamos haciendo efectiva una educación que desarrolle la creatividad. Obviamente, tendríamos que evaluar el proceso educativo general, incluida la creatividad, como defiende Manuela Barcia Moreno, 2006.

Llevar a cabo este procedimiento nos aportará valiosa información sobre cómo está siendo el proceso, lo que nos llevará a una valoración del mismo y a una consecuente toma de decisiones, siempre dependiendo de los resultados y observaciones, de esta manera es como la evaluación cobraría su verdadero y necesario sentido formativo.

Cómo ya vaticinó Heccevar (1981, p. 259) al decir. “El pensamiento divergente, las características biográficas, actitudes e intereses y las características de la personalidad se describen mejor como correlatos de la conducta creativa en la vida real...un simple inventario de rendimiento y actividades creativas parece ser más defendible que los métodos usados más ordinariamente”.

En el anexo 8, expongo una tabla elaborada por S. De la Torre, 2001, en la que se recoge las pruebas de evaluación de la creatividad desde inicios del S.XX, con indicación del periodo de aplicación e indicadores de creatividad evaluados. Todas ellas son precisas de consideración por su impacto psico-educativo.

Otras pruebas más recientes que también son considero mencionar serían: TAEC, Test de Abreviación para Evaluar la Creatividad, de la Torre (1991), CREA, Test de Inteligencia Creativa, de Corbalán (2003) y PIC, Prueba de Imaginación Creadora, de Artola (2004).

3. 2. *La múltiple problemática del proceso de evaluar.*

¿Cómo evaluar, aquello que se considera como imprevisible, diferente, original y que está envuelto en una incertidumbre conceptual y normativa?

Cuando hablamos de “evaluar la creatividad”, podemos percibir que en la misma expresión confluyen dos conceptos de sentido contrapuesto, evaluar y creatividad: el de planificación frente a imprevisión, el de criterio propio, frente al de ausencia del mismo y el de exigencia frente al de dificultad. Y entonces... ¿Qué línea de actuación he de seguir?

Si partimos de que *Evaluar es un proceso por el que recogemos información, la comparamos o contrastamos y tomamos decisiones al respecto*. Hemos de tener en cuenta, que la problemática de la evaluación de la creatividad se dividirá en cuatro líneas de acción: 1) la recogida de información; 2) criterios de comparación; 3) la toma de decisiones; 4) la problemática referida a los instrumentos.

En torno a la primera línea, el concepto evaluado, es tan complejo y multidimensional, que cualquier puntuación nos va a decir muy poco de su verdadero alcance o potencial. De la segunda y tercera se puede concluir que una correcta propuesta sería evaluar o valorar de forma sistematizada la creatividad, como estrategia de acrecentamiento, orientación y mejora (S. De la Torre, 2006). Valorando en dicho proceso la creatividad como una cualidad con múltiples manifestaciones. Mientras unos alumnos destacan en unos aspectos otros pueden hacerlo en otros.

La evaluación se apoya en criterios propuestos con anterioridad al resultado. Sin embargo, nos encontramos, con la contradicción de tener que aplicar criterios preestablecidos a situaciones imprevisibles, resultados originales...que escapan y queremos que sea así, a lo que razonadamente esperamos. Sí lo creativo está en ir más allá de lo aprendido ¿Cómo podemos evaluarlo a partir de lo que sabemos?

La creatividad sería una, en cuanto capacidad humana, similar a la inteligencia, voluntad y atención; pero plural en sus manifestaciones, procesos y habilidades.

Como señala S. De la Torre, “evaluar la creatividad es evaluar para mejorar nunca para desalentar o inhibir determinados potenciales” (2006. p. 201).

Por último, no debemos de olvidar que los instrumentos, son un recurso de recogida de información y como tal debe considerarse únicamente como ello. Cuantos más y diferentes instrumentos o fuentes de información sean utilizadas, mayor información o aproximación, podremos obtener de la realidad del proceso en el que nos encontramos.

Si algo puedo sacar en claro y puedo exponerlo como la principal dificultad que envuelve este fenómeno es la falta de criterios compartidos, así como de referentes, ya sea para poder establecer comparaciones como para hacer uso de distintos instrumentos.

3.3 Un modelo multidimensional y polivalente de evaluación

Partiendo de todas las características ya tan mencionadas a lo largo de los distintos apartados de los términos que envuelven al concepto de creatividad, partiremos de la necesidad de establecer un modelo de evaluación de la creatividad, que sea multidimensional, polivalente y poliédrico, donde se mezclen lo cognitivo, lo emocional, lo tensional y lo corporal.

De esta forma evaluaremos la creatividad bajo un pensamiento complejo valiéndonos más de situaciones, ambientes y estrategias que de instrumentos estandarizados por cuando la información que pueden aportar se puede considerar que no se ajusta a la plenitud de la realidad.

Como referente a esta idea, Saturnino de la Torre (2006) propone un modelo multidimensional de evaluación, como si de un prisma se tratará con cinco lados o dimensiones: 1) la dimensión epistemológica y teleológica (el por qué y para qué); 2) la dimensión personal (edad y madurez de los alumnos); 3) la dimensión axiológica o contenido (qué pretendemos evaluar) dentro de esta dimensión se añade un submodelo con las categorías personales que se pueden evaluar; tendencia de los alumnos, saber y saber hacer, ser, persistencia, empeño (conativa), vertiente emocional; 4) la dimensión estratégica (tipo de recursos, instrumentos, estrategias y pruebas) y la dimensión expresiva (se contempla la evaluación a través de contenidos curriculares y aprendizajes en general).

Sobre estos cinco pilares los resultados de una prueba se atenderán considerando su finalidad, los sujetos evaluados, los componentes tenidos en cuenta, los instrumentos y los códigos de expresión utilizados. “No deberíamos de caer en el error de hablar de “creatividad” en sentido unívoco y absoluto cuando en realidad sólo estamos valorando determinadas preferencias o habilidades específicas” (Saturnino de la Torre, 2006. p, 197).

En este modelo la evaluación de la creatividad puede realizarse a través de cualquier contenido curricular mediante “los campos”, pero con criterio únicamente metodológico. Los que se contemplan son:

- Verbal o trabajo con la palabra escrita y hablada.
- Figurativo o artístico en sus vertientes visual y plástica.
- Ideativo e ideológico, ciencias sociales, filosofía, educación.
- Escénico y motriz, expresión corporal y dramatización.
- Musical.
- Técnico, de diseño, investigación.

En el anexo 11, expongo la figura del modelo poliédrico de evaluación de la creatividad propuesta por S. de la Torre (2006), de esta manera los conceptos se exponen y clarifican de forma más sencilla.

Profundizando un poco más en las dimensiones axiológicas y estrategias propias de cada una de ellas, se dan las siguientes vertientes axiológicas, algunas de ellas muy ligadas a determinados indicadores de un alumno/a creativa:

- Preferencias, la dimensión de las inclinaciones, tendencias de los alumnos, auto-reconocimiento de aquellas cosas o tareas que hace libremente y con mayor interés. Esta vertiente es el primer paso para comenzar la evaluación de la competencia creativa.

Estrategias: auto-descripción, lista de palabras inductoras, autógrafos...

- La competencia, versa sobre el potencial, el dominio o habilidad que tiene un alumno para saber hacer cosas nuevas y originales.

La mayor parte de las pruebas de evaluación clásicas se centran en este dominio en el pensamiento creativo, productivo, divergente o lateral.

Estrategias: la mejora de un producto, solución de problemas, realización de determinadas tareas, pruebas de ingenio y los clásicos tests de tiempo controlado.

-Consistencia, hace referencia a la vertiente motivacional, actitudinal y de valor que transmite. El ser de la persona, para afrontar inconvenientes, su pasión y compromiso con lo que hace. En definitiva, conocer sus creencias, valores y prioridades.

Cada persona es, de alguna manera, lo que cree ser. La corriente humanista fue la que más realzó esas cualidades humanas que la hacen única. En esta vertiente entre el concepto de la autoimagen, pues es importante poseer un alto grado de conciencia sobre si mismo y sobre las potencialidades creativas que se pueden tener.

Estrategias: diálogos analógicos y personales, vivencia de los hechos, dilemas o situaciones límite sobre las que hay que decidir, las paradojas, superación de situaciones adversas.

- Persistencia, vertiente que se desarrolla cuando se alcanzan los niveles más altos de productividad creativa y calidad. Para educar en la creatividad y evaluarla, no solo se deben tener en cuenta ideas geniales, ni realizaciones sorprendentes, sino que también es importante considerar la persistencia y la capacidad para afrontar dificultades hasta llegar al resultado perseguido o final.

Estrategias: autodescripción, analogías, dilemas y paradojas, conflictos y situaciones límites. Mediante actividades con obstáculos podemos ver si el alumno o alumna persiste o por el contrario desiste.

- La vertiente emocional, presente en la consistencia, en tanto el “ser”, pero se recoge con una consideración especial en la evaluación de la creatividad. Tradicionalmente la evaluación de la creatividad siempre se ha centrado más en lo cognitivo que en lo emocional, sin embargo, como dice S. De la Torre, “la creatividad nace de la curiosidad y de la emoción, se mantiene con la pasión y termina con la satisfacción” (2006. p. 200)

Investigaciones demuestran que el proceso se inicia con una atención consciente y culmina con una satisfacción relajada, el disfrute de la creación.

Estrategias: todas implicadas en el “sentipensar”, pues no se dan de una forma aislada sentimientos y pensamientos. En definitiva, serán tareas cargadas de emocionalidad y sensibilidad, como pueden ser, relatos, poesía, imágenes llamativas, música, humor, escenificación.

En el anexo 12, expongo la figura propuesta por S. de la Torre de la dimensión de la evaluación de la creatividad, donde se detalla las vertientes axiológicas con las distintas estrategias que sería oportuno trabajar en cada una de ellas.

De forma más sencilla y aunando ambas proposiciones de figuras planteo la siguiente donde se propone el modelo de evaluación de la creatividad multidimensional, dividido por dimensiones y la esencia de cada una de ellas.

Tabla 8. Modelo multidimensional de evaluación de la creatividad reducido.

MODELO MULTIDIMENSIONAL DE EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD				
DIMENSIONES				
1. Epistemológica/ teleológica	2. Personal	3. Axiológica/ contenido	4. Estratégica	5. Expresiva
<i>¿Para qué? ¿Por qué?</i>	<i>¿A quién?</i>	<i>¿Qué pretendemos evaluar?</i>	<i>¿Cómo?</i>	<i>¿En qué código se expresa?</i> Contenidos curriculares
Diagnóstica		Persona		

Formación Selección...	Educación infantil Educación primaria...	PREFERENCIA	Observaciones, criterios y valoraciones, test o pruebas estandarizadas, ejercicios o tareas, valoración de superiores, entre iguales, auto-descripciones, proyecciones, cuestionarios, dramatizaciones, dinámicas de grupo, juegos, cómic, situaciones de humor, problemas, analogías, relatos, historias de vida, cartas imaginarias, manualidades	Verbal. Escrito y oral. Figurativo. Visual y plástico. Simbólico. Ciencias. Ideativo. Sociales. Escénico. Motriz. Musical. Técnico.
		COMPETENCIA CONSISTENCIA PERSISTENCIA EMOCIONAL		
		Proceso Medio Producto		

La creatividad abarca todas las edades, ámbitos de expresión y relaciones. Esto significa que la evaluación ha de ser también un proceso que pueda definir todos aquellos aspectos. Debemos plantear la evaluación como un proceso de investigación, donde se de cuestiones de índole epistemológica, teleológica, personal, de naturaleza axiológica y sustantiva y de índole estratégica con su consecuente justificación de los recursos o instrumentos utilizados, así como el código. Teniendo como objetivo final y a la vez punto de partida, que evaluar la creatividad es evaluar para mejorar nunca para desalentar o inhibir determinados potenciales.

En definitiva, evaluar y tomar la evaluación de la creatividad como estrategia de acrecentamiento, orientación y mejora.

3.4 Propuesta de unidad didáctica evaluando la creatividad.

Este apartado me gustaría comenzar con las siguientes provocaciones:

- ¿Qué es un reloj parado?
- ¿Qué es un río seco?
- ¿Qué es un coche sin ruedas?
- ¿Qué es un edificio sin paredes?
- ¿Qué es una escuela sin alumnos?

La imaginación encuentra pronto respuestas infinitas, ingeniosas y sorprendentes a estas cuestiones, que pueden estar o no relacionadas o fundamentadas en los conocimientos adquiridos en el aula. Este tipo de preguntas, expresan un modo de entender conceptos como el reloj, río, coche...que nada tiene que ver con el concepto habitual que se conoce. La falta de un simple elemento altera por completo la naturaleza y función del objeto.

Lo más sorprendente de todo ello es que pone en marcha un proceso o asociaciones ingeniosas que estimulan la creatividad. Como señala S. De la Torre, *“En principio, toda estrategia o actividad que sirva para estimular la creatividad tendría que valer para evaluarla, adoptando los oportunos criterios”* (2006. p.182). Es decir, todas aquellas acciones o elementos que pueden ser considerados educativos han de ser evaluables.

La unidad didáctica que propongo recoge este tipo de pensamiento. Con cualquier actividad o tareas vamos a poder adquirir información de cada alumno/a y consecuentemente tener la posibilidad de evaluar diferentes aspectos emocionales, cognoscitivos, comportamentales...acercándonos más a su realidad y a el momento cognoscitivo y emocional en el que se puede encontrar.

El eje en torno el cual está orientada y que he usado como referencia es el modelo (anteriormente explicado), poliédrico de evaluación de la creatividad propuesto por Saturnino de la Torre (2006). En el aparecen diferentes dimensiones cognoscitivas y emocionales que permiten la posibilidad de trabajar la creatividad dentro de un currículo escolar con dinamismo y multidimensionalidad.

Esta forma de trabajo, permite realizar una evaluación desde un enfoque complejo, donde las distancias se acortan y los conceptos se complementan. Formación, investigación, innovación y evaluación están interrelacionados entre sí.

Saturnino de la Torre, expone: “Hablar de evaluación en creatividad no es hablar de medida, ni de diagnóstico, ni de calificación, ni de encasillamiento y exclusión. Por el contrario...es hablar de valor, de cualidades emergentes o subyacentes, de preferencias, de competencias, de consistencia, de persistencia; es hablar de reconocimiento, orientación y acrecentamiento creativo”. (2006. P, 35). En este sentido la evaluación se propondrá como un proceso formativo, constructivo, en el que todos los partícipes aprenden.

Desde este tipo de pensamiento, el cambio es el componente que une a todos y el concepto principal de la educación.

Rasgos como: autoorganización, interactividad, incertidumbre, diversificación, emergencia, bifurcación, recursividad y carácter dinámico dan lugar a referentes psicológicos como; conectividad, impacto, emocionalidad, decisión, transformación, flexibilidad estructural, flujo de energía, persistencia...que nos permiten describir el concepto de creatividad en términos de energía, vinculada a la propia naturaleza innata de la realidad, en lugar de un concepto estático y estructural.

La unidad didáctica propuesta versa de todos los ideales anteriormente citados, pero sin dejar de lado, a los clásicos factores o indicadores de creatividad, que nos ayudan de alguna manera a poder ordenar o esquematizar aquello que queremos trabajar, analizar y valorar / comparar, teniendo la opción de recurrir a instrumentos de distinta índole ya sean pruebas objetivas como subjetivas, de manera más específica.

De esta forma se da la posibilidad de poder intervenir o adaptar en cualquier momento del proceso evaluativo en función de lo que se quiera conseguir.

En mi opinión, ninguna metodología o tipo de pensamiento posee la verdad absoluta y es el más certero, aunque sí es cierto que algunos se acercan más que otros, por lo que el encontrar siempre algo positivo o de utilidad de cualquiera de ellos y poder hacer una propuesta alternativa no puede aportar más que una nueva forma de entender esta

fenomenología. No nos debemos de imponer a nosotros mismos limitaciones o creencias de ningún tipo que no hacen más que inmovilizarnos e impedir que exploremos nuevas opciones e ideas.

Propongo el relato de A. De Mello adaptado para “sentipensar” sobre ello:

En cierta ocasión viaja un comerciante árabe con sus caballos por el desierto. A la hora del descanso, resultó que solo tenía 19 estacas para sus 20 caballos. Uno de ellos quedaría sin sujetar. Entonces los sirvientes consultaron al amo para ver qué podían hacer con el caballo que no tenía estaca. El dueño les contesto:

-Simulad que claváis una estaca cuando lleguéis al caballo número veinte y retiraos de él como hacéis con los otros.

Así lo hicieron los sirvientes y el caballo quedó todo el tiempo en el mismo lugar.

Al desatar, al día siguiente, a los demás caballos para marchar, todos se pusieron en movimiento menos el, que permanecía en su sitio sin moverse. Extrañados los empleados le consultaron de nuevo y él les respondió:

-Haced el gesto de desatar la cuerda, pues sigue creyendo que está atado a la estaca.

Así lo hicieron, y el caballo se puso de inmediato a caminar junto a los otros.

En conclusión, mi propuesta tiene su fundamentación bajo un pensamiento complejo que se guía y subdivide siguiendo el modelo poliédrico de evaluación de la creatividad de Saturnino de la Torre, añadiendo a esta proposición algunos de los clásicos indicadores, para que den información específica de alguno de esos rasgos y con ello poder aplicar distintos test de manera más explícita.

Los criterios de evaluación, son el marco para programar los objetivos, los contenidos y diseñar estrategias y actividades de aula. Para que esto se pueda aplicar y llevar a cabo en las escuelas, los objetivos generales de cada área deberán tener en consideración la creatividad, así como la propuesta de unos criterios de evaluación que avalen la creatividad, tanto en el proceso como en el potencial de cada alumno.

El tener éxito en todo ello, dependerá de la formación del docente, el cual se deberá de regir de una metodología y de la elección de unas estrategias adecuadas, tanto para proponer las diferentes tareas como para evaluarlas.

La forma de llevarlo a cabo, la propongo y se visualiza de forma más práctica en la unidad didáctica realizada, como en las estrategias, y formas expuestas a lo largo de todo el trabajo.

Tabla 9. Diseño UD evaluando la creatividad.

DIMENSIÓN EXPRESIVA				
TÍTULO DE LA UD		“La palabra como energía”	ÁREA	Lengua castellana y literatura
ETAPA	2º Ciclo de primaria		NIVEL	2º nivel
TEMPORALIZACIÓN		(Temporalización flexible al igual que las sesiones)	Nº DE SESIONES PREVISTAS	20 sesiones aprox.
DIMENSIÓN TELEOLÓGICA				
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN				
<p>La siguiente UD, se plantearía al comienzo del curso escolar, ya que las actividades iniciales están planteadas para conocer en su globalidad al alumnado. En centro escolar se encontrará en contexto socio-económico medio, de educación infantil y primaria. La clase estará compuesta por 25 alumnos de los cuales 15 serán niños y 10 serán niñas. En el aula se convive con culturas distintas muy integradas en el funcionamiento rutinario.</p> <p>Los distintos apartados que contiene, se encuentran divididos en las cinco dimensiones planteadas bajo el modelo poliédrico. En la dimensión axiológica, se encuentran los contenidos y la secuencia de actividades, es en esta última donde la secuenciación de actividades está dividida en cinco fases: búsqueda de la tendencia (queremos saber cómo es el alumno, sus gustos, sus comportamientos, sus puntos fuertes y menos fuertes...); competencia, consistencia, persistencia, y fase emocional (muy relacionada con la primera fase pues en ambas se trabajará con mayor ahínco en el estado emocional del alumnado).</p> <p>Esta UD esta propuesta para trabajar de manera creativa contenidos curriculares del área de lengua castellana y literatura, trabajando y evaluando dicha área curricular junto con el potencial creativo, siendo todo ello uno. El centro de interés será la palabra y sus distintos usos partiendo para su trabajo de la motivación, diversión, y, sobre todo, el conocimiento y el autoconocimiento, bajo un clima de libre participación y empatía. Para finalmente evaluar todo ello de la misma manera que se ha trabajado, ello se conseguirá haciendo uso de la observación de anotaciones constantes y de instrumentos de evaluación tales como portafolios, diarios de clase y actividades control.</p>				

Cualquier actividad o tarea o actitud que se produzca en el aula, es objeto de evaluación con lo que los instrumentos para tal objetivo serán igual de variados que tareas se realicen.								
DIMENSIÓN EPISTEMOLÓGICA								
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CRITERIOS DE EVALUACION	Indicadores	COMPETENCIAS BÁSICAS					
			C1	C2	C3	C4	C5	C6
3 Expresarse creativamente en breves discursos orales, que muestren a su nivel destellos de elocuencia oratoria. (Obj. LCL1)	3.6 Nuevos temas a tratar y de interés. (Crit Eval Ciclo1.1.2)	Originalidad	X					
	3.7 Riqueza de vocabulario, variedad de palabras y expresiones usadas. (Crit Eval Ciclo1.1)	Fluidez						
	3.8 Articulación, ritmo y tono. (Crit Eval Ciclo1.3.1)	Riqueza expresiva						
	3.9 Movimientos, gestos, expresiones, miradas y acción dramática. (Crit Eval Ciclo1.1.3)	Lenguaje corporal						
4 Descubrir sentido a los temas planteados y proponer opiniones personales críticas y creativas sobre ellos. (Obj. LCL3)	4.6 Expresión de puntos de vista originales sobre el tema trabajado. (Crit Eval Ciclo1.4.2)	Juicio personal	X			X		X
	4.7 Profundización: relacionar las lecturas con la realidad en situaciones poco evidentes. (Crit Eval Ciclo1.4.2)	Juicio personal						

5	Expresar la creatividad personal en los escritos propios de tipología variada con propiedad y autonomía. (Obj. LCL2)	5.6 Producción de imágenes nuevas nunca antes percibidas o modifica con la práctica. (Crit Eval Ciclo 3.5)	Fantasía	X							X	X
		5.7 Organización de manera novedosa de materiales procedentes de experiencias previas. (Crit Eval Ciclo 3.5)	Imaginación									
		5.8 Explotar las reglas y los códigos. Romper moldes, huir de tópicos y lugares comunes. (Crit Eval Ciclo3.1)	Originalidad									
		5.9 Número de ideas diferentes producidas. Relaciones entre ellas. (Crit Eval Ciclo 3.5)	Fluidez / Productividad									
		5.10 Adaptación a la novedad, búsqueda de respuestas distintas. (Crit Eval Ciclo 3.5)	Flexibilidad									
		- Inicio / final brusco, abrupto, diferente u original. (Crit Eval Ciclo 3.5)	Elaboración / redefinición									
		- Producir textos con coherencia, respetando estructura, reglas ortográficas, caligrafía, orden y presentación. (Crit Eval Ciclo 3.1)	Productividad									

DIMENSIÓN AXIOLÓGICA		
- CONTENIDOS		
CONCEPTOS “ <i>EL SABER</i> ” -TENDENCIA	PROCEDIMIENTOS “ <i>SABER HACER</i> ” -COMPETENCIA	ACTITUDES, VALORES Y NORMAS “ <i>EL SABER ESTAR Y SER</i> ” -CONSISTENCIA, PERSISTENCIA Y EMOCIONAL
<p>Autobiografía y biografía.</p> <p>El debate y el coloquio.</p> <p>Escritos creativos.</p> <p>Expresión de opiniones, justificadas y novedosas.</p> <p>Exposición y presentación oral de diferentes actividades.</p>	<p>Jugar a inventar, a relajarse...</p> <p>Dramatizaciones.</p> <p>Búsqueda de información e imágenes en internet.</p> <p>Planteamiento de preguntas provocativas o situaciones incitantes que posibiliten la participación activa y la libertad de pensamiento de manera reiterativa.</p> <p>Resolución de problemas de forma creativa.</p> <p>Participación y cooperación en las situaciones comunicativas del aula.</p> <p>Exposiciones orales.</p> <p>Construcción creativa de narraciones.</p> <p>Analogías.</p> <p>Apertura de pensamiento y creación de supuestos fantásticos.</p>	<p>Participación y cooperación en las tareas del trabajo grupal.</p> <p>Expresión de opiniones personales.</p> <p>Sensibilización ante las situaciones o preguntas poco comunes.</p> <p>Libertad de pensamiento y aceptación de distintos puntos de vista, así como de situaciones atópicas u fantásticas planteadas.</p> <p>Expresarse oralmente respetando las normas y el turno de palabra.</p>

Sírvete tú mismo

	<p>Visualización: expresar ideas, ilustrar experiencias, pensamientos y sentimientos.</p> <p>Expresión de emociones, conocerse a sí mismo. Control de emociones.</p> <p>Improvisación.</p> <p>Variedad de escenarios y materiales para explotar.</p> <p>Variaciones de lo cotidiano.</p>	
--	--	--

SECUENCIA ACTIVIDADES													
FASE	ACTIVIDAD	ORGANIZACIÓN DEL AULA	DIMENSIÓN ESTRATÉGICA	TIEMPO	INDICACADORES DE EVALUACION	CCBB TRABAJADAS							
			RECURSOS MATERIALES			C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8
Búsqueda de la tendencia	1. “El relax imaginativo (RI), De semilla a flor”. Tras una sesión de relajación mientras se narra un relato. Se realizarán preguntas para reconstruir el proceso de formación de una flor. Después se dibujará en un folio dividido en 4 partes y en cada una ponemos una frase: 1) “soy una semilla”; 2) “sale la raíz”; 3) Sale el tallo; 4) “Soy una flor”. Después se recortará y lo graparemos haciendo un cuento. Cada uno le pone como título en nombre de la flor que se quiera”.	Individual. Grupo-clase. Dramatización: se hace la adaptación postural del relato: empiezan acurrucados en el suelo (semilla) hasta terminar de puntillas con los brazos en alto (flor).	Clase ambientada con un clima de tranquilidad y oscuridad. Música relajante y colchonetas. Ficha. (Anexo 13. 1)	1 sesión	-Participación de forma activa usando un lenguaje corporal variado. -Uso de la imaginación en respuesta a las distintas situaciones. -Expresar creatividad en los escritos y en las exposiciones orales siguiendo las normas lingüísticas. (riqueza expresiva).	X					X	X	X

	<p>2. “Nos conocemos”. Realización de una autobiografía, respetando los datos mínimos y añadiendo creatividad a detalles extra, así como a la forma de presentación.</p> <p>*¿Qué sientes? Tienen que analizar las emociones que se experimentan cuando se establece un debate o un coloquio</p>	<p>Realización de forma individual.</p> <p>Puesta en común.</p>	<p>-Ficha “8 cosas que me definen” y “Mi biografía”</p> <p>(Anexo 13.2/ A y B)</p> <p>*Ficha “¿Qué sientes?” (Anexo 13.3)</p>	<p>1 sesión y media.</p>	<p>-Participación oral en la puesta en común.</p> <p>-Presentación del formato de forma original.</p> <p>-Riqueza expresiva.</p> <p>-Lenguaje corporal.</p>	<p>X</p>					<p>X</p>	<p>X</p>	<p>X</p>
	<p>3. “Conocemos a distintos personajes”. Propuesta una lista de personajes reales y de ficción, se repartirán al azar y se hará de cada uno de ellos su biografía correspondiente, en el formato que se desee y siguiendo la línea del primer ejercicio”.</p>	<p>Realización grupal. Se dividirá la clase en 5 grupos de 5 componentes, en cada uno de ellos se elegirá un portavoz.</p> <p>Puesta en común y dramatización (portavoz).</p>	<p>- “Ficha con la lista de personajes propuestos, y los enlaces para buscar información de cada uno de ellos.” (Anexo 13.4)</p> <p>-Una caja para el “sorteo”.</p> <p>-Ordenadores/ Ipads.</p>	<p>2 sesiones.</p>	<p>-Elección de puntos de información novedosos.</p> <p>-Número de ideas y datos diferentes producidos.</p> <p>-Presentación novedosa de la biografía. (Diseño artístico, detalle de ideas, diseño digital...)</p>	<p>X</p>			<p>X</p>		<p>X</p>	<p>X</p>	<p>X</p>

					-Lenguaje corporal, gestos, expresiones, actitud...								
	4. “¿Y si...?”. Iniciaremos un coloquio debate en clase, partiendo de preguntas que inciten a la reflexión y la formulación de distintas y variadas hipótesis.	Realización ficha de forma individual. Coloquio grupo-clase.	Ficha “Preguntas, preguntitas...” Podemos hacer uso para proponer diferentes preguntas de la tabla 3 y de las preguntas propuestas por Osborn.	Media sesión.	-Participa en un coloquio. -Expresa nuevas ideas o respuestas sorprendentes. -Aporta explicaciones y argumentos, manteniendo el orden y la coherencia en el discurso.	X						X	X

	5. “Debate musical”. El docente Llevará a clase 5 canciones, que se deberán de relacionar con cada uno de los 5 personajes. Tras su escucha, los alumnos y alumnas inician un debate sobre su elección.	Debate grupo-clase Realización ficha de forma individual.	- Canciones. -Ficha “Le pega esta canción” (Anexo 13.5)	1 sesión	-Expresa nuevas ideas o respuestas sorprendentes. -Aporta explicaciones y argumentos defendiendo su propuesta y postura. -Relaciona ideas propuestas o de experiencias previas para justificar/proponer nuevas ideas	X							X	X
--	---	--	--	----------	--	---	--	--	--	--	--	--	---	---

Competencia	<p>6. “Con un poco de sinapsis todo se ve mejor” resolvamos problemas, inventemos y propongamos ideas.</p> <p>1. Inventar: Una cuchara, un balón, un estuche...</p> <p>2. Diseñar: una bicicleta, un pupitre...</p> <p>3. Buscar un sustituto a la cama</p> <p>4. ¿Cómo solucionar el hambre en el mundo? ¿Cómo hacer más agradable el colegio? ¿Cómo llevarse mejor con los compañeros?</p>	Opción de poder trabajar de manera individual y grupal	Ficha para recoger las distintas anotaciones.	2 sesiones. (Podrá variar dependiendo de los resultados y actitudes).	<p>-Expresar creatividad en los escritos y en las exposiciones orales siguiendo las normas lingüísticas. (riqueza expresiva)</p> <p>-Interés por la actividad y novedad en las propuestas. (originalidad)</p> <p>-Organización de manera novedosa de conceptos, ideas, utilidades...(imaginación)</p> <p>-Propuestas nunca antes vistas, lejanas de la realidad...(Fantasía)</p>	X			X			X	X
	<p>7. “Inventamos cuentos” Siguiendo las 13 etapas propuestas por Juan Mallart Navarra (1991).</p> <p>Para proponer temáticas, podemos usar el binomio fantástico y montar historias a partir de dos elementos elegidos por azar. ¡Cuanto más</p>	Individual. Puesta en común grupo-clase.	Ficha “13 etapas” para guiar la escritura. (Anexo 13.6)	2 sesiones.	<p>-Riqueza de vocabulario, variedad de palabras y expresiones usadas. (Fluidez).</p> <p>-Originalidad en la propuesta.</p>	X				X	X	X	X

	alejados sean sus conceptos y disparatados mejor!				-Relación entre ideas. (Productividad). -Inicio y finales del relato, diferentes, originales. (Elaboración). -Complejidad del texto. (Flexibilidad).								
Consistencia	8. “Al pie de la letra”, haremos montajes con expresiones o frases lexicalizadas tomadas al pie de la letra. Posteriormente haremos un cuento imaginándonos que estas expresiones fueran reales. “Tenía una cabeza de chorlito, las manos de mantequilla y los pies de plomo” “Un mundo donde las personas tuvieran las manos de mantequillas” (Antecedentes / consecuencias)	Individual. Puesta en común, grupo- clase.	-Expresiones. -Ficha con elementos a seguir para escribir un cuento. (Anexo 13.6)	1 sesión y media.	-Redacción siguiendo un orden de coherencia. -Propuesta de alternativas, soluciones novedosas y creativas.	X						X	X

9. “Síntesis creativa” En busca de la esencia. Resumiremos un artículo en una sola palabra o frase. El profesor sacará distintas noticias y artículos y se hará una puesta en común con la anotación correspondiente por parte del alumno de cada uno de ellos.	Tarea individual Puesta en común, debate tras saber la noticia.	Revistas, periódicos...	1 sesión	-Proponer títulos ingeniosos. (Originalidad).	X			X			X	X
10. “Analogías” de muchos de los conceptos trabajados en la actividad anterior y de los artículos de distintos medios podemos comenzar el juego. Siempre se podrá proponer: buscar semejanzas y diferencias entre conceptos como; libro-periódico, coche-avión, río-lago, bicicleta-patines, ordenador-móvil...	Tarea grupal. Puesta en común grupo-clase por el portavoz.	Revistas, periódicos, ejemplos o propias proposiciones.	1 sesión.	-Establecer relaciones entre conceptos que vaya más allá de lo común. (Flexibilidad) -Defensa justificada de las propuestas (Juicio personal) -Riqueza de vocabulario (fluidez) -Gran número de ideas (Productividad)	X				X		X	X

Persistencia	<p>11. “El arte de preguntar” propuesta una imagen (persona, objeto...) que pueda suscitar en pensamiento ligado a la suposición. Se escribirán todas las preguntas que sugiera orientadas hacia un ser que lo “sabe todo”. Luego se propondrá los posibles antecedentes de esa imagen, así como las posibles consecuencias.</p> <p>Podemos mejorarlo o buscarle distintos usos.</p>	<p>Individual.</p> <p>Puesta en común, grupo-clase.</p>	<p>Imagen.</p> <p>Cuaderno para recibir las distintas anotaciones. Para realizar las distintas preguntas podemos hacer uso de las preguntas tipo tabla 3.</p>	1 sesión.	<p>-Relacionar los temas tratados con situaciones de la realidad del pasado, presente o futuro. (Juicio personal)</p> <p>-Variedad y número de ideas propuestas. (fluidez)</p> <p>-Riqueza de vocabulario, expresiones...(fluidez).</p>	X				X		X	X
--------------	--	---	---	-----------	---	---	--	--	--	---	--	---	---

	12. Juego basado en “Cocoroom”, actividad de situación límite, en la que se tendrá que dar solución para poder salir de la cueva en la que estamos atrapados.	Grupo-clase. Excursión.	Salida del aula, visita “Cocoroom”. Anotaciones posteriores en torno a la descripción de la situación límite, material disponible, condiciones...	1 sesión y media.	--Relacionar los temas tratados con situaciones de la realidad del pasado, presente o futuro. (Juicio personal) -Riqueza de vocabulario, expresiones...(fluidez). -Lenguaje corporal. -Propuesta de ideas o soluciones novedosas (imaginación). -Búsqueda de respuestas distintas, adaptación a las condiciones (flexibilidad).	X				X		X	X
--	---	----------------------------	--	-------------------	---	---	--	--	--	---	--	---	---

	13. ¡Juguemos con las palabras! En esta sesión jugaremos con varias estrategias: lipograma, pangrama, alfabetograma y caligrama.	Individual. Puesta en común grupo-clase.	Ficha explicación actividades.	1 sesión.	-Número de ideas diferentes. (fluidez) -Propuesta de ideas imaginativas. (imaginación) -Variedad de ideas. (Flexibilidad)	X						X	X
Emocional	14. “Transparentes” analizamos y expresamos emociones que se pueden producir en distintas situaciones. -Ver el mar. -Escuchar una tormenta. -El olor a hierba. -Estar con los amigos. -Jugar con tus padres. -Recibir felicitaciones...	Individual	Ficha de “situaciones”	1 sesión.	-Relacionar conceptos o vivencias con las situaciones descritas de forma novedosa (Juicio personal) -Número de ideas diferentes. (fluidez) -Propuesta de ideas imaginativas (imaginación)	X						X	X

15. “Collage” buscar y proponer varias imágenes y recortes y realizar con ellos diferentes montajes, con el fin de transmitir distintas emociones o mensajes.	5 grupos de 5 componentes. Puesta en común.	-Presentación de las distintas emociones o situaciones. -Material para el montaje.	1 sesión	-Producción de manera novedosa del montaje. (Imaginación) -Romper moldes, huir de tópicos, explotar las reglas. (Originalidad) -Variedad de ideas. (Flexibilidad)	X			X		X	X	X
16. Analizamos los datos recogidos por los alumnos de forma global tras la realización de todas las actividades *¿Qué sientes?	Grupo-clase.	-Las fichas completadas por los alumnos.	1 sesión.								X	X

DIMENSIÓN ESTRATÉGICA

METODOLOGÍA

Se partirá de los fundamentos de las metodologías activas, que se caracteriza por un trabajo colaborativo, significativo, ajustado a la realidad, con flexibilidad de horarios y espacios y riqueza de recursos, estrategias y actividades. Expuesto lo anterior, se partirá de un enfoque plurimetodológico y globalizador para poder atender a la diversidad del alumnado. Siguiendo las reglas que rigen el Brainstorming: toda idea es bienvenida, toda crítica está prohibida y aportar tantas ideas como sean posibles y mejorarlas. Que se pueden solapar y enriquecer con los principios que debe regir la escuela y el aula creativa según F. Mechén (2014, p. 180); el principio de espontaneidad, el de dialoguicidad, de originalidad y el de criticismo. Para con todo ello formar un hábito de

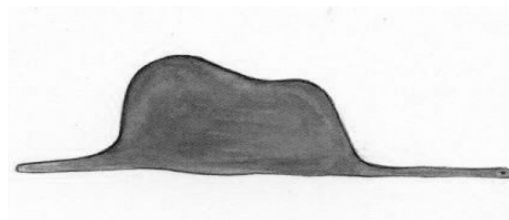
<p>participación, favoreciendo el trabajo individual como cooperativo e integrando en todas las actividades alusiones a la vida cotidiana, a los sentimientos, intereses y motivaciones del alumnado, fomentando todas las posibilidades de expresión (oral, escrita, corporal, gráfica...).</p> <p>El objetivo será crear una “comunidad de aprendizaje” con un clima de trabajo, aprendizaje, participación, pertenencia y respeto sea de plena libertad partiendo de los gustos e intereses del alumnado y con ello despertar un pensamiento crítico acrecentado y orientado por el papel del docente que tendrá que servirse de las oportunas, estrategias y técnicas específicas para la consecución de este fin.</p> <p>Para llevar a cabo esta metodología, haremos uno continuo de lo propuesto en la tabla 3, “preguntas para hacer pensar” y las estrategias que ha de seguir en profesor presentes en el anexo 8.</p>	
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	
<p>-Actividades adaptadas en cuanto a extensión y vocabulario.</p> <p>-Organización flexible del aula, siguiendo los espacios propuestos por César Bona (la lista negra de los que hablan demasiado, el cabecilla de los sublevados, lista blanca de los altruistas emprendedores, rincón de la abogada y el mural expositor “el sabio /sabia del mes”).</p> <p>-Seguimiento de los alumnos que asistan a refuerzo externo al aula con otro profesores o profesoras.</p> <p>-Refuerzos positivos y adaptación al ritmo para el reconocimiento del esfuerzo de los alumnos con necesidades educativas especiales.</p>	
EVALUACIÓN	
PROCEDIMIENTOS	INSTRUMENTOS

<p>-Observación sistemática de las actividades, participación, cooperación y actitudes de los alumnos.</p> <p>-Revisión de los trabajos, fichas, ejercicios, lecturas y redacciones.</p> <p>-Diálogos y entrevistas para conocimiento y seguimiento de los avances y dificultades en el aprendizaje de los contenidos.</p> <p>-Autoevaluación de los alumnos en las actividades y tareas realizadas.</p> <p>-Fichas/ tareas para el control o evaluación final, centradas en los criterios de evaluación.</p> <p>-Comparar, sopesar y contrastar las diferentes tareas.</p>	<p>-Diario de clase de los alumnos.</p> <p>-El portafolio.</p> <p>-Registro de las actividades de clase.</p> <p>-Registro de las entrevistas mantenidas, uso de anotaciones.</p> <p>-Indagación de gustos e intereses. Ejemplo muestra, anexo 1, 2 y 3.</p> <p>-Fichas de las tareas propuestas.</p> <p>-Ficha control de observación de logros conseguidos. Ejemplo muestra, anexo 14.</p> <p>-Fichas evaluación de escrito y oral. Ejemplo muestra, anexo 15 y 16.</p>
---	--

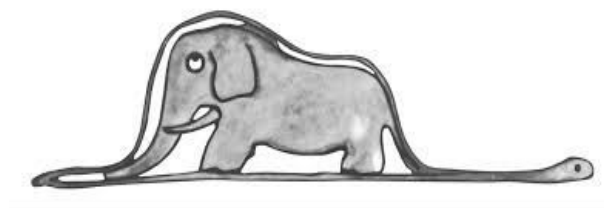
REFLEXIÓN FINAL

Quiero culminar la redacción del siguiente trabajo, con el relato extraído del cuento infantil, *El Principito* (1943), por su gran originalidad e incitación a la crítica y a la reflexión, que me ha servido de gran ayuda para el planteamiento de la temática, así como de hilo conductor en algunos aspectos:

Cuando yo tenía seis años vi una vez una lámina magnífica en un libro sobre el Bosque Virgen que se llamaba “Historias Vividas”. Representaba una serpiente boa que se tragaba a una fiera. He aquí la copia del dibujo. El libro decía: “Las serpientes boas tragan sus presas enteras, sin masticarlas. Luego no pueden moverse y duermen durante los seis meses de la digestión”. Reflexioné mucho entonces sobre las aventuras de la selva y, a mi vez, logré trazar con un lápiz de color mi primer dibujo. Mi dibujo número 1. Era así:



Mostré mi obra maestra a las personas grandes y les pregunté si mi dibujo les asustaba. Me contestaron: “¿Por qué habrá de asustar un sombrero?”. Mi dibujo no representaba un sombrero. Representaba una serpiente boa a fin de que las personas grandes pudiesen comprender. Siempre necesitan explicaciones. Mi dibujo número 2 era así:



Las personas grandes me aconsejaron que dejara a un lado los dibujos de serpientes boas abiertas o cerradas y que me interesara un poco más en la geografía, la historia, el cálculo y la gramática. Así fue como, a la edad de seis años, abandoné una magnífica carrera de

pintor. Estaba desalentado por el fracaso de mi dibujo número 1 y de mi dibujo número 2. Las personas grandes nunca comprenden nada por sí solas, y es agotador para los niños tener que darles siempre y siempre explicaciones. (A. De Saint-Exupéry, 1943, p. 9-10)

Tenemos que llegar a ello eliminando todos los condicionamientos, tanto los culturales y sociales como los familiares y personales; revisar hábitos y actitudes heredados; eliminar suposiciones y supuestos rígidos y conseguir que el alumno descubra el sentido más puro de la realidad, pudiendo crear así su propio estilo de aprendizaje. Realizar este cambio no es nada sencillo, deberemos dejar de lado las perspectivas tradicionales de la educación centradas más en los contenidos de los cursos que en las habilidades del pensamiento. Sin obviar la interdependencia entre sistemas de pensamiento o habilidades mentales y contenidos o conocimiento.

No podemos negar la influencia que tiene la personalidad del docente para conseguir el desarrollo del alumno en la adquisición de conocimientos y habilidades, y en la comprensión y despliegue de actitudes positivas hacia el aprendizaje y la reflexión. La relación entre un profesor y su clase depende de una serie de factores, de los cuales algunos de ellos resultan imperceptibles para el observador.

Lógicamente, nos podemos preguntar lo mismo que se preguntó E. Paul Torrance (1976, p. 247): “¿Por qué preocuparse de la metodología de las preguntas, de las actitudes, del clima..., sí el profesor tiene “duende” o no lo tiene?”. La respuesta es una profesión de fe, compartida por cualquiera que confíe en poder hacer más humana la educación. Las experiencias de clase positivas y satisfactorias para los alumnos y los docentes, pueden cambiar de forma significativa la conducta de los alumnos, de modo que lleguen a disfrutar en la escuela aprendiendo y reflexionando.

Uno de los graves problemas de nuestro sistema de enseñanza es su focalización cognoscitiva. Con un objetivo único centrado en la transmisión de mensajes culturales e informativos. Sin prestar mucha atención a la parte o vertiente emocional y afectiva de los alumnos y alumnas. Esta realidad choca, con lo que ya somos conocedores de que los cambios en un niño tienen su origen más en los componentes emotivos que en los cognitivos.

Hemos de incorporar en la enseñanza un discurso más vital, más cotidiano, más cercano y sin que ello conlleve dejar de lado lo académico.

Saturnino de la Torre, afirma: “lo realmente creativo está muchas veces al otro lado de lo conocido. Solo quien salta el muro de lo conocido, lo encuentra”. (2006, p. 63)

En nuestras escuelas, hablando de forma globalizada, se ríe demasiado poco. La idea de que la educación de la mente deba ser una cosa tétrica es de las más difíciles de combatir.

Alguna cosa sabía Giacomo Leopardi cuando escribía, en su Zibaldone, el 1.º de agosto de 1823: «La más bella y afortunada edad del hombre, que es la niñez, es atormentada de mil modos, con mil angustias, temores, fatigas de la educación y de la instrucción, tanto que el hombre adulto, incluso si se encuentra en la infelicidad..., no aceptaría volverse niño si había de pasar por todo lo que en su niñez ya pasó.»

Debemos partir de pensar en la creatividad no sólo en un método o una técnica, sino en una actitud. Como defiende, Ricardo Marín Ibañez, 1991, p. 270: “Se trata de estar permanentemente en tensión de búsqueda, de producción, de superación y a la vez, de valoración de los resultados obtenidos”. Es esta idea la que debemos de aplicar al ámbito escolar, proponiendo la creatividad como una actitud en la escuela que persigue los fines anteriormente citados sin deja al lado la valoración y evaluación de ellos para darle la importancia que tiene y como tal proponerlo en el currículo.

¿Qué mejor disciplina puede enseñársele a un niño, que el darle estrategias para que sepa desenvolverse en el mundo cambiante en que no encontramos, ante cualquier situación? He aquí el gran reto de la educación actual, el de dar estrategias para el futuro. Y para ello habrá que comenzar con una adecuada formación del profesorado.

Esa formación lleva consigo una forma de entender la educación, así como las estrategias, métodos...pero sobre todo llevar “esa forma de ser” que debe tener un buen docente haciendo uso de su instrumento más importante, la palabra. Y hablando de palabras, como no mencionar al gran Rodari cuando dice: “El uso total de la palabra para todos me parece un buen lema, de bello sonido democrático. No para que todos sean

artistas, sino para que nadie sea esclavo” (2002, p. 9) “Desarrollemos la creatividad de todos ...para transformar el mundo” (2002, p. 193).

Finalmente, quiero dar conclusión mencionando las frases o lecciones de vida que a mí siempre me han ayudado a recapacitar y reflexionar sobre la realidad en la que nos encontramos desde bien pequeña. Todas ellas salen del mítico y maravilloso libro creado por Lewis Carroll, *Alicia en el País de las Maravillas* (1865).

-Si conocieras al tiempo tan bien como yo, no hablarías de matarlo. ¡El tiempo es todo un personaje!

-Libera tu potencial y te sorprenderás de tus logros.

- ¿Quién decide lo que es apropiado? ¿Y si deciden ponerse un salmón en la cabeza, lo usarías?

- ¡Nunca pierdas tu muchosidad!

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bellón, F. M (2014). *Descubrir la creatividad*. Desaprender para volver a aprender.
- Torrance, E. P y Myers, R.E (1976). *La enseñanza creativa*.
- Marin, R y de la Torre, S (Coord.). (1991). *Manual de la creatividad*. Aplicaciones educactivas.
- De la Torre, S y Violante, V (Coord.). (2006). *Comprender y evaluar la creatividad*. Cómo investigar y evaluar la creatividad (Vol. II).
- Redón, J.M (1994). *El pensamiento creativo*.
- Shores, E. F y Grace, C (2015). *El portafolio paso a paso*. Infantil y primaria.
- Saint-Exupéry, A. (1943). *El principito*.
- Robinson, K y Aronica. L (2009). *El elemento*. Descubrir tu pasión lo cambia todo.
- Rodari, G (2002). *Gramática de la fantasía*. Introducción al arte de contar historias.
- Ley Orgánica 8/ 2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Madrid: Boletín Oficial del Estado (2013)
- Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, en la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. Comunidad autónoma de Aragón: Real Decreto, 28 de febrero (126/2014)
- Pascale, P (2005). ¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi. *Arte, individuo y sociedad*, vol. 17, 61-84.
- Rius, M. (3 de febrero de 2012). ¿La escuela mata la creatividad? La vanguardia. Recuperado de:
<http://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20120203/54247867713/la-escuela-mata-la-creatividad.html>

Fundación Botín (2014). *Artes y emociones que potencian la creatividad*. Informe

Fundación Botín. Recuperado de:

http://www.fundacionbotin.org/89dguuytdfr276ed_uploads/EDUCACION/creatividad/artes%20y%20emociones%202014/2014%20Informe%20Creatividad%20ES.pdf

ANEXOS

Anexo 1.

Cuestionario 1: Obtención de información.

Nombre: Fecha de Nacimiento:

En tu tiempo libre, ¿Te gusta leer?

.....

Si es así, ¿Qué te gusta leer?

.....

¿Te gusta hablar continuamente con tus amigos o parientes?

.....

¿Por qué o por qué no?

.....

¿Te gusta soñar despierto de vez en cuando?

.....

¿Te gusta inventar algo?

.....

¿Qué clase de cosas te gustan inventar?

.....

¿Te gusta reparar cosas?

.....

¿Qué clase de cosas reparas?

.....
¿Te disgusta tener que realizar las tareas rutinarias (lavar platos, retirar la basura, sacar al perro de paseo, cuidar del hermanito pequeño los fines de semana...)?
.....

¿Qué tareas son las que más te gustan?
.....

¿Te gusta inventar cuentos y escribirlos?
.....

¿Te divierte más trabajar tú solo o con los demás? ¿y jugar?
.....

¿Por qué?
.....

¿Qué clase de actividades te satisfacen más?
.....

¿Estas en desacuerdo alguna vez con tus padres?
.....

¿Les dices que no estás de acuerdo con ellos?
.....

¿Por qué o por qué no?
.....

¿Te gustaría ser un buen estudiante?
.....

¿Qué podrías hacer para llegar a ser mejor estudiante?
.....

¿Te gustaría expresarte con más libertad en clase?

.....

¿Por qué?

.....

¿En casa?

.....

¿Por qué?

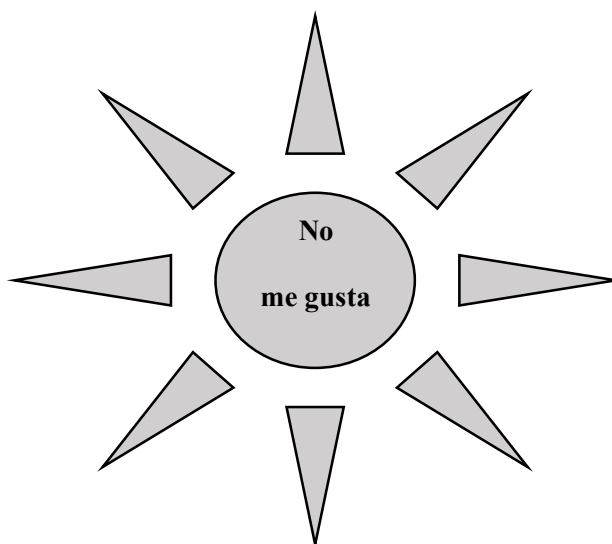
.....

Anexo 2.

Cuestionario 2: Obtención de información.

Nombre: Fecha de Nacimiento:

1. Escribe en los rayos de estos soles qué te gusta hacer y qué no. También puedes escribir tus colores, comidas, bebidas, personas y animales favoritos.



Anexo 3.

Cuestionario 3: Obtención de información. Rosario Ortega y Rosario Del Rey (2001): Estudio internacional sobre el clima escolar y violencia. *Cuestionario de Primaria*.

Este es un cuestionario para saber cómo te va en el colegio. Por favor, contesta lo más sinceramente posible. No te preocupes por tus respuestas porque todas serán buenas y nadie se enterará de lo que escribes. La información la utilizaremos para mejorar el clima en el colegio y en el aula. Para contestar las siguientes preguntas marca el cuadro que está al lado de la respuesta que recoja mejor tu opinión. Si tienes alguna duda, pregunta. Muchas gracias.

Colegio:

.....

Curso:

.....

1. Eres:

- ☐ Un niño
- ☐ Una niña

2. ¿Con quien vives?

- ☐ Con mis padres
- ☐ Con uno de ellos
- ☐ Otros.....

3. ¿Cuántos hermanos tienes (sin contarte a ti)?

- ☐ Ninguno
- ☐ Uno
- ☐ Dos o tres
- ☐ Cuatro o más

4. ¿Vives en el mismo barrio de tu colegio?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Cuál.....

5. ¿Estás feliz en tu colegio?
- ☐ Sí, mucho
 - ☐ Lo normal
 - ☐ Regular
 - ☐ No
6. ¿Por qué? (Puedes elegir dos respuestas)
- ☐ Porque mis maestros y maestras me tratan bien
 - ☐ Porque mis compañeros y compañeras me tratan bien
 - ☐ Porque mis maestros y maestras me tratan mal
 - ☐ Porque mis compañeros y compañeras me tratan mal
7. ¿Cómo te llevas con tus compañeros?
- ☐ Muy bien
 - ☐ Bien
 - ☐ Regular
 - ☐ Mal
8. ¿Se pelean los niños/niñas en tu colegio?
- ☐ Sí, mucho
 - ☐ Lo normal
 - ☐ Muy poco
 - ☐ No
9. ¿Cómo os portáis los niños y niñas con los maestros?
- ☐ Bien
 - ☐ Lo normal
 - ☐ Regular
 - ☐ Mal
10. ¿Suelen ir tus padres al colegio?
- ☐ Si
 - ☐ No
 - ☐ No lo sé
11. Si van, ¿para qué lo hacen? (Puedes elegir dos respuestas)
- ☐ Para ir a recogerte
 - ☐ Para hablar con los maestros y maestras
 - ☐ Para recoger las notas y a las fiestas
 - ☐ No lo sé

12. ¿Cómo os lleváis los niños y las niñas con las personas mayores del colegio que no son los maestros/as? (Cocineros, conserjes, porteros...)

- ☐ Bien
- ☐ Lo normal
- ☐ Regular
- ☐ Mal

13. ¿Cómo crees que se llevan los maestros y maestras entre ellos?

- ☐ Bien
- ☐ Normal
- ☐ Regular
- ☐ Mal

14. ¿Cómo crees que se llevan tus padres con las maestros y maestras del colegio?

- ☐ Bien
- ☐ Normal
- ☐ Regular
- ☐ Mal

15. ¿Cómo tratan los alumnos/as el material del colegio?

- ☐ Bien
- ☐ Normal
- ☐ Regular
- ☐ Mal

16. ¿Hay alguna persona mayor que a veces insulte o maltrate a los niños y niñas? (Puedes elegir tres respuestas)

- ☐ Sí, un maestro o maestra
- ☐ Sí, la madre o padre de otro niño
- ☐ Sí, otra persona.....
- ☐ No

17. ¿Cuántas veces ha pasado desde principios de curso?

- ☐ Ninguna
- ☐ Muy pocas (1 o 2)
- ☐ Algunas veces (3 o 4)
- ☐ Muchas veces

18. Y a ti, ¿Te han insultado o maltratado alguna persona mayor en el colegio? (puedes elegir tres opciones)

- ☐ Sí, un maestro o maestra
- ☐ Sí, la madre o padre de otro niño

- ☐ Sí, otra persona.....
- ☐ No

19. ¿Por qué crees que algunas personas mayores insultan o maltratan a los niños y niñas?
(puedes elegir dos respuestas)

- ☐ Porque son malas personas
- ☐ Porque esos niños se han portado mal
- ☐ Lo hacen por el bien de los niños
- ☐ No lo sé

20. ¿Hay niños que insultan y se meten con otros niños?

- ☐ Si
- ☐ No
- ☐ No sé

21. ¿Cuántas veces ha pasado esto desde principios de curso?

- ☐ Muchas veces
- ☐ Algunas veces (3 o 4)
- ☐ Muy pocas (1 o 2)
- ☐ Ninguna vez

22. ¿Hay niños que pegan o maltratan a otros niños?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ No sé

23. ¿Cuántas veces ha pasado esto desde principios de curso?

- ☐ Muchas veces
- ☐ Algunas veces (3 o 4)
- ☐ Muy pocas (1 o 2)
- ☐ Ninguna vez

24. ¿Hay niños que siempre están solos y que nadie quiere jugar con ellos?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ No sé

25. ¿Cuántas veces ha pasado esto desde principios de curso?

- ☐ Muchas veces
- ☐ Algunas veces (3 o 4)
- ☐ Muy pocas (1 o 2)
- ☐ Ninguna vez

26. ¿Algunos niños/as quitan las cosas a otros o que les obligan a dárselas?

- ☐ Muchas veces
- ☐ Algunas veces (3 o 4)
- ☐ Muy pocas (1 o 2)
- ☐ Ninguna vez

27. ¿Por qué crees que unos niños hacen cosas a otros? (Puedes elegir dos opciones)

- ☐ Porque se divierten
- ☐ Para hacerse los chulos
- ☐ Por hacerles daño
- ☐ Porque le han provocado

28. Tú mismo/a ¿Cuántas veces ha sido objeto de violencia en el curso?

	Nunca	Pocas veces (1-2)	Algunas veces (3-5)	Muchas veces
De tus compañeros				
De tus profesores				
De otros adultos				

29. Tú mismo/a ¿Cuántas veces has ejercido violencia en el curso?

	Nunca	Pocas veces (1-2)	Algunas veces (3-5)	Muchas veces
De tus compañeros				
De tus profesores				
De otros adultos				

30. ¿Qué sueles hacer cuando presencias las siguientes situaciones?

	Nada	Intentar que hagan las paces	Les riño	Ayudo al que mejor me cae	Se lo digo al profesor, director...
Un alumno/ se burla de un compañero/a					
Un alumno/ se mete con un compañero/a					
Un grupo de alumnos dejan solo a un compañero/a					
Un alumno/ amenaza a un compañero/a					
Un grupo de alumnos/as dice cosas feas sobre otro compañero/a					
Un alumno/a pega a otro/a					
Cuando se portan mal en clase					
Cuando estropean el material					
Se están peleando					

31. ¿Qué suelen hacer tus maestros/as cuando presencian las siguientes situaciones?

	Nada	Intentan que hagan las paces	Les riñe	Les castiga	Los lleva con el director, jefe de estudios...
Un alumno/a se burla de un compañero/a					
Un alumno/a se mete con un compañero/a					
Un grupo de alumnos/as deja solo a un compañero/a					
Un alumno/a amenaza a un compañero/a					

Un grupo de alumnos/as dice cosas feas de un compañero/a					
Un alumno/a pega a otro/a					
Se están peleando					

32. Concretamente, ¿Qué es lo que hacen tus profesores para mejorar la convivencia en el colegio?

33. Finalmente, ¿En qué otros lugares encuentras violencia? (la calle, tu familia, el deporte...)

34. Si te ha pasado algo de esto y quieres contarlo, ahora puedes hacerlo.

Anexo 4. “Supongamos”

“TU, EL MAGO”: Ejercicio extraído de “La enseñanza creativa” de E. Paul Torrance y R. Millers.

1. Introducción a la actividad:

A veces, cuando las cosas no suceden como quisiéramos, nos parece que sería maravilloso poder cambiar un poco el mundo. En este ejercicio se te da la oportunidad de figurarte que puedes dar a las cosas el rumbo que te gustaría que tomaran. Si tuvieras poderes mágicos, ¿Qué cosas cambiarías?

¿Qué cosa sabría mejor si fuera más dulce?

.....

¿Qué cosa te gustaría más si estuviera más cerca?

.....

¿Qué cosa tendría más valor si flotara?

.....

¿Qué cosa sería más bonita si fuera más pequeña?

.....

¿Qué cosa duraría más si fuera elástica?

.....

¿Qué cosa sería más divertida si fuera más rápida?

.....

¿Qué cosa sería más refrescante si fuera verde?

.....

¿Qué cosa sería más útil si fuera menos pesada?

.....

¿Qué cosa sería más agradable si fuera silenciosa?

.....

¿Qué cosa sería más interesante si fuera más corta?

.....

Otros ejercicios que se podrían trabajar durante una sesión de debate sería la realización de preguntas abiertas al grupo de libre interpretación y participación, como, por ejemplo:

2. ¿Por qué no hacemos como que todos somos azules? Ahora mismo somos todos azules pensemos seriamente en ello... ¿Si sois del todo azules, que cosa sois...? si sois ese objeto u animal... ¿Por qué no actuáis u os movéis como él o ella?...

Al principio de la sesión las respuestas serán más previsibles y conforme vaya avanzando la sesión las respuestas serán más inesperadas. Para saber las conclusiones finales o los conceptos más repetitivos anotaríamos las distintas aportaciones.

En base al ejemplo proporcionado se podría modificar y trabajar con miles de posibilidades.

Anexo 5. Lista de claves propuesta por Mary Jo Johannis para observar al niño/a en el aula.

Nombre:Curso:

¿Tiene amigos íntimos?, ¿Quiénes son?

.....

¿Participa en las discusiones de clase? ¿Es capaz de no estar de acuerdo con otros?
¿Defiende sus ideas?

.....

¿Cómo responde cuando le preguntan en clase?

.....

¿Cómo se comporta en la clase? ¿Es autónomo?

.....

¿Trabaja asiduamente en las tareas propuestas? ¿Está predispuesto a abordar las tareas difíciles?

.....

¿Emprende espontáneamente nuevas experiencias de aprendizaje?

.....

¿Se queda con la mirada perdida frente a los libros? ¿Qué sucede después?

.....

¿Tarda mucho en terminar su trabajo? Cuando lo termina rápidamente ¿es original y está bien hecho?

.....

¿Repasa su trabajo? ¿Es capaz de encontrar y corregir alguno de sus errores?

.....
¿Pide ayuda sin necesidad? ¿Es capaz de consultar a otros cuando es necesario?

.....
¿Es pesimista u optimista? ¿Es realista en sus expectativas?

.....
¿Estorba a los demás? ¿Le distraen fácilmente?

.....
¿Cómo reacciona a la alabanza?

.....
¿Tiende a aislarse de los demás? ¿En qué situaciones? ¿Contribuye su aislamiento a la creatividad?

.....
¿Es tranquilo o se está moviendo siempre? ¿Según las circunstancias?

.....
¿Es activo en el campo de los deportes? ¿Se apunta a los equipos de deportes?

.....

Anexo 6. ¡Consérvalo!

Conservamos las cosas de diferentes formas. Para conservar el pescado fresco, empleamos el hielo. Con sólo limpiarlos y cuidarlos mucha gente conserva ropa de sus hijos en las mismas condiciones que cuando los usan. Cuando necesitamos preservar una cosa, lo podemos poner en papel de plata o en una envoltura de plástico. En esta actividad debéis pensar en la forma de poder preservar varias cosas. Como podríamos guardarlas, mantenerlas, retenerlas o conservarlas.

¿Cómo conservarías?:

1. ¿Las fresas?
2. ¿El sabor de la menta?
3. ¿El olor de las rosas?
4. ¿El entusiasmo de unas vacaciones?
¿La dignidad?
5. ¿La honestidad?
6. ¿La amistad?

¿Cuál de las cosas citadas te gustaría más conservar o que te la conservasen? ¿Por qué?

.....

¿Sería lo mismo si intentas mantenerla tal cual es? ¿Por qué?

.....

¿Hay algo que en realidad no cambia nunca? ¿Por qué?

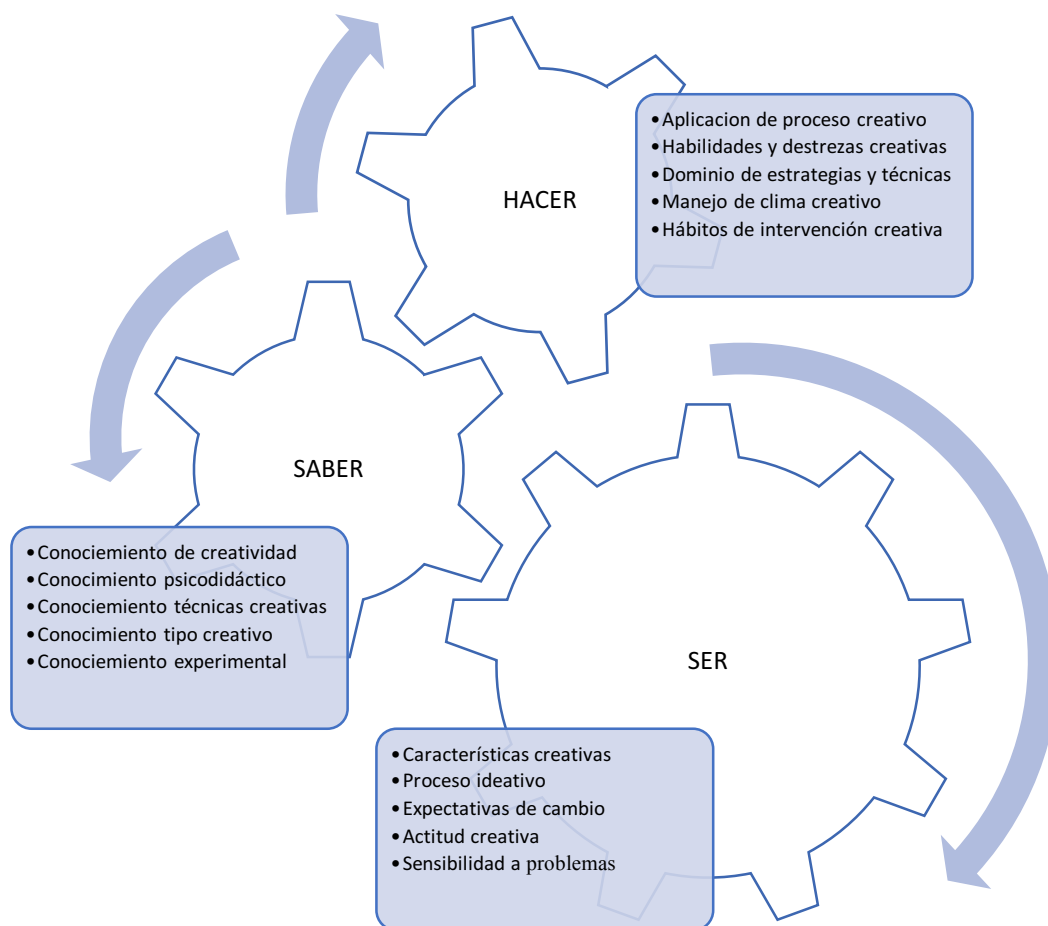
.....

¿Cuál es la diferencia entre conservar algo o preservarlo?

.....

Anexo 7. “Competencias docentes creativas”

COMPETENCIAS DOCENTES CREATIVAS



Extraído de R. Marín – S. de la Torre, 1991.

Anexo 8. Estrategias del profesor, extraído del *Manual de la creatividad, 1991*.

ESTRATEGIAS	TAREAS DEL PROFESOR
1. HUMOR	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la risa, la diversión, la alegría y las bromas. - Permitir las exageraciones, incongruencias, excentricidades, dentro de un clima distendido y de desinhibición. - Superar al miedo al ridículo.
2. JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> - Crear un ambiente adecuado que predisponga al juego. - Presentar el trabajo como un juego instructivo. - Fomentar la actividad lúdica. - Jugar con las ideas, elementos y conceptos.
3. RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Enseñar a relajar los músculos. - Enseñar a percibir las sensaciones del propio cuerpo. - Eliminar la tensión, la angustia o la ansiedad. - Enseñar a inspirar profundamente. - Transmitir tranquilidad, sosiego y serenidad.
4. TRABAJO EN EQUIPO	<ul style="list-style-type: none"> - Procurar que la interacción entre los miembros de un grupo sea lo más estrecha y eficaz posible. - Desarrollar actitudes de respeto, comprensión y participación. - Enseñar a colaborar y cooperar en tareas, tanto intragrupal como intergrupar. - Ayudar a los alumnos de forma flexible.
5. ANALOGÍAS	<ul style="list-style-type: none"> - Buscar situaciones de semejanza entre las cosas. - Crear símiles, alegorías y metáforas. - Buscar asociaciones lógicas de fenómenos dispares. - Comparar lo incomparable.
6. AUDICIÓN CREATIVA	<ul style="list-style-type: none"> - Enseñar a general ideas escuchando.

	<ul style="list-style-type: none"> - Enseñar a desarrollar un juego mental que permita usar la información de lo que se escucha.
7. BÚSQUEDA	<ul style="list-style-type: none"> - Buscar cosas que ha sido hechas antes. - Investigar sobre el estado actual de las cosas. - Crear situaciones experimentales y observar lo que acontece.
8. DISCREPANCIAS	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretar las ideas de distintas formas. - Proponer lo que no es conocido. - Provocar lagunas de limitaciones en el conocimiento. - Manipular el error de conexiones de la información.
9. ESCRITURA CREATIVA	<ul style="list-style-type: none"> - Enseñar la habilidad de comunicar ideas mediante la escritura. - Enseñar a generar ideas con la escritura.
10. LECTURA CREATIVA	<ul style="list-style-type: none"> - Enseñar a desarrollar la habilidad mental para usar la información de lo que se lee. - Enseñar a generar ideas con la lectura.
11. PARADOJAS	<ul style="list-style-type: none"> - Buscar situaciones verdaderas, bajo apariencia contradictorias o absurdas. - Creas ideas extrañas, opuestas a la opinión general.
12. INTERDISCIPLINARIEDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Integrar los saberes e interrelacionar las áreas de conocimientos. - Globalizar la enseñanza en torno a las necesidades de los alumnos/as.
13. PREGUNTAS PROVOCATIVAS	<ul style="list-style-type: none"> - Incitar la exploración del conocimiento. - Formular preguntas sorprendentes e incitantes.
14. TOLERANCIA	<ul style="list-style-type: none"> - Admitir la ambigüedad, la complejidad, la incertidumbre. - Respetar la libertad de los demás y escuchar sus criterios. - Pensar en la posición contraria y en la posibilidad de que tuviera una parte de razón.
15. VISUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Enseñar a expresar ideas en imágenes.

Sírvete tú mismo

	<ul style="list-style-type: none">- Enseñar a ilustrar experiencias, pensamientos, sentimientos.
--	--

Anexo 9.

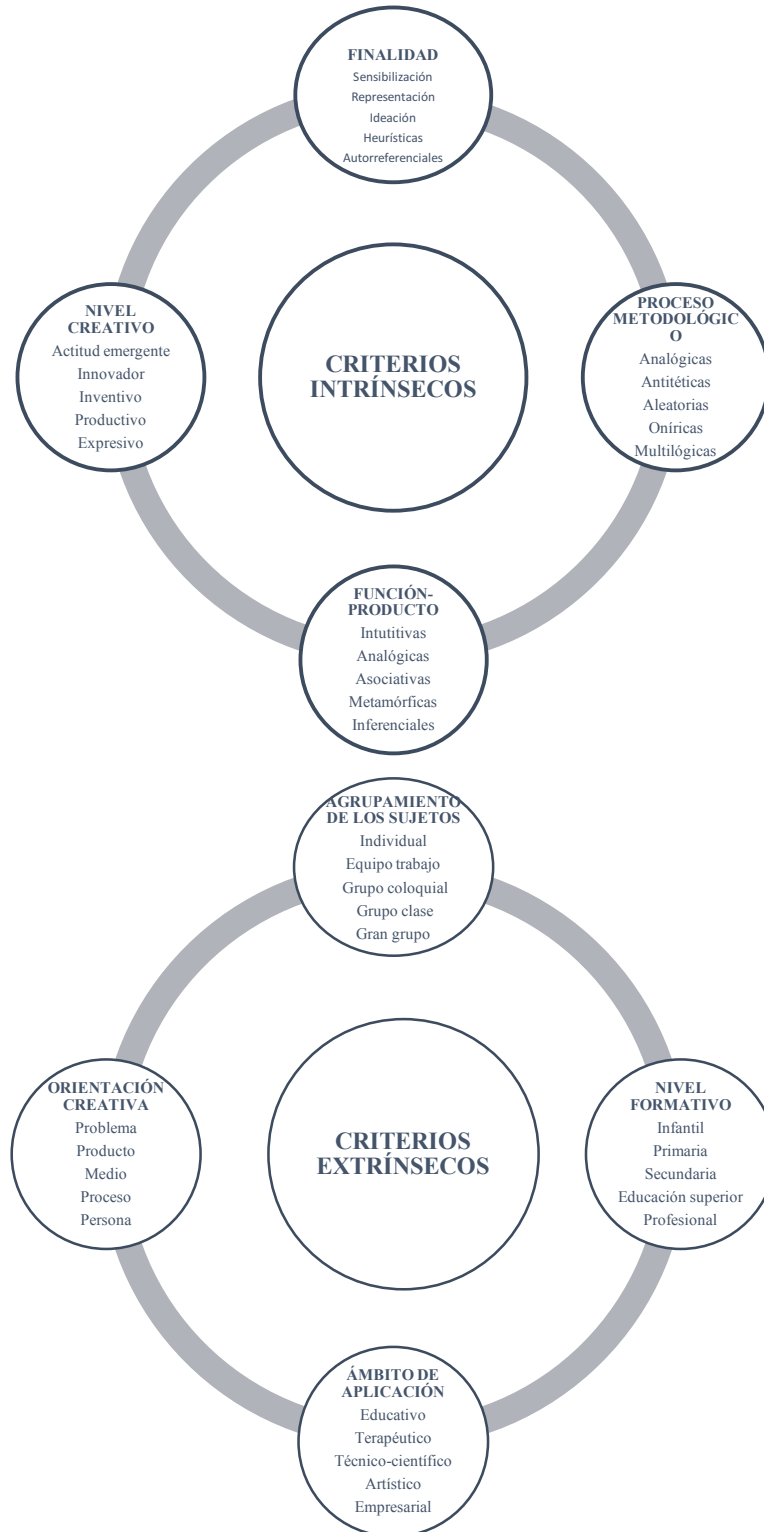
DIAGRAMA DE TESTS DE PENSAMIENTO DIVERGENTE Y CREATIVO S. DE LA TORRE

AUTOR O NOMBRE DEL TEST	AÑO	FACTORES O RASGOS EVALUADOS	EDUC. INFANTIL	EDUC. PRIMARIA	EDUC. SECUNDARIA	EDUC. SUPERIOR /ADULTO
KIRKPATRICK	1900	Imaginación artística	-----			
COLVIN	1902	Humor, imaginación, invención	-----			
SIMPSON	1922	Fluidez, flexibilidad, originalidad	-----			
ABRANSON	1927	Fluidez figurativa	-----			
ANDREWS	1930	Imaginación fantástica, transformación	-----			
GRIPPEN	1933	7 tipos de imaginación artística	-----			
MARKEY	1935	Recursos imaginativos	-----			
HARMS	1939	Expresión formal	-----			
CHASSELL	1916	Originalidad	-----			
BORAAS	1922	Pensamiento imaginativo	-----			
HARGRAVES	1927	Fluidez, originalidad	-----			
GUILFORD	1951	Flu.,flex, orig, elab...sensib	-----			

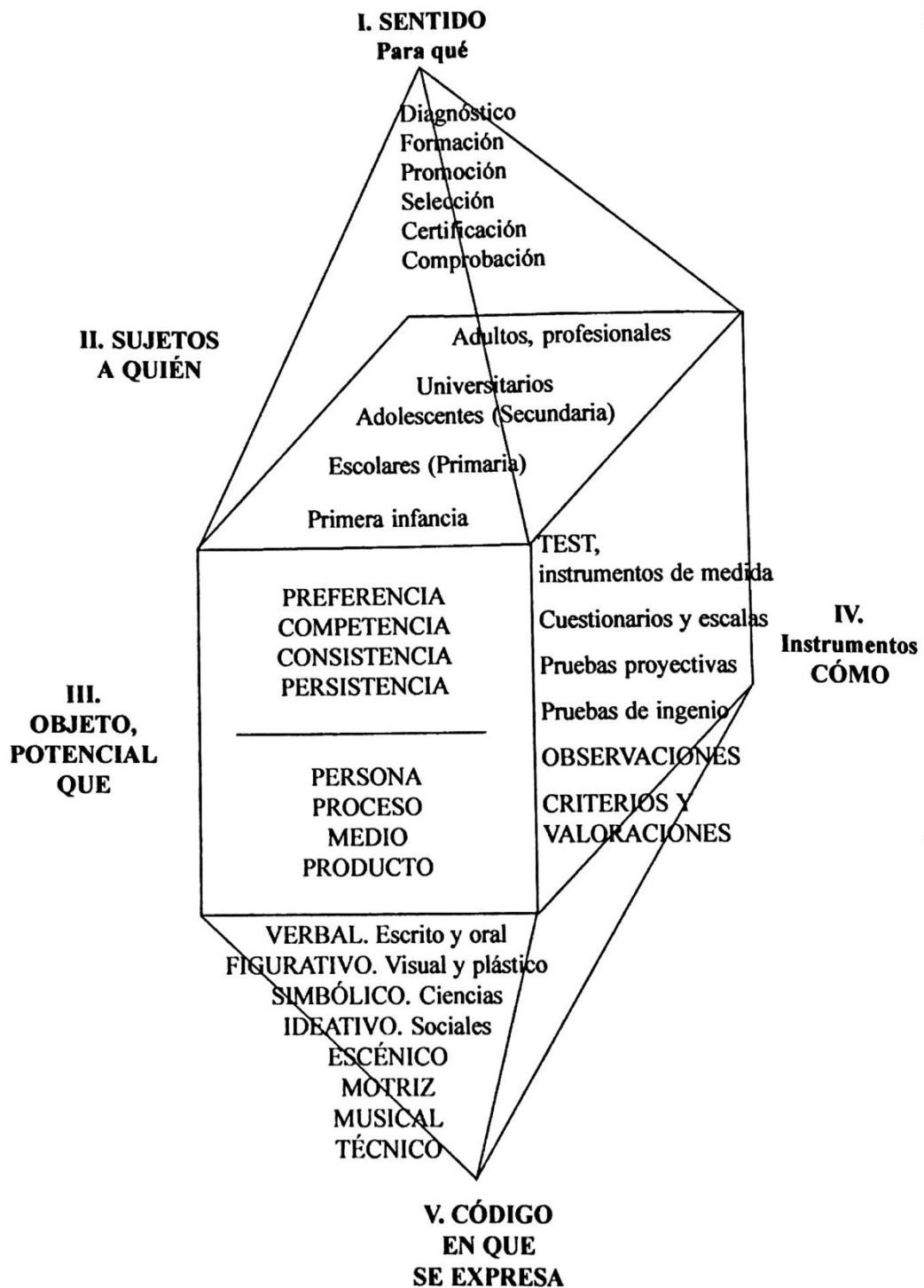
TORRANCE	1962	Flu.,flex, orig, elab...inv,..penet.	-----
BARRON	1955	Originalidad	
GETZELS-JACKSON	1962	Flu.,flex, orig, elab...invent	-----
MEDNICK: R.A.T	1962	Fluidez asociativa	-----
WALLACH-KOGAN	1965	Fluidez, unicidad	-----
P.A.R DE DOLL	1966	Comportamiento creativo	-----
STARKWEATHER	1971	Flexibil..orig..conform..riesgo	----
SHACKELTON-BAILLEY	1973	Imaginación creativa	----
B.A.C	1978	Flu.,flex, orig, elab, inic, expre...	-----
TEST CREATIV. PURDUE	1960	Fluidez, flexibilidad	-----
TEST "A.C" KOMINSKY	1961	Divergencia	-----
R. MARIN	1974	Flu...flex...orig	-----
TEST C.E. M-BELTRAN	1976	Fluidez, flexibilidad	-----
TEST IMAG. "AG-75"	1975	Fluidez, originalidad, elaborac.	-----
T.C.E DE POZAR	1976	Flu.,flex, elab...asoc..rap.c	-----

TAR Y TDV. DE RIVAS	1978	Fluidez, flexibilidad, originalidad	-----
J.P.C – S. TORRE	1984	Pensamiento divergente	-----
M. ORTEGA	1990	Flu..flex..or.inventiva..imag	----
TAEC- EVALUACIÓN			
CREATIVIDAD (S. TORRE)	1991	11 factores o rasgos	-----

Anexo 10. Clasificación de las técnicas creativas en torno a criterios extrínsecos e intrínsecos.



Anexo 11. Modelo poliédrico de la evaluación, S. de la Torre, 2006.



Anexo 12. Dimensión en la evaluación de la creatividad.



Anexo 13. Secuencia de actividades de la UD.

Actividad 1. “El relax imaginativo”.

a) Etapas y elementos constitutivos del desarrollo didáctico del RI.

DESARROLLO DIDÁCTICO	CARACTERÍSTICAS DESCRIPTIVAS
1. Ambientación	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptación del ambiente del aula: Si se puede disponer de un aula especial con colchonetas sería lo ideal. Dadas las condiciones reales de los centros se trataría de adaptar un poco el aula normal: bajar las persianas y apagar la luz para que no haya demasiada claridad. Conviene crear un ambiente de silencio para facilitar la relajación. • Disposición personal: Se aconseja que los alumnos se pongan lo más cómodos posibles y si alguien lo prefiere puede tumbarse en el suelo y cerrar los ojos sin apretarlos. • Se puede utilizar música que favorezca un ambiente de relajación.
2. Relajación muscular	<ul style="list-style-type: none"> • Cualquier tipo de técnica utilizada para conseguir la relajación es válida. • Se puede jugar con las sensaciones de calor y peso que van recorriendo todos los miembros y músculos del cuerpo. • También se puede conseguir la relajación a través de un control mental, habiendo que los alumnos recorran todas las partes del cuerpo desde los pies a la cabeza de forma que a través de la concentración vayan relajando aquellas partes del cuerpo que están en tensión. • Durante todo este proceso son importantes los ejercicios de respiración profunda.
3. Preparación de la narración	<ul style="list-style-type: none"> • Para que el paso de lo real a lo imaginario no sea muy brusco, se va preparando a los alumnos para que su cuerpo imaginativamente vaya adaptándose a los procesos que exija la narración.

4. Narrativo	<ul style="list-style-type: none"> • La narración se adapta a los contenidos o realidades que queremos que los alumnos aprendan o vivan... • La narración la presentamos en segunda persona del singular para facilitar el proceso de identificación. • El aspecto fundamental es la identificación sinéctica; gracias a ella el sujeto es protagonista y puede sentirse y “ser” todo tipo de objetos y realidades. • Otro aspecto clave es enriquecer la narración con el mayor número posible de sensaciones corporales, sensitivas, afectivas...con el fin de favorecer una sensibilidad global de la persona y el propio sentido de autoestima y autoevaluación.
5. Vuelta a la realidad	<ul style="list-style-type: none"> • De forma lenta, no brusca y a través de un proceso inverso al de la relajación y un poco más breve se hace que los sujetos vuelvan a la realidad de antes.
6. Aplicaciones didácticas	<ul style="list-style-type: none"> • A través de las preguntas divergentes y actividades originales se desarrolla algún aspecto de sentimientos personales vividos, o del tema del relax, y se abren nuevos horizontes.

b) Narración imaginativa: “De semilla a flor”

-Preparación: sentados en las mesas con la cabeza sobre ella y los ojos cerrados. Se apagarán las luces y se pondrá música que se bajará de volumen poco a poco.

-Relato:

Soy una semilla pequeña, pequeña..., estoy escondida debajo de la tierra...Está muy oscuro...no veo nada...no me puedo mover...estoy muy quieta y tranquila...ahora noto que la tierra está mojada, alguien ha echado agua...el agua hace que me hinche un poquito...también noto calor, es el sol...sigo mojada y tengo calor...me hincho un poquito...me empiezan a salir por abajo como unas patitas muy delgaditas...son las raíces... ¡oh! Parece que estoy chupando algo que tiene buen sabor... ¡Qué rico está!

Sigue haciendo calor y estoy mojada...El tallito va estirándose más hacia arriba..., un poco..., otro poco más... ¿Qué ha pasado? Ya no estoy a oscuras, mi cabecita ha salido de la tierra...sigo notando ese sabor rico que sube por mi tallo...mis pies siguen mojados...Mi cabeza se va abriendo poco a poco...un poquito más...muy despacio...otro poquito más...Ya soy una bonita flor...tengo muchos colores... ¡Oh! Qué bonito es esto... ¡Cuántas flores hay! Me quedaré aquí para siempre y jugaré con las flores, el sol y el viento.

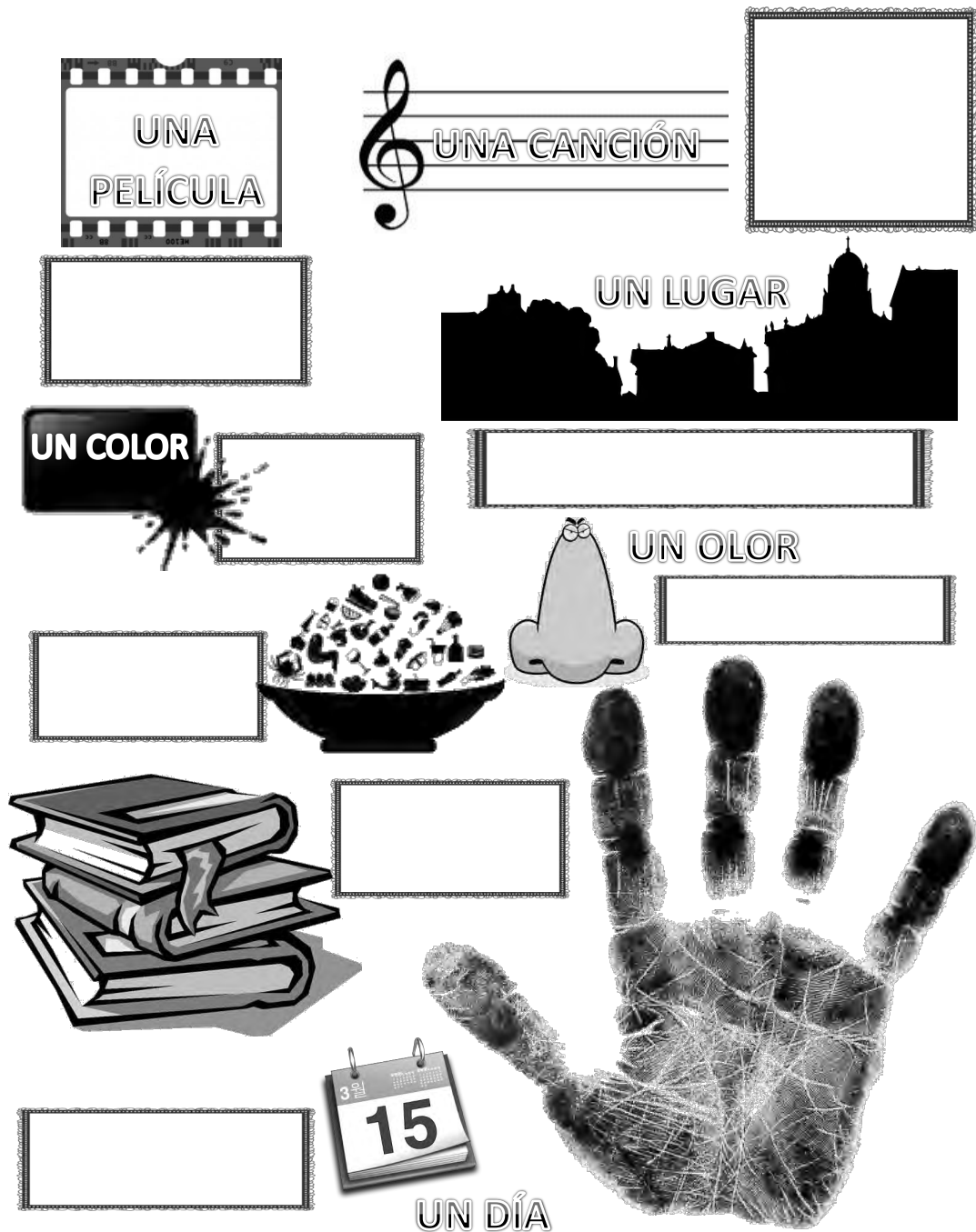
-Actividades: Realizaremos preguntas para reconstruir el proceso de la formación de la flor. Después lo dibujan en un folio dividido en cuatro partes y en cada una ponemos una frase: 1) Soy una semilla; 2) Sale la raíz; 3) Sale el tallo; 4) Soy una flor. Después lo recortan y lo grapan haciendo un cuento. Cada uno le pone como título el nombre de la flor que quiera.

-Dramatización: podemos dramatizar el relato. Comenzaremos acurrucados en el suelo y en una esquina del aula y terminaremos de pie con los brazos en alto y en puntillas.

Actividad 2.

a) “8 cosas que me definen”

8 COSAS QUE ME DEFINEN



b) "Mi autobiografía"

NOMBRE: _____ FECHA: _____

MI BIOGRAFÍA

Dibújate

¿Cómo te llamas? ¿Cuál es tu fecha de nacimiento? ¿Dónde naciste?

¿Dónde vives? ¿Con quien vives? ¿Quiénes son tus padres?

¿A qué colegio asistes? ¿Qué curso estudias? ¿Quiénes son tus amigos?

¿Qué hechos importantes han sucedido en tu vida que te han hecho feliz?

¿Cómo fueron tus primeros años?

¿Cuáles son tus hobbies y qué cosas te gustan?

¿Cuáles han sido y son las personas más importantes en tu vida? ¿Por qué?

WEBDELMAESTRO.COM

Actividad 3: “¿Qué sientes?”

Lee las siguientes frases y marca con una X que dice de ti mismo cada una de ellas.

1. N: Nada A: Algo B: Bastante M: Mucho

	N	A	B	M
1. Tengo curiosidad sobre muchas cosas y hago muchas preguntas de temas diferentes, por ejemplo, sobre el funcionamiento de cosas, sobre la naturaleza, sucesos...				
2. Identifico fácilmente problemas que existen, por ejemplo, en la escuela, en casa...				
3. Ofrezco soluciones originales a problemas que observo.				
4. Uso materiales de un modo original o nuevo.				
5. Invento juegos originales.				
6. Construyo juguetes con materiales que tengo alrededor.				
7. A veces juego, representando personajes o haciendo que soy otro u otra.				
8. Me gusta pintar, dibujar, recortar, modelar plastilina...				
9. Me gustan los juegos que sean de pensar y buscar soluciones nuevas.				
10. Me gustan los juegos con las palabras.				
11. Invento canciones, cuentos, chistes...				
12. Me gusta jugar con juegos de fantasía, de imaginación.				
13. Me gusta contar historias, relatos, cuentos...				
14. Me gustan muchas cosas y tengo muchas aficiones.				
15. Me gusta aprender cosas nuevas.				
16. Tengo sentido del humor, me gusta bromear.				
17. Soy independiente.				
18. Cuando comienzo una tarea soy constante y la termino, aunque me cueste.				
19. Me gustan las novedades, los cambios y experiencias nuevas.				
20. Me gustan situaciones de aventura.				
21. Soy creativo.				

Actividad 4: “Conocemos a distintos personajes”

“Conocemos a distintos personajes”

Explicación del concepto biografía, así como los principales datos de debe de aparecer.

1) *DATOS PERSONALES:*

A) *Nombre completo*

B) *Lugar y fecha de nacimiento*

C) *Nombre de los padres*

2) *DATOS ACADÉMICOS:*

- *Estudios realizados*

- *Lugar donde estudio*

3) *DATOS LABORALES*

- *Actividades laborales que ha realizado*

- *Lugar donde ha trabajado*

4) *OTROS DATOS RELEVANTES*

1. *Acciones destacadas*

2. *Aportaciones a la sociedad*

Ejemplos de forma de presentación:

-Podemos hacer un mural, una presentación con diapositivas, una narración...

La clase constará de 25 alumnos y la dividiremos en 5 grupos de 5 alumnos o alumnas.

Los personajes sobre los que vamos a investigar, se repartirán al azar dentro de una bolsa que sacará papel, el portavoz de cada grupo.

Lista de personajes:

Banksy	<ul style="list-style-type: none">· https://es.wikipedia.org/wiki/Banksy· http://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/291-banksy-biografia-obras-y-exposiciones· https://www.elconfidencial.com/cultura/2017-03-12/banksy-arte-libro-quien-es-banksy-belen_1345387/
--------	---

Frida Kahlo	<ul style="list-style-type: none"> · http://www.fkahlo.com/ · https://es.wikipedia.org/wiki/Frida_Kahlo · https://www.nuevamujer.com/actualidad/2016/09/01/frida-kahlo-artista-que-convirtio-sufrimiento-obra-arte.html
Stanislav Petrov	<ul style="list-style-type: none"> · https://es.wikipedia.org/wiki/Stanislav_Petrov · http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/09/130926_internacional_ruso_detuvo_ataque_nuclear_jrg · http://www.eldiario.es/turing/Errores-tecnologicos-desatan-guerra-nuclear_0_305519830.html
Hulk	<ul style="list-style-type: none"> · https://es.wikipedia.org/wiki/Hulk · http://www.vix.com/es/btg/comics/4124/20-caras-de-bruce-banner-como-hulk-que-te-haran-entender-mejor-al-gigante-esmeralda
Mahatma Gandhi	<ol style="list-style-type: none"> 1. https://es.wikipedia.org/wiki/Mahatma_Gandhi 2. https://www.lifeder.com/frases-de-gandhi/ 3. https://www.biografiasyvidas.com/monografia/gandhi/

Actividad 5: “Le pega esta canción”

Nombre y apellidos:

Personaje elegido:

.....

Título de la canción:

.....

¿Cómo la has descubierto?

.....

¿Por qué la has elegido?

.....

¿Qué elección de tus compañeros te ha gustado más?

.....

¿Qué canción jamás hubieras elegido?

.....

¿Por qué?

.....

Actividad 16: “Las 13 etapas”

Individualmente o por grupos se pueden inventar narraciones siguiendo las trece etapas siguientes:

- 1) Elegir y describir un personaje que será el héroe o lo que se desee: una niña, un ciempiés, un limón....
- 2) Imaginar lo que desea o lo que le falta para ser feliz: un objeto mágico, algo que le han robado, un superpoder...
- 3) Contar como el protagonista recibe informaciones o consejos que le orientan en lo que debe hacer: un mago, un viejo anciano, un documento...
- 4) El protagonista sale a la aventura: volando, en bici, nadando, soñando...
- 5) Se encuentra en el camino a un amigo que le ayudará: un hada, un genio, un animal mágico...
- 6) Imaginar las pruebas u obstáculos que deberá vencer por el camino: animales hostiles, hombres malvados, tormentas...
- 7) El protagonista llega al final del viaje. Describimos el lugar: una isla, una montaña, un castillo, un planeta...
- 8) Allí habita el adversario. Descripción: un rey malvado, un gigante, un monstruo...
- 9) Al principio el protagonista es vencido por su enemigo: herido, transformado en un animal, engañado, robado...
- 10) El amigo de la secuencia del número 5, le viene a ayudar: curándole, liberándole del embrujo, diciéndole el secreto...
- 11) El protagonista se enfrenta por segunda vez con su adversario, le vence y se apodera de lo que ha venido a buscar.
- 12) El protagonista vuelve a casa. Los aliados de su enemigo le persiguen, últimas aventuras.
- 13) Llega y es reconocido. Desenlace y final de la historia.

Anexo 14: Lista control para la observación de las clases.

Nombre y apellidos:	Fecha:
Título de la tarea:	

Aprendizaje esperado: Expresarse creativamente en breves discursos orales, que muestren a su nivel destellos de elocuencia oratoria. (Obj. LCL1)

Criterios de evaluación	Indicadores	SI	NO	Observaciones
Propone nuevos temas a tratar y de interés.	Originalidad			
Muestra variedad y riqueza de vocabulario, variedad de palabras y expresiones usadas.	Fluidez			
En exposiciones orales muestra una correcta articulación, ritmo y tono.	Riqueza expresiva			
Movimientos, gestos, expresiones, miradas y acción dramática.	Lenguaje corporal			
Propuestas de mejora:				

Nombre y apellidos:	Fecha:
Título de la tarea:	

Aprendizaje esperado: Descubrir sentido a los temas planteados y proponer opiniones personales críticas y creativas sobre ellos. (Obj. LCL3)

Criterios de evaluación	Indicadores	SI	NO	Observaciones
Expresión de puntos de vista originales sobre el tema trabajado.	Juicio personal			
Profundización: relacionar las lecturas con la realidad en situaciones poco evidentes.	Juicio personal			
Propuestas de mejora:				

Nombre y apellidos:	Fecha:
Título de la tarea:	

Aprendizaje esperado: Expresar la creatividad personal en los escritos propios de tipología variada con propiedad y autonomía.

Criterios de evaluación	Indicadores	SI	NO	Observaciones
Producción de imágenes nuevas nunca antes percibidas o modificas con la práctica.	Fantasía			
Organización de manera novedosa de materiales procedentes de experiencias previas.	Imaginación			
Explotar las reglas y los códigos. Romper moldes, huir de tópicos y lugares comunes.	Originalidad			
Número de ideas diferentes producidas. Relaciones entre ellas.	Fluidez / Productividad			
Adaptación a la novedad, búsqueda de respuestas distintas.	Flexibilidad			
Inicio / final brusco, abrupto, diferente u original.	Elaboración / redefinición			

Producir textos con coherencia, respetando estructura, reglas ortográficas, caligrafía, orden y presentación.	Productividad			
Propuestas de mejora:				

Anexo 15: Ejemplo hoja de evaluación de un escrito.

Nombre:

Fecha:Clase:

Criterios	5	4	3	2	1	0	Observaciones
Contenido: el tema y la idea central se presenta con claridad.							
Organización: las oraciones, los párrafos, presentan ideas claras. (inicio, desarrollo y cierre).							
Vocabulario y gramática: uso adecuado y reglas ortográficas.							
Ortografía, acentuación y puntuación: la escritura y los signos es correcta.							
Originalidad / creatividad: el tema tratado es novedoso, uso de estructuras distintas, finales sorprendentes, palabras novedosas...							

Escala:

5=Excelente 4=Muy bueno 3=Bueno 2=Deficiente 1=Pobre 0=Muy pobre

Anexo 16: Ejemplo hoja de evaluación de una presentación oral.

Nombre:

Fecha:Clase:

Criterios	5	4	3	2	1	0	Observaciones
Dominio del contenido: el tema y la idea central se presenta con claridad.							
Uso del tiempo: usa adecuadamente el tiempo disponible.							
Uso de recursos visuales/ tecnológicos: cualquier recurso es válido para enriquecer la presentación.							
Tono de voz / volumen: modula el tono de voz adecuadamente. Comunicación fluida y con naturalidad y corrección. Utiliza el vocabulario correcto y adecuado.							
Originalidad / creatividad: el tema tratado es novedoso, explotación de los recursos, habla, interés...							

Sírvete tú mismo

Postura del cuerpo y contacto visual: postura adecuado y mira a los compañeros con naturalidad.							
---	--	--	--	--	--	--	--

Escala:

5=Excelente 4=Muy bueno 3=Bueno 2=Deficiente 1=Pobre 0=Muy pobre