



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

Creatividad en el aula

Alumno/a: **Javier Párraga Martínez**

Tutor/a: Prof. D. Santiago Pelegrina López
Dpto.: Departamento de Psicología

Junio, 2019

Resumen

La creatividad ha sido entendida como una habilidad de determinados seres humanos para resolver con originalidad y fluidez diferentes situaciones que se presentan en un momento concreto. A través de la búsqueda bibliográfica de numerosos autores podemos determinar que la creatividad es una habilidad universal y dinámica que proviene de una forma de pensamiento particular y que puede ser desarrollada y mejorada. La creatividad es un concepto abstracto ya que tiene tantos elementos que influyen en ella que recrear un entorno totalmente propicio para su desarrollo se convierte en una utopía.

Podemos distinguir distintos componentes o categorizaciones sobre aquello que influye directamente sobre el fenómeno creativo y las condiciones que estas tienen para que se den lugar de manera positiva; estos son los ítems que debemos tratar de reproducir en las aulas de Educación Primaria. Se sugiere una mejora del modelo actual centrado en el producto erróneamente y no en el proceso, sintetizándose en una propuesta didáctica para acercar y fomentar la creatividad.

Palabras clave: proceso creativo, pensamiento divergente, creatividad, habilidad, interés

Abstract

Creativity has been understood as a skill of certain human beings to resolve with originality and fluency different situations that happens in a certain moment. Through bibliographic search of wide variety of authors we can determine that creativity is an universal and dynamic ability that comes from a particular way of thinking that can be developed and improved. Creativity is an abstract concept that has so many influences elements on it that recreate an environment totally propitious for it development becomes into a utopia

We can distinguish different components or categorizations about what can directly influence the creative phenomenon and the conditions that have to take place so they happens in a positive way, these are the ítems that we have to reproduce in the classrooms of primary education. It suggest an improvement of the current model that focus erroneously on the product rather than the process, synthetized in a didactic proposal to bring and encourage creativity.

Keywords: Creative process, divergent thinking, creativity, ability, interest

INDICE

1. Introducción	1
2. Marco teórico	2
2.1. Definición de creatividad	2
3. Componentes del fenómeno creativo	4
3.1. La creatividad en la persona	4
3.1.1. Biología	5
3.1.2. Personalidad y Motivación	6
3.1.3. Características cognitivas	8
3.2. El contexto	9
3.2.1. El ámbito	10
3.2.2. El campo.....	11
3.2.3. Factores externo – ambientales.....	11
3.3. El producto	13
3.4. El proceso	13
4. Mejora de la creatividad	15
5. Enseñar creatividad en el aula	19
5.1.1. El maestro.....	22
5.1.2. El Alumno	24
5.1.3. El clima	25
6. Evaluación	26
7. Propuesta didáctica	27
7.1.1. CONTEXTUALIZACION.....	28
7.1.2. OBJETIVOS DIDACTICOS.....	29
7.1.3. CONTENIDOS ESPECIFICOS	29
7.1.4. COMPETENCIAS CLAVE	30
7.1.5. TEMPORALIZACION	30
7.1.6. ACTIVIDADES	31
7.1.7. METODOLOGIA	34
7.1.8. EVALUACION	35
8. Conclusiones	36
9. Referencias bibliográficas	37
10. Anexo I	39
11. Anexo II	40

1. Introducción

Podemos entender la creatividad como una capacidad que nos permite elaborar ideas originales y distintas que nos facilitan o habilitan para resolver y afrontar diferentes situaciones y problemas que se nos plantean en nuestra vida cotidiana. La creatividad ha de ser considerada de forma general o igualitaria sin hacer prejuicios o consideraciones sobre las características del alumnado y el entorno que lo rodea. Como docentes nuestra prioridad debe ser fomentar esta creatividad. Si no somos capaces de hacer volar la imaginación de nuestros alumnos, la docencia quizá no es nuestra vocación, ya que esta forma parte de una completa integración en la sociedad; Educar y formar personas capaces de lograr una convivencia armoniosa y de solucionar los problemas con éxito.

Para identificar y formar una persona creativa debemos deslegitimar los supuestos límites impuestos por el coeficiente intelectual. Según la teoría de Guilford (1968) podemos tomar el talento creador como una concepción menos abstracta para poder definir los rasgos que posee la creatividad; este se presenta en diferentes grados y no está asociado al nivel cognitivo pues es un rasgo que se presenta como una forma de conducta o comportamiento. Diversas características del entorno, conductas o situaciones moldean o se adhieren a las características de cada individuo, haciéndolo diferente de sus congéneres y dando lugar al talento creativo de este.

Se hace necesario puntualizar que la concepción más tradicional de creatividad expone que es una habilidad o conjunto de ellas, pero esta continúa siendo relevada de importancia en detrimento de otras nuevas teorías como la de Gardner (1998). La teoría de la inteligencia emocional o del aprendizaje multidimensional nos permite apreciar y aprender sobre las múltiples dimensiones del ser humano que se aúnan en la identidad de una persona y que son percibidas a través de manifestaciones conductuales, emocionales y cognitivas. Las instituciones educativas son el lugar ideal no solo para ayudar a desarrollar esta identidad propia de cada alumno, sino también para proporcionar las herramientas necesarias para expresar al máximo dichas habilidades creativas que poseen.

2. Marco teórico

2.1. Definición de creatividad

Esta palabra proviene del latín *Creare* y significa producir o engendrar. Comparte raíz con la palabra *Crescere* que significa crecer. Por tanto, podemos establecer una primera definición de desarrollar creatividad, un crecimiento personal y social. Cuando educamos a los alumnos no solo transmitimos o enseñamos conocimientos, también estamos acompañándolos en su desarrollo hacia la madurez.

Se hace necesaria una revisión de los escritos acerca de la creatividad, en especial los pertenecientes a la segunda mitad del siglo XX, que tecnicizaron y sentaron las bases del concepto. En la década de los años cincuenta, Guilford (1950) fue uno de los primeros investigadores que inició la creatividad como tema de debate científico. Definió la creatividad como “capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de información dada, poniendo énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados” (Esquivias, 2004, p.5).

Torrance (1976) fue uno de los investigadores que más indagaciones llevó a cabo en el campo de la creatividad. Define la creatividad como “ese modo de proceder sin cánones o fórmulas rígidamente preestablecidas” (Torrance y Myers, 1976, p.9). Gardner define el individuo creativo como “una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural complejo” (Gardner, 1998, p.53).

Quizá el autor que más importancia damos en esta revisión bibliográfica dado que cuenta con numerosos estudios sobre la creatividad y numerosas acepciones de la misma es Saturnino de la Torre. Según Torre en 1999, podemos entender por creatividad por “ese potencial humano que se manifiesta a través de ideas, acciones o realizaciones nuevas” (Torre, 1999, p. 189).

Una vez tomadas referencias encontramos interesante aportar nuestra propia definición del fenómeno creativo, a pesar de que es un constructo muy amplio y complejo que no puede ser definido en un solo proyecto; siguiendo a Torre: “Si definir es rodear un campo de ideas con una valla de palabras, definir la creatividad es como intentar retener un mar de ideas en un continente de palabras (Torre, 1995, p. 271). Podemos

intentar definirla aportándole la seriedad y rigurosidad con la que ha de tratarse y definirla como una capacidad innata del ser humano y que encuentra los procesos psicológicos sus principales cimientos; siendo estos la memoria de trabajo, la motivación y la atención como herramientas para utilizar razonamientos y algoritmos eficaces y originales con el fin de resolver situaciones-problema existentes en un entorno social.

No obstante, hemos de realizar un inciso para discernir y diferencias entre dos conceptos que han estado en contacto muy directo durante todas las investigaciones llevadas a cabo, siendo quizá el segundo el que se entendía subyugado al primero durante muchísimo tiempo: inteligencia y creatividad. Es un hecho que la creatividad y la inteligencia interaccionan entre sí, pero de una forma que, si bien ha sido estudiada por numerosos autores, aún no ha sido posible establecer una teoría completamente verídica. La inteligencia y la creatividad pueden interaccionar entre sí como: conjuntos que se solapan, inteligencia como subconjunto de la creatividad, creatividad como subconjunto de la inteligencia, como conjuntos coincidentes o como conjuntos separados (Sternberg, O'Hara, 2005).

Bien es cierto que cuando nos referimos al ámbito escolar, la inteligencia juega un papel muy importante en relación a la gran demanda de actividades de reproducción que tenemos presentes en la mayoría de aulas. Con más frecuencia de la debida, aquel alumno que no alcanza los mismos conocimientos que se deben adquirir según el ritmo de aprendizaje general de la clase, es relegado a actividades que tratan de compensar estos y que muy frecuentemente dejan poco espacio a la creatividad pues son tareas cerradas con una solución y objetivo concretos. Es por ello que la teoría de que la inteligencia y la creatividad son conjuntos que se solapan cobra sentido dentro de nuestras aulas. Aquel alumno que tenga una inteligencia suficiente para llevar el ritmo de aprendizaje mínimo que se requiere en clase, verá incrementadas sus ocasiones para lograr mostrar atisbos del proceso creativo y de llevar a cabo un solapamiento de ambas.

Sternberg y Lubart (1995) intenta transmitir que la creatividad es algo interno al ser humano independientemente de su mayor o menor medida. Señala que existen diferentes aspectos de la inteligencia que son aplicados en diferentes momentos del proceso creativo. La participación de los procesos cognitivos es necesaria, pues evaluar los problemas desde nuevas perspectivas es esencial para el proceso creativo. Estas inteligencias son las llamadas habilidad sintética que genera ideas adecuadas y de calidad, la determinación de qué nuevas ideas son válidas o susceptibles de ser exitosas se denomina inteligencia

analítica; y finalmente la destreza para transmitir y hacerse entender ante los demás de la validez o valor de las ideas concebidas se denomina inteligencia práctica.

Tomemos como ejemplo, siguiendo a Barron (1963) un problema matemático de alto nivel como pudiera ser el problema de los nueve puntos, donde hay que unir tres filas paralelas de tres puntos cada una, utilizando cuatro líneas rectas y sin levantar el lápiz del papel. Si no abandonamos la idea de polígono cuadrangular que nos sugiere la posición de los puntos no podremos resolverlo. Es aquí donde convergen inteligencia y creatividad:

Si definimos la originalidad como la habilidad para responder a situaciones de estímulo de un modo adaptado y a la vez inusual, y si definimos inteligencia simplemente como habilidad para resolver problemas, entonces en los niveles superiores de capacidad de resolución de problemas hallaremos la manifestación de inteligencia y originalidad a la vez. Esto es, los problemas muy difíciles de resolver requieren una solución que sea original (Barron, 1963, p.219).

3. Componentes del fenómeno creativo

3.1. La creatividad en la persona

No es descabellado afirmar que el elemento central de la creatividad es la propia persona. Es por este motivo que los estudios que se llevan a cabo sobre esta, se centran en identificar patrones, rasgos psicológicos o de comportamiento que puedan caracterizar a aquellos individuos que se califican como creativos.

Aquellos rasgos de los que hemos hablado anteriormente emanan de la naturaleza que posee el individuo en sí mismo, siendo una manifestación del “Yo” interno. ¿Pero cómo podríamos asociar o atribuir un cierto grado de creatividad a una persona?

No es posible pues según los ámbitos en los que esta se manifiesta, parece tener un abanico de posibilidades imposible de abarcar en un estudio. Tomemos como ejemplo a una de las figuras más emblemáticas del siglo XV y XVI, Leonardo Da Vinci. Sus estudios sobre anatomía, ingeniería e inventos, arquitectura y pintura sobrepasan ampliamente otros estudios de dicha época y sus ecos llegan hasta nuestros días. Su capacidad para romper con lo establecido, cuestionar y experimentar los fenómenos que lo rodean fueron los factores que permitieron que sus ideas tuvieran dicha repercusión.

¿Pero y si en otros aspectos como pueden ser las capacidades psico-afectivas este no fuese capaz de mostrar dicha capacidad?

La creatividad no solo se manifiesta en una persona de forma que persigue aquellas actividades que contribuyen a un avance intelectual para el colectivo de la sociedad o de uno mismo, si no que interacciona con las capacidades afectivas, interpersonal e intrapersonal. Sin embargo, dado que hablamos de aquellos factores que surgen de la persona, no es posible no hacer referencia a aquellos factores físicos, cognitivos y conductuales con los que cuenta la persona.

Teniendo en cuenta los estudios de Sperry (1974) que mediante investigaciones en pacientes con el cerebro escindido manifestaron que es el hemisferio derecho el que se encarga de las funciones creativas, imaginativas e intuitivas; es innegable que la carga genética de la que se dispone debe tener repercusiones en la manifestación de la creatividad, dicho de otra forma, juega un importante papel en la forma de pensamiento divergente.

Se distinguen diversos tipos de elementos que interaccionan entre sí para dotar a la persona de sus características creativas y que situamos en el alumno y en el contexto escolar:

3.1.1. Biología

El primer rasgo que mejora la aparición de la creatividad es una predisposición genética en un área de estudio determinada. Esta puede desembocar en un temprano interés por determinada área y permitir que la curiosidad por los componentes y el funcionamiento de esta afloren.

En las primeras etapas del desarrollo humano, el aprendizaje y la creatividad forman un conjunto indivisible pues el crecimiento se lleva a cabo de una forma experiencial que contribuye al desarrollo físico, mental y social, dicho de otra forma, la exploración y el descubrimiento del entorno para un infante suponen un estímulo de ambas. En etapas más avanzadas estos componentes se dividen y da lugar a una nueva creatividad que se ve coaccionada pues en la mayoría de ocasiones el aprendizaje no deja lugar a la individualidad o manifestaciones creativas.

Esta nueva creatividad se convierte en un elemento que se disocia del desarrollo y se ha de exteriorizar, de forma que el papel que toman las instituciones escolares toma

una gran relevancia. Citando a Csikszentmihalyi, “Los individuos creativos son infantiles por cuanto su creatividad sigue fresca incluso a los 90 años; se deleitan con lo extraño y lo desconocido” (Csikszentmihalyi, 2006, p.162).

Esto nos hace reflexionar sobre el origen de la creatividad y el papel biológico que en ella interviene, pues se encuentra desde un inicio presente y persevera por encima de los acontecimientos que puedan sucederle al individuo y que coarten esta.

3.1.2. Personalidad y Motivación

Son numerosos los casos de las personas que desarrollan trabajos donde la creatividad es el motor de trabajo, tales como pintor, diseñador, músico... Todos ellos tienen algo en común, son profesiones en las que la personalidad del autor se manifiesta en la obra a través de estilos formas, ritmos, etc. El permitir plasmar una parte de sí mismos en su trabajo es un elemento que dota de motivación a dicha actividad pues realmente se disfruta con dicho trabajo y lo dota de un carácter innovador que persigue sorprender y avanzar. Si esto ocurre en un contexto tan serio como lo puede ser la vida laboral, ¿Por qué no lo aplicamos en la metodología que utilizamos en las aulas?

Como docentes debemos tratar de emular un grado de motivación por el aprendizaje similar al que demuestran las personas que basan su estilo de vida en las manifestaciones artísticas. No debemos conformarnos con el simple interés por parte del alumnado, pues este es momentáneo y tiene lugar para alguna actividad en concreto; mientras que la motivación tiene un carácter retroalimentado por la constancia.

Siguiendo a Teresa Amabile (2002) “para que una persona tenga posibilidades de desarrollar la innovación en su entorno debe producirse el solape de tres dominios.” (Amabile, 2002, p.117). Es en el equilibrio de estos tres dominios donde se haya el origen de la creatividad, siendo estos:

- **Motivación intrínseca:** Entendida como la motivación que procede del interior de una persona ante una tarea, mientras que la motivación extrínseca es fruto de cualquier tipo de estímulo que condicione dicha tarea, procedente de fuentes externas al individuo; estas fuentes incluyen evaluación, recompensas, etc.
- **Pericia:** Es la habilidad, sabiduría y experiencia en un determinado ámbito y por tanto puede utilizar para desempeñar una tarea. No importa cómo se adquiera esta

experiencia, ya sea mediante la educación formal, la experiencia práctica, o la interacción con otros profesionales; si no que sirvan como instrumento para llevar a cabo o cumplir un propósito.

- Capacidad de pensamiento creativo: Se entiende como el determinado enfoque que una persona da a las situaciones-problema que se presentan en la vida cotidiana. Está estrechamente conectada con la personalidad y con la manera en la que se opera mental y operativamente.

Como anteriormente hemos expuesto, tanto la pericia como pensamiento creativo son elementos únicos en cada individuo. Pero es el tercer factor (la motivación) la que determina aquello que se continuará realizando. Aprovechando el contexto más cercano al alumno, pongamos un ejemplo de un chico que se encuentra inmerso en un videojuego de rol; la faceta del juego que más le fascina es la de batallar con otros jugadores reales pues generalmente provoca un estímulo positivo cuando se obtiene la victoria, dicho de otro modo, produce una subida de autoestima; esto provoca en el chico una motivación intrínseca pues busca mejorar por el puro placer de lograr ser superior a los demás. Utilizando la misma situación podríamos imaginarnos que para poder llevar a cabo estas batallas sea necesario alcanzar un cierto nivel dentro de dicho juego, por lo cual se deben realizar tareas e invertir tiempo en el videojuego; esto tipo de motivación extrínseca exige cumplir una tarea que no capta el interés del individuo, pero es necesaria para alcanzar un objetivo.

Si la motivación extrínseca no lograr captar un mínimo de interés en el individuo este no desarrollará una verdadera motivación por avanzar en el juego y su pericia y su pensamiento creativo no podrán ser explotados en este ámbito, siendo por ello que es importante el equilibrio entre ambos tipos de motivación.

Como podemos observar a diferencia de la creatividad; la motivación es un objeto de estudio ampliamente tratado pues tiene una repercusión directa sobre la creatividad. La creatividad surge de entornos y momentos en los que no se está siendo influenciado por agentes exteriores a la persona y cuando el placer y satisfacción que se obtiene de una actividad es voluntad del individuo, es decir, fruto de la motivación intrínseca.

3.1.3. Características cognitivas

Una vez más hemos de incidir en la división de los términos creatividad e inteligencia. Hasta los años 60, el estudio de la inteligencia estaba limitado a un análisis exhaustivo de la forma de pensamiento convergente, pero es Guilford (1968) quien comienza a establecer una diferenciación entre la inteligencia y la forma de pensamiento divergente como una entidad individual e independiente. Además, aísla otros factores como la memoria, la autoevaluación y la autocorrección como elementos propios de la creatividad y que únicamente eran atribuidos a la inteligencia.

Pero es en el estudio de Wallach y Kogan en 1965 y profundizado más tarde en 2003 (Corbalán Berná, F.J., Martínez Zaragoza, F., Donolo, D. S., Alonso Monreal. C., Tejerina Arreal, M., y Limaña Gras, R. M., 2003) donde se establecen unos parámetros que aún hoy en día consideramos correctos. Estos demuestran y permiten afirmar que creatividad e inteligencia son dos entidades relacionadas, pero cada una con un carácter propio. Si bien es cierto que la creatividad encuentra una mejor acogida en los casos donde hay un cierto nivel de inteligencia, también pueden darse en situaciones donde dicho nivel es bajo; tal y como demuestran los estudios de Guilford en su conocido diagrama, donde el sector correspondiente a una baja inteligencia y una alta creatividad se encuentra menos poblado que el sector de alta inteligencia y baja creatividad, pero aun así se dan casos de sujetos con estas características. A partir de esto se establece una relación entre ambas entidades que suscita que la relación entre ambas no siempre ocurre de forma aislada, si no que la creatividad frecuentemente surge a raíz de la capacidad intelectual, pero esta última no implica una relación directa con la creatividad (Corbalán Berná et al., 2003). Las interacciones entre estas pueden originar 4 sectores con diferentes características:

- a. Sector con inteligencia y creatividad altas: Muestran mecanismos de control autosuficientes desde una edad muy temprana.
- b. Sector con inteligencia baja y creatividad alta: Se muestran diversos conflictos de conducta que provocan una baja autoconfianza, búsqueda de aprobación constante y dependencia de un modelo de aprendizaje cognitivo que no implique la constante evaluación.
- c. Sector con inteligencia alta y creatividad baja: centrados en el rendimiento escolar, son los menos interesados en formas diversas de llevar a cabo una tarea y en buscar atención.

d. Sector con inteligencia baja y creatividad baja: Presentan dificultades de autocontrol, se abstraen con facilidad y siguen pautas de forma literal.

H. Gardner tras más de 25 años de estudio del desarrollo humano, llegó tras un proyecto centrado en niños y adultos con lesiones cerebrales a la conclusión de que el intelecto es un conjunto de facultades relativamente autónomas, entendiendo esto por un carácter multidimensional o polifacético de la misma. Tras este proyecto Gardner intuye que si la inteligencia es plural, la creatividad también ha de serlo y lo lleva a interesarse por cómo estas se manifiestan en relación a la inteligencia. Más tarde, Csikszentmihalyi (2006) señala la principal diferencia entre talento y creatividad basándose en el modelo de los tres anillos de Renzulli (1986), por el cual el talento como intersección entre creatividad y habilidad da lugar al talento. Se origina así el talento creativo que genera ideas novedosas y el talento escolar, interviniendo ambos en los test de creatividad y remarcando el error de estos al no lograr cuantificar por separado esto. Así, se acaba relegando la inteligencia a un segundo plano. Csikszentmihalyi diferencia talento de creatividad en que este último se concentra en una destreza innata para hacer algo bien.

Es en este momento donde se empieza a investigar arduamente sobre si podemos disociar el término genio (entendido hoy en día a aquel que tiene un alto grado de inteligencia y creatividad que pueden suponer grandes avances y descubrimientos para la humanidad) y creativo, entendiendo este por una forma de pensamiento divergente que permite afrontar diversas situaciones dando varios tipos de soluciones diferentes.

3.2. El contexto

Las ideas sobre que el entorno juega también un papel de relevancia en la creatividad son por lo general recientes. Su interés radica en el error de centrar en procesos cognitivos y personalidad los estudios sobre la creatividad; cuando estos realmente están sujetos a un determinado contexto cultural y social. La creatividad surge como un proceso que se manifiesta cuando ocurre una intersección entre el individuo y los contextos social y cultural más próximos. Por ejemplo, no se puede dar el caso de que un niño iraquí experimente un nuevo uso para las bebidas alcohólicas en un campo para el que no han sido concebidas pues en su contexto social y cultural no tiene acceso a ellas.

Interpretamos que la creatividad entonces no solo es un rasgo propio y aislado que se manifiesta de forma espontánea en condiciones aleatorias, sino que está condicionada por los contextos próximos al individuo, por lo que podemos ratificar con respecto a la

evaluación que tratamos anteriormente, que aquello que consideramos o no creativo está condicionado por un contexto y por un tiempo (décadas, siglos...).

Cuando nos situamos en el ámbito educativo hemos de hacer hincapié en que no es posible que se desarrollen capacidades creativas cuando existe un ambiente coercitivo, “Es necesario crear un ambiente favorable, un ambiente que facilite la manifestación creativa”(Gervilla, 2006, p.99), haciendo evidente la dificultad de la intervención en dicho ámbito pues su complejidad se extiende a tantos componentes que no alterarlos de manera negativa supone todo un reto, pues recordemos que cada alumno/a puede tener una condiciones para manifestar creatividad distintas y no podemos tener varios ambientes de trabajo distintos de forma simultánea en el aula. Podemos desglosar a grandes rasgos estos componentes en: ámbito, campo y factores externos-ambientales.

3.2.1. El ámbito

Nos referimos cuando hablamos de ámbito a un contexto propiamente dicho, a un punto de aplicación de los conocimientos es una situación concreta, como por ejemplo pudiera ser el aula o un laboratorio de química. Este repercute de forma directa en la mejora, desempeño o desarrollo de la creatividad, de forma simultánea al campo o los factores externos-ambientales. Esto puede influir en el desempeño de la creatividad de tres maneras:

1. **Ámbito reactivo o activo:** Un ámbito reactivo no ofrece estímulos mientras que uno activo si los proporciona (sean positivos o negativos).
2. Estableciendo un filtro en aquello que resulta útil o no de cara a los intereses más próximos del individuo, permitiendo desechar aquellas ideas que no se adapten a aquello que se persigue.
3. Estableciendo una conexión con el sistema social vigente que ofrezca la posibilidad de brindar apoyos en el proceso creativo, mediante el intercambio de información y la motivación generada ante este estímulo de índole social.

Como podemos observar en los últimos siglos, un desplome en la economía, los diferentes tipos de políticas e incluso una religión pueden suscitar incitar interés y poner en marcha mecanismos de investigación hacia determinado ámbito o relegarlo a su olvido. Los más claros ejemplos los tenemos en las dos guerras mundiales que aún a día de hoy siguen teniendo impacto, pues se siguen realizando investigaciones en los campos de creatividad y psicología.

3.2.2. El campo

Es un elemento fundamental en cuanto al desarrollo y la mejora de la creatividad. Entendemos por campo el conjunto de elementos asociados entre sí que pertenecen a un colectivo, como pudiera ser la psicología, y que están organizados para su estudio o puesta en práctica. Analizando uno de las más importantes revoluciones de creatividad en el campo artístico, El Renacimiento, que gracias al redescubrimiento de métodos de construcción y escultura que llevaban a cabo civilizaciones pasadas, lograron poner en marcha un movimiento que tendría grandes implicaciones artísticas hasta nuestros días.

Numerosos de los avances creativos más importantes han sido llevados a cabo cuando una idea proveniente de otro campo es introducida en el actual y esto lo ayuda a reinventarse y conocer más acerca del mismo. Esto es susceptible de ser aplicado en el campo de la educación pues nos encontramos ante un campo que se nutre en gran parte de la psicología. Imaginemos que un artista del mundo de la pintura decidiera dedicarse al mundo de la ciencia. Sus conocimientos no serían más avanzados que alguien reputado en este mismo campo por lo cual sus implicaciones remarcables en dicho campo pasarían por sugerir ideas que no siempre serían correctas, por lo que implicar en este campo los procesos creativos sería muy complicado. De aquí resaltamos la importancia del campo, que debe prestarse a las condiciones y características de las que dispone el individuo.

3.2.3. Factores externo – ambientales

No podíamos obviar el hecho de que el entorno en el que se encuentra un individuo proporciona estímulos que de una forma u otra condicionan sus respuestas, y por ende el grado de originalidad o creatividad. Un estudio publicado por Simonton en 1994 y basado en la relación biografía – actividad creativa de varios personajes famosos de distintos campos (política, filosofía, escritura, etc.), argumenta que estos solían provenir de ambientes familiares con buenas condiciones culturales y económicas. Relaciona la educación más formal con profesiones como psiquiatra, político o científico; mientras que por el contrario una educación de menor nivel está relacionada con artistas, actores o atletas (Simonton, 1994).

Otros autores respaldan y también han realizado investigaciones (Gervilla y Prado, 2003) sobre como los distintos elementos del ambiente pueden interactuar con la manifestación de la creatividad, que constatan la diferencia en la creatividad de los niños

que viven en entornos urbanos frente a los que lo hacen en rurales, resultando los primeros favorecidos.

Resulta evidente que las condiciones físicas del ambiente en el cual se está inmerso juegan un papel muy importante en la manifestación de la creatividad. Actitudes familiares, nivel sociocultural o problemática familiar son algunos factores del medio sociocultural que influyen positiva o negativamente en que un individuo dedique tiempo a una tarea, pues puede ver recompensado de alguna forma su esfuerzo.

Si bien es imposible definir un marco ideal que recree unas condiciones ideales para las manifestaciones creativas, situaciones que amenazan la vida o que provocan un estado de serenidad limitan el pensamiento a su forma más básica y primitiva, a solo lo esencial. Csikszentmihaly (2006) sintetizó un esquema a partir de los relatos de personas en situaciones difíciles que Richard Logan recopiló:

1. Se presta atención a los detalles más esencialmente básicos del ambiente, identificando las posibles acciones según las circunstancias
2. Se elaboran metas lógicas y apropiadas a la situación, y se controla la consecución de estas a través de la retroalimentación
3. Se elaboran metas más complejas una vez alcanzadas las más básicas y asequibles

Como ejemplo tomemos a un prisionero que se encuentra cautivo en el interior de una celda. A través del reconocimiento de los detalles y un análisis de la situación se presentan los primeros atisbos de creatividad, lo que sería un posible plan para escapar. Las metas más lógicas para fijar si por ejemplo descubre que puede escapar cavando un agujero sería conseguir algún utensilio para remover la tierra. A partir de aquí mediante la retroalimentación se conseguiría seguir elaborando metas más complejas una vez se tenga la herramienta, como por ejemplo una franja horaria para avanzar en su plan sin ser descubierto.

Como podemos apreciar el contexto en el que se da la creatividad es imposible de controlar pues es multidimensional y escapa a nuestro control. Son las interacciones entre el individuo y el contexto las que más resultados impredecibles originan y acabamos reduciéndolo a estar en el lugar correcto en el momento adecuado cuando nos preguntan cómo hemos tenido una determinada idea que triunfa en una sociedad o culturas determinadas, cuando en realidad es fruto de todo aquello que hemos ido experimentando o sido influenciados por el contexto que nos rodea.

3.3. El producto

No puede existir un hecho creativo sin la participación de una persona, pero del mismo modo si no hay un producto resultando del proceso creativo tampoco podemos afirmar que estemos antes una persona creativa. Siempre que se siga un proceso “creativo” en un ambiente “creativo” hemos de tener como resultado un producto que independientemente de su originalidad o características pueda considerarse como tal. Según Romo (1997), lo espectacular no es el proceso mental independientemente de que posea o no insight, entendido como intuición o impulso creativo, con o sin incubación del mismo, sino los resultados. De no existir un producto no habría persona ni proceso.

Siguiendo a Teresa Huidobro (2002), un producto creativo reúne las cualidades: Novedad, aceptación social, rareza y transformación.

La dificultad cuando tenemos delante un producto, al igual que ocurría cuando tratábamos de cuantificar la creatividad, es la falta de criterios o indicadores para evaluarlo. La dualidad persona – producto tiene un carácter bidimensional, en tanto que esperamos que las personas creativas elaboren producciones creativas y podemos considerar a la persona cuyas producciones son creativas como creativos, pero su evaluación sigue siendo una problemática a afrontar.

Se ha dedicado una parte de este trabajo de forma específica para señalar y resaltar algunos test de creatividad que suelen usarse para identificar si un producto es creativo o no, a raíz del proceso llevado a cabo por el alumno o alumna; en él se tratará más profundamente la evaluación de la creatividad.

3.4. El proceso

Poincaré, un famoso matemático, físico y filósofo de ciencia del siglo XIX enumeró las diferentes fases del proceso creativo durante la resolución de problemas matemáticos, pero estos pueden extrapolarse a otros campos. Primero tiene lugar una fase reflexiva donde el conocimiento debe expandirse, a través de la investigación y el cálculo, seguidamente otra fase de maduración de dicho conocimiento, a continuación, una síntesis de la información, o proceso de internalización y finalmente una fase de verificación de las ideas obtenidas.

Estas fases han ido siendo pulidas por otros autores a lo largo de los años y se han ido desglosando para dar lugar a más numerosas y concretas fases del proceso creativo. El

trabajo más relevante quizás es el de Graham Wallas (1926) que sentó cuatro etapas o fases mejor definidas del proceso que describió en un inicio Poincaré:

1. Preparación: Recoger información, plantear el problema y utilizar la información obtenida. Percepción de la novedad dentro de lo antiguo.
2. Incubación: Proceso externo a la conciencia, se interioriza de forma lenta y de forma despreocupada el problema.
3. Iluminación: Momento de lucidez y “visión” real del problema. La solución se presenta de forma espontánea.
4. Verificación: Se trata de matizar, desarrollar, formular y comprobar la idea y hacerla perceptible para los demás.

Csikszentmihalyi (2006) señala que esta estructura no debe ser tomada de forma literal pues no nos encontramos antes un proceso lineal, sino que actúa de forma intermitente. Las fases se superponen y pueden darse en tiempos de actuación diferentes; enfatiza que son una forma sencilla y válida de estructurar el complejo proceso creativo, pero no se deben tomar literalmente.

Según Teresa Huidobro (2002), el proceso creativo reúne las siguientes características:

1. Buscar posibles resoluciones a la problemática presentada, ya sea en los propios recursos memorísticos o en el entorno externo
2. Producir de forma dinámica múltiples soluciones al problema
3. Elaborar comparaciones y metáforas
4. Identificar problemas y déficits de información o conocimiento
5. Plantear y analizar los problemas de formas diferentes

El proceso creativo “comienza con la necesidad de interpretar una situación que supone un fallo o hueco en el funcionamiento o conocimiento acerca de algo” (Huidobro, 2002). Es una ardua tarea controlar y orientar el proceso pues cada individuo experimenta de una forma u otra las diferentes fases. Pongamos como ejemplo a Gauss que demostró, tras muchos años de frustrados intentos, el sistema de resolución de ecuaciones que hoy en día conocemos y lleva su nombre.

Gervilla (2003) recogió los tipos de proceso creativo que existían, uno que opera siguiendo los principios de análisis y razonamiento y otro que se basa en la intuición. Su desarrollo es el siguiente:

1. Analíticos: En este caso la idea previa se encuentra muy lejos de la consecución de la meta, requiere de atención y la fase de incubación requerirá un tiempo por lo general prolongado, aunque la fase de iluminación es la más breve
2. Intuitivos: En este caso podríamos decir que las fases ocurren de manera fugaz pues se suceden una tras otra rápidamente impulsados por un golpe de inspiración

Ambos tipos de proceso creativo vienen diferenciados no por su resultado final, es quizá la diferencia más importante el tiempo que tardan en sucederse las fases en sí mismas.

4. Mejora de la creatividad

La creatividad es un fenómeno que como ya hemos visto ha de ser fomentado y el centro educativo es un escenario idóneo en cuanto a ambientes que favorecen el desempeño creativo. Gran parte de la vida de los alumnos y alumnas ocurre en torno a la escolarización y esto nos brinda la oportunidad de trabajarla desde el inicio. Casi el total de los autores que han investigado sobre la creatividad durante la segunda mitad del pasado siglo hasta nuestros días coincide en que durante el constructo creativo intervienen los elementos que hemos analizado anteriormente y que la escuela ofrece oportunidades de intervención para desarrollar cada uno de estos: persona, proceso, producto y contexto. Además, ofrece al docente el poder conocer de qué forma trabaja el alumnado para lograr potenciar de estos el máximo desarrollo posible o amortiguar las dificultades que estos puedan tener.

La institución educativa también es positiva para el alumno en tanto al proceso creativo, que puede ser parcialmente controlado a través de la programación del docente, esto permite anticiparse a las posibles dificultades que surjan y proporcionar los medios adecuados, a través de adaptaciones o correcciones, de forma que nos permita llegar a un producto que, si bien no está totalmente definido, sí está acotado y es positivo para el crecimiento personal. Sin embargo, las instituciones educativas generalmente favorecen principalmente la forma de pensamiento convergente, pero es posible trabajar ambas a la vez y potenciar un modelo de pensamiento divergente.

Por ello ratificamos que el entorno escolar adecuado es fundamental para su estímulo, y gran parte de su acción sobre el contexto recae sobre que el profesor, que también debe contar con este planificado, pues dentro de la programación es el profesor quien fija y ofrece los estímulos y ambiente propicios para provocar una forma de pensamiento divergente. Bien es cierto que quizá es el elemento más inestable, pues la familia también forma parte de este e interviene de distinta forma según cada caso. Es positivo incorporar a las familias en el ámbito educativo para fomentar un alentamiento por parte de ellas hacia sus hijos y que su desempeño tanto dentro de la institución como fuera de ella sea el adecuado. En conclusión, el entorno escolar ofrece un amplio abanico de posibilidades para mejorar la creatividad, atendiendo a cada uno de los componentes que intervienen y dan lugar al proceso creativo.

Las propuestas, a priori más interesantes, sobre las que trabajaremos serán las planteadas por Teresa Amabile (2000) y Robert Sternberg (1998)

Amabile establece una relación entre talento y creatividad situándolos como los elementos base del desarrollo creativo. El primero es innato, pero por sí solo no es suficiente, mientras que el segundo es susceptible de ser aprendido estratégicamente mediante habilidades que pueden desarrollarse mediante la práctica y la experiencia. Su trabajo implica que para la mejora de la creatividad en el ámbito educativo se presentan una serie de factores generales y factores sociales que deben darse para lograr un desarrollo positivo de esta:

- Factores generales: Desarrollo de habilidades que permitan controlar el proceso creativo, métodos de enseñanza apropiados que favorezcan este, relaciones simbióticas con los compañeros, descentralización del habitual modelo de convergencia y conductas positivas hacia la divergencia por parte del profesor.
- Factores sociales: Socialización y apoyo de las familias respecto a los modelos creativos, actitud positiva frente a las tareas propuestas, autocontrol de las emociones (así como de los mecanismos puestos en práctica durante el acto creativo), respeto por las diferencias individuales y premios y compensaciones ante el buen desempeño académico o actitudinal.

A través del control de estos factores se puede generar un progreso de aprendizaje lineal que consiga aprovechar el talento del alumnado y que al mismo tiempo desarrollen las habilidades necesarias para poner en práctica su creatividad.

Por otra parte, Sternberg (1998) enfoca su estudio al marco escolar dando una serie de pautas para incentivar las conductas de carácter creativo en el aula:

1. Desvalorizar el valor de las calificaciones pues son una potente motivación extrínseca
2. Hacer la creatividad parte del contenido
3. Acreditar valor al trabajo creativo
4. Promover la exposición de trabajos

Por último, ha de remarcarse que estos estudios han sido en este caso tomados de forma más relevante que otros de autores más famosos pues abarcan a grandes rasgos cada una de las temáticas de estudio de la creatividad que a lo largo de la historia de la psicología se han consagrado como temas principales, según Prieto Sánchez, López Martínez, Ferrándiz García, (2003) estas son:

1. Especificar la naturaleza de la creatividad
2. Diferenciar entre lo ordinario y lo creativo
3. Explicar qué y cómo afectan los diversos factores a la creatividad

Cada una de las teorías contiene las hipótesis sobre estos temas y sus propuestas de mejora para la creatividad, pero aún hacen falta otras muchas investigaciones para lograr desentrañar qué es y de donde viene la creatividad y los factores que influyen en esta. Antes de proponer un plan para la mejora de la creatividad hemos de sustentarla en un modelo teórico. Debido a que creemos y necesitamos que la creatividad sea estable y pueda ser cuantificada, la propuesta de la psicología diferencial de que la creatividad es un rasgo mental y que es evaluable mediante instrumentos de medida adecuados parece el marco teórico más idóneo sobre el que trabajar; la psicología cognitiva también es un importante punto de apoyo pues en el ámbito educativo la creatividad es una forma de pensamiento que denominamos divergente.

La creatividad puede ser definida de muchas formas, pero las líneas de investigación experimentales no nos resultan útiles cuando el ámbito escolar es nuestra principal fuente de atención pues carece de herramientas que nos permiten trabajar de forma que esta se fomente a través de la programación y estímulos que tenemos a nuestra disposición, como podría ser el caso de la psicobiología.

Quizá dentro de este marco teórico la que parece más adecuada es la de Saturnino de la Torre, que percibe la creatividad en el contexto escolar como una forma de pensamiento que se ha de enseñar a los alumnos para que aprendan a percibir estímulos, transformarlos y ser capaz de transmitir sus ideas a los demás.

Del mismo modo Csikszentmihalyi apunta “si la escuela en sí rara vez es mencionada como fuentes de estímulo, algunos profesores concretos a menudo despiertan, mantienen o dirigen el interés del niño” (Csikszentmihalyi, 2003, p.193).

Con esto queremos hacer valer de importancia que el contexto escolar si bien es el indicado para fomentar la creatividad también deben darse una serie de condiciones o elementos presentes durante su desarrollo para que la creatividad se consagre como esa forma de pensamiento que es susceptible de ser aprendida. No obstante, necesitamos que los siguientes elementos estén presentes:

1. Profesor creativo: Docente capaz de dirigir, proporcionar y promover el proceso creativo.
2. Ambiente creativo: Ofrece estímulos, posibilidades de intervención y motivación para fomentar la resolución de problemas.
3. Alumnado creativo: Con predisposición e interés para desarrollar los procesos cognitivos que dan lugar al proceso creativo.
4. Recursos: Materiales y ayudas que se ofrecen al alumnado para favorecer y revitalizar los estímulos que se les presentan.

También existen algunos factores que hemos de desterrar de nuestra lista de elementos para el desarrollo de la creatividad, pues dificultan el mismo en la mayoría de ocasiones, y decimos esto pues en algunas ocasiones las situaciones de adversidad se convierten en un motor de creatividad: “en condiciones adversas en los peores momentos de la vida, en ese vacío inmenso, en ese pozo en el que uno se enfrenta al abismo hasta casi perder el sentido de la vida... tenemos un extraordinario filón de creatividad” (Torre, 2006). Imaginemos un presidiario que ha sido sentenciado a muerte y vive sus últimos días en el centro penitenciario. Sus inquietudes dan paso a un estado de ansiedad y posteriormente de calma pues no se puede evitar, y es en este momento cuando se produce un pensamiento sobre lo más esencial de su vida: su familia, su niñez, sus sueños... De poder expresarlos de alguna forma, pintura o escritura, por ejemplo, estos tendrían muchas

posibilidades de ser considerados creativos pues presión social, motivación extrínseca o ideas preconcebidas no existen, tan solo una expresión de una idea pura y personal.

Como los factores que intervienen negativamente en el desarrollo de la creatividad podríamos destacar:

1. Cantidad de información: La información sin sintetizar deja menos espacio a la creatividad pues todo aquello que aprendemos no nos es útil en tanto a la meta fijada. La información esquematizada y correctamente estructurada a la vez que sintetizada es la realmente útil pues se asemeja a la auténtica estructura mental.
2. Motivación: La motivación extrínseca es un obstáculo en el desarrollo de la creatividad pues expone al individuo a una presión añadida que espera un resultado concreto por su parte. Como anteriormente vimos cada fase del proceso creativo puede tener mayor o menor duración y el hecho de que exista un motivo externo a la propia persona puede provocar que aparezcan sentimientos como la ansiedad o frustración que influyen negativamente en el producto final y lastran todo el proceso.
3. Pensamiento rutinario: Aquellas ideas preestablecidas que tenemos dificultan enfocar diferentes situaciones de otros modos. Tomemos por ejemplo en el ámbito de la alimentación el sashimi de fugu o pez globo. Siempre se ha pensado que los animales venenosos no eran comestibles y es recientemente cuando se ha descubierto que sí lo son, pero hay que aislar las glándulas que segregan las toxinas. Lo cierto es que sin los estudios de anatomía adecuados seguiría sin poder ingerirse este alimento, pero es un proceso creativo el que dio lugar primero al estudio y más tarde a la forma de servirlo. Si no cuestionamos las ideas que nos han sido inculcadas desde pequeños e intentamos interpretarlas desde otra perspectiva estaremos cayendo en una cada vez más profunda incompreensión de aquello que nos rodea, y quizá en una monotonía y sobriedad inventiva que cierra muchas puertas al avance humano.

5. Enseñar creatividad en el aula

Anteriormente hemos hablado de que los cuatro elementos presentes durante el acto creativo y la importancia de cada uno de ellos para la mejora de la creatividad. Estos se concretan en una programación educativa que va dirigida al alumnado, que proporcionará

un ambiente creativo, mediará en los procesos creativos y propiciará llegar a un producto creativo. Pero no se trata únicamente de incluir métodos y técnicas que propicien el trabajo creativo, si no que los elementos que citamos anteriormente como el ambiente, recursos o profesor, también estén presentes.

Es difícil con el sistema actual fomentar la creatividad pues buscamos que el alumnado desarrolle una forma de pensamiento divergente en unas condiciones diseñadas para hacerlo de forma convergente, para enseñar algo de una forma concreta. De esta forma el docente mantiene una posición segura donde es quien todo lo sabe, no hay lugar para el error y el alumno reproduce sin proponer alternativas.

Los distintos autores, algunos de ellos ya mencionados, han intentado buscar el papel de la creatividad en las instituciones educativas. No obstante, la complejidad que este entorno presenta hace muy difícil su descripción por lo que tomaremos algunas consideraciones previas antes de analizar cada elemento del aula y las propuestas más adecuadas a este.

Para Piaget, educar significaba literalmente formar individuos que crean. Siguiendo a este, otros autores como Bernal Vázquez (2006) afirma que todo niño o niña cuenta con un potencial creativo que es innato, y el cual ha de ser estimulado a través no solo de la educación creativa en el ámbito escolar, sino hacerlo en conjunto con las familias y el entorno social. Para ello es importante que enseñemos a crear, no solo a reproducir; a través de enseñar a percibir, comprender, contrastar estructurar las ideas y el pensamiento y diseñar preguntas, con el fin último de enseñarles a canalizar su curiosidad.

A todos los efectos, podemos referirnos a este modelo de enseñanza idílica como Torre (2006) denomina “enseñanza creativa”. La enseñanza creativa requiere trabajar un “aprendizaje relevante” mediante el desarrollo de la cognición, habilidades conductuales y una actitud transformadora, en un ambiente estimulante y motivador que tenga en cuenta y favorezca la motivación, colaboración e implicación del alumno.

Algunos autores (Prieto Sánchez, López Martínez, Ferrándiz García, 2003) plantean que para crear un ámbito educativo ideal debemos promover la enseñanza creativa a través de un pensamiento crítico, cuyas características han de ser:

1. Ser flexible y motivador
2. Aplicar métodos de enseñanza que favorezcan el aprendizaje por descubrimiento

3. Dejar espacio a la imaginación
4. Reforzar las interacciones entre alumnos, profesores, actividades y recursos
5. Incentivar la autocorrección y autonomía, haciendo al alumno protagonista de su aprendizaje
6. Incluir la autoevaluación
7. Recompensar aquellas decisiones que conlleven riesgos y salgan fuera de la zona de confort

Según Torre (2003) si queremos que el currículum cuente con la creatividad como aliada debería ocurrir que:

1. Se dispusiese entre los objetivos: la imaginación, el ingenio, la motivación, la originalidad, etc.
2. Esté presente en cualquier contenido del currículo
3. Los recursos y metodología deben ser variados
4. La evaluación debería: ser progresiva y reunir información acerca del proceso seguido, así como tener en cuenta la aplicación de la experiencia adquirida a otros contextos.

Para complementar el ámbito y currículo creativo que anteriormente hemos descrito, describimos en planteamiento que dicho autor sugiere para mejorar la creatividad en sí misma dentro del contexto escolar. Partimos de la base de que las actitudes no deben enseñarse mediante directrices o normas sino con el ejemplo; es necesario:

1. Fijar propósitos y metas con el fin de propiciar un trabajo continuo
2. Cimentar las habilidades básicas en tres niveles de desarrollo: adquisición de habilidades básicas, adquisición de estructuras para solucionar problemas y ejecución autónoma y auto dirigida
3. Adquirir conocimientos específicos
4. Incentivar la curiosidad
5. Construir una motivación intrínseca hacia el aprendizaje
6. Dosis de autoconfianza y predisposición a exponer las propias ideas, aprendiendo de los fracasos o errores
7. Proporcionar mecanismos para ofrecer oportunidades de elegir y descubrir por sí mismos
8. Desarrollar habilidades de autodirección

9. Enseñar estrategias y métodos que ayuden al rendimiento creativo
10. Proporcionar un cierto grado de equilibrio entre libertad y estructura

Se hace imposible sintetizar cualquier propuesta desde lo abstracto y complejo que representa una institución educativa por lo que hemos de profundizar en los distintos elementos que confluyen en el proceso creativo.

5.1.1. El maestro

El maestro es el encargado de estimular y desarrollar en la dirección adecuada los procesos cognitivos y conductuales que llevan a un proceso creativo a llevarse a cabo con óptimos resultados. El maestro como anteriormente hemos expuesto ha de ser creativo, pero podemos incurrir en dos situaciones: el maestro como líder y maestro como mediador.

“No es tanto qué aprenden los alumnos, sino qué enseño yo como educador, como docente” (Torre, 2006, p.372). El maestro o docente proporciona y dirige las metas, objetivos y contenidos que el alumno tiene a su disposición, aunque no interviene tanto en la cantidad de aprendizaje que el alumno obtiene. El papel del docente es el de entrenador, de facilitar y resaltar aquellas facetas o potenciales que tienen los jugadores, en este caso alumnos, y de explotar al máximo los recursos disponibles en un ambiente adecuado para ello.

El ambiente supone un escenario donde se resalta el papel de la interacción propiciado especialmente por la relación interés – riqueza del ambiente y donde el docente debe comprender los elementos de la creatividad para poder formularla de una forma inteligible y de utilizar aquellos medios que mejor sirvan para conseguir el éxito de las técnicas propuestas. Siguiendo a López Martínez (2001) el docente debe:

1. Reconocer y recompensar aquellas manifestaciones creativas que el alumnado exprese
2. Orientar y ayudar tanto a alumnos como a las familias de los mismos
3. Incentivar el trabajo cooperativo, así como la comunicación entre los alumnos.
4. Orientar en los distintos campos, reconocer y evaluar un producto.
5. Propiciar un clima relajado y motivador en el aula.
6. Planificar una programación a largo plazo, que nos permita adaptarla posteriormente a las necesidades y características de los alumnos.

El maestro mediador en el proceso creativo debe poseer unas características concretas. Gervilla (2003) formuló las siguientes:

1. Fomentar la flexibilidad cognitiva del discente
2. Alentar la autoevaluación y las autocríticas sobre el rendimiento
3. Ayudar al alumno a desarrollar sensibilidad hacia los sentimientos de los que los rodean, así como a los problemas sociales
4. Otorgar relevancia a las cuestiones de los alumnos y tratarlas con respeto
5. Ofrecer recursos, materiales, herramientas y estructuras que los alumnos puedan utilizar para facilitar el proceso
6. Educar hacia la tolerancia al fracaso, que los alumnos lo interpreten como una oportunidad de mejorar
7. Enseñar a percibir el total de una estructura
8. Capacidad para otorgar dinamismo al proceso de enseñanza, diversificando el uso de los materiales
9. Experimentar una regresión sobre el contenido hasta un nivel básico, con el fin de identificarse con la situación del alumno
10. Perseguir la expresión de la originalidad mediante el uso del lenguaje
11. Valora el esfuerzo e interés del alumnado
12. Utiliza el sentido del humor dentro del aula como medio para captar la atención

El maestro como líder creativo es entendido por Gervilla y Quero (2003) como un constructo formado por los bloques “Hacer” y “Ser” y que el liderazgo creativo ha de perseguir. El liderazgo creativo busca Hacer:

1. Liderazgo individual
2. Centrarse en las funciones
3. Mantener lo existente
4. Cambios profundos en estructuras de sistemas y tecnologías
5. Utilizar una lógica racional
6. Otorgar relevancia al proceso de aprendizaje
7. Hacer valer el éxito tanto como la seguridad
8. Una visión fragmentada de la realidad a través del análisis

El liderazgo creativo ha de Ser:

1. Desarrollador de hábitos y actitudes

2. Innovador
3. Líder práctico
4. Modificador de actitudes y clima
5. Integrador de técnicas como analogías
6. Tolerante con la incertidumbre, capaz de asumir riesgos y crecer con los errores
7. Interactivo durante la participación
8. Considerador del proceso como un todo

Toma así el maestro un papel difícil de llevar a cabo pues adaptarse a las distintas características de los alumnos manteniendo estas características ideales del docente se convierte un desafío por mantener el control del proceso de aprendizaje y desarrollar habilidades conductuales y sensibles en el alumno.

5.1.2. El alumno

Hemos de recalcar que el desempeño de un papel activo por parte del alumno durante el proceso de aprendizaje es imprescindible para adquirir un concepto, asimilar una estructura o incorporar nociones o teorías a su elenco de conocimientos. Es evidente que la predisposición a adquirir dichos conocimientos es necesaria en cualquier aprendizaje, pero lo es aún más importante cuando nos referimos a la creatividad. Sternberg (1998) estudió partiendo de las concepciones de la inteligencia y la creatividad. En el estudio se pedía que clasificasen un conjunto de conductas atendiendo a su relevancia para los atributos de inteligencia, creatividad y conocimiento. Aquellas conductas relacionadas con la creatividad se catalogaban como poco acertadas, mientras que las acertadas resultaban ser poco creativas. Habitualmente las personas que cuestionan las formas de desarrollar dicha creatividad se consideran “destructivas” más que creativas. Tal vez esta realidad tiene algo de sentido (aunque algo fuera de contexto), cuando pensamos en aquella idea de que los genios son un poco raros.

Teresa Huidobro (2002) selecciona los atributos que el alumno debería desarrollar en el espacio creativo: Agudeza en la observación, apertura a la experiencia, autoconfianza, autonomía, capacidad de concentración, capacidad de síntesis, capacidad para usar la imaginación, capacidad para ordenar y secuenciar, competencia intelectual, curiosidad, disciplina de trabajo, emotividad, intuición, motivación intrínseca, originalidad, persistencia y tendencia a la exploración.

No obstante, hemos de recordar que el principal protagonista del acto creativo es el alumno y que dichos factores influyen en mayor o menor medida de forma diferente en cada uno de ellos, por lo cual se hace necesaria la intervención de un profesor que regule estos en mayor o menor medida dependiendo de las necesidades que presente el alumno, y propiciando un adecuado clima.

5.1.3. El clima

La creatividad está sujeta a condiciones externas más que internas. Siempre que hablamos de un ambiente creativo estamos situados en un escenario de incertidumbre donde se ha de crecer sin la influencia de factores externos como pudieran ser los genes o el nivel cognitivo. La importancia para lograr esto no radica en una mejor organización de los recursos humanos y materiales, sino en una oportuna generación de las condiciones idóneas para que surjan las manifestaciones creativas, además de conductas para la autorregulación y evolución de esta.

Lo cierto es que el ambiente es una realidad multidimensional dentro del contexto educativo. Este debe proporcionar unas circunstancias de seguridad y respeto, prestarse a manifestaciones de ideas o planteamientos por parte de los alumnos o ayudar a profundizar sobre lo realizado o lo que está por realizarse. Su fin último es ofrecer experiencias que apoyadas en la “Pedagogía del éxito” (César Birzea, 1982) aseguren una generación o asimilación de estrategias de sistematización y asimilación en los alumnos.

Como docentes hemos de aprovechar el espacio escolar para dirigir y encauzar estas interacciones con el fin de desarrollar una creatividad que ayude al crecimiento de los alumnos, pues a través del trabajo en grupo favorecemos este ítem además de otros factores importantes para el enriquecimiento de los niños como pueden ser la convivencia o el carácter social a través de las distintas relaciones interpersonales que suceden en el aula.

Las características basadas en la socialización implícita en el proceso de aprendizaje fueron según Torre (2003):

1. Abundancia de estímulos que contribuyan a un desarrollo eficaz del pensamiento creativo, sino también de las habilidades cognitivas y sociales

2. Es transformador, en tanto que las interacciones que suceden durante el proceso creativo involucran los recursos de los que dispone el alumno, aquello que se le pide y la presión que impone el medio
3. Poliniza las ideas, pues la interacción permite la comunicación e intercambio de ideas entre los distintos integrantes de un grupo o incluso de un colectivo mayor, que dan lugar a unas ideas metafóricamente maduras
4. Cultiva la creatividad de forma que se desarrolle de forma natural mediante técnicas creativas apoyadas en instrumentos y herramientas de apoyo
5. Tiene en consideración la creatividad durante el diseño curricular o planificación de actividades
6. Influye en las manifestaciones del alumno, que trata de obtener el mismo resultado que espera el profesor y esto limita su libertad de expresión

Con el fin de tratar de integrar estos aspectos de un modo que sea posible trabajar con ellos, manteniendo el control y gestión de los mismos, se sintetizan y tratan dentro de una propuesta de intervención.

6. Evaluación

En nuestros días es un hecho que la sociedad está concienciada sobre que la creatividad es un campo que hay que explotar pues en él yace gran parte de la potencialidad del ser humano. La creatividad posee independencia del método utilizado para estimular esta, en tanto que promoverla supone incorporar la creatividad a los distintos métodos de enseñanza. Sin embargo, hemos de cuantificar estos métodos para determinar si tienen o no un efecto positivo en el desarrollo del mismo proceso. Dejando al margen los numerosos test de inteligencia que no tenían en cuenta esta y que posteriormente reivindicarían su importancia autores como Guildford (1968), Torrance y Myers, 1976) o Gervilla (2003); recogiendo la forma en la que se evalúa la creatividad actualmente y siguiendo los “cuatro puntos cardinales” (Torre, 2006, p.21) podemos establecer cuatro pilares de la evaluación creativa:

1. Necesidad de evaluar la creatividad: Según Torre y Violant (2006) hemos de evaluar la creatividad considerando la importancia social de esta. Debido a la enorme importancia de este ámbito, la evaluación ha de ser realizada con mucho rigor en pos de optimizar los recursos disponibles para el desarrollo de la creatividad

2. Sistematización del proceso de evaluación: la creatividad es una realidad compleja, motivo por el cuál su evaluación necesita un sistema estable que permita su integra organización. De otra forma si no se sustentase en él podríamos incurrir en el error de dejar de lado algunos de los componentes de la creatividad: persona, proceso, producto y ambiente
3. Utilización de estrategias múltiples: Entendido como un uso polivalente de los métodos de evaluación. La evaluación de la creatividad ha de ser afrontada con diferentes instrumentos: Auto informes, observación directa, test psicométricos...
4. La finalidad de la evaluación: De igual forma que ocurre en la evaluación curricular del aula, su objetivo principal es identificar las fortalezas y debilidades de un alumno para mejorar estas

En un principio la evaluación giraba en torno a la creatividad como una cuantificación de la capacidad de resolución de situaciones-problema de forma creativa. Actualmente entendemos la evaluación desde el punto de vista analítico de los cuatro componentes de la creatividad (Torre y Violant, 2006). Existen multitud de indicadores que debemos tener en cuenta durante la evaluación, pertenecientes a dichos elementos, aunque aún con ellos no nos es posible establecer con exactitud la medida de la creatividad. No obstante, facilitan la categorización para clasificar los ítems de cada componente; cada autor resalta aquellos que considera más importantes, pero los más comunes son: originalidad, curiosidad, flexibilidad, elaboración, intuición, imaginación, fluidez... (Torre y Violant, 2006).

Puesto que es necesario establecer un punto de partida inicial y posteriormente verificar si hemos tenido éxito durante el programa de entrenamiento que hemos llevado a cabo, se hace necesario recurrir a las pruebas o test de creatividad. Estos son denominados test psicométricos y tras multitud de ellos elaborados por distintos autores, hoy en día las pruebas más conocidas y utilizadas son TAEC, CREA y PIC.

7. Propuesta didáctica

Con el fin de sintetizar el marco teórico que hemos construido en un programa de entrenamiento para la creatividad, presentamos una propuesta de intervención cuyas actividades han sido elaboradas de forma que a través de ellas se trabaja para fomentar y desarrollar los componentes de la creatividad. Durante el transcurso de las tareas

propuestas ponemos en práctica las consideraciones que hemos ido indicando y que deben estar presentes en el proceso creativo. Esta propuesta didáctica pretende alcanzar la adquisición de nuevos conocimientos y el desarrollo de una forma de pensamiento divergente por parte de los alumnos, aprendiendo aquello que forma parte del currículo de forma simultánea a la resolución de situaciones por medio de ideas creativas y mediante una serie de actividades basadas en los contenidos específicos pertenecientes a los bloques 2, 3, 4 y 5 del tercer ciclo del área de Lengua Castellana y Literatura en Educación Primaria, en virtud de lo dispuesto en la Orden del 17 de marzo del 2015 por la que se regula el currículo de Educación Primaria en Andalucía.

7.1.1. CONTEXTUALIZACION

CICLO Y CURSO	3º ciclo – Curso: Sexto de Primaria Alumnado: 16 alumnas (dos de ellas con hipoacusia bilateral de diferentes grados). 9 alumnos.
AULA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	La asignatura de Lengua Castellana y Literatura se imparte en el aula ordinaria donde encontramos recursos TIC como la pizarra digital o proyector entre otros. Además, el centro dispone de un salón de actos donde se ubica un escenario con numerosos materiales para la representación de obras de teatro que podemos utilizar a nuestro favor.
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	El plan específico que se utilizará para las chicas que sufren de hipoacusia consistirá en las siguientes medidas: - Ubicar a las mencionadas discentes de la forma más próxima posible al profesor y a las representaciones de forma que se reduzcan las

	<p>interferencias sonoras en los momentos de explicación y exposición.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Separarlos el uno del otro para promover su socialización con los demás discentes en clase.
--	--

7.1.2. OBJETIVOS DIDACTICOS

O.D.1.: Conocer los distintos tipos de representaciones teatrales.

O.D.2.: Dramatizar una obra teatral haciendo uso de entonaciones y expresiones corporales.

O.D.3.: Mostrar interés en actividades que estén protagonizadas por ellos mismos y que tengan un destinatario.

O.D.4.: Desarrollar la creatividad a través de creaciones artísticas.

O.D.5.: Participar activamente en su proceso de aprendizaje a través de la autoevaluación.

7.1.3. CONTENIDOS ESPECIFICOS

Una vez definidos los objetivos, es momento de describir los contenidos. Entre ellos encontramos conceptuales, procedimentales y actitudinales, siendo los primeros los menos relevantes en esta propuesta. Estos son:

C.E.1.: Elaboración de una obra artística o teatral propia partiendo de su originalidad.

C.E.2.: Valoración y respeto por las ideas, sentimientos e intereses de los demás, haciendo uso de las herramientas necesarias para mediar con ellos.

C.E.3.: Adquisición de hábitos de adaptación a una situación-problema.

C.E.4.: Autocontrol de las emociones y sensibilización ante las manifestaciones cara al público.

C.E.5.: Comparación entre iguales con el propósito de establecer una autocrítica y mejorar.

C.E.6.: Fomento de la creatividad a través del estímulo directo de esta.

C.E.7.: Aprendizaje cooperativo y entre iguales.

7.1.4. COMPETENCIAS CLAVE

A continuación, se exponen las competencias clave que se trabajarán durante esta propuesta didáctica y el modo en el que se contribuye a su desarrollo:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL): A través de la redacción de textos literarios, expresión de ideas, interacciones con otros miembros de la clase y representaciones teatrales.
- Competencia Aprender a aprender (CAA): Mediante la oportunidad de aprendizaje que supone la exposición de manifestaciones creativas de otros compañeros y la organización temporal y cooperativa necesaria para conseguir alcanzar los objetivos propuestos.
- Competencias sociales y cívicas (CSYC): Haciendo uso de las capacidades necesarias para relacionarse, respetar y participar en las actividades grupales propuestas, respetando los sentimientos e ideas de los demás.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE): Utilizando las habilidades requeridas para plasmar la creatividad o ideas en un guion teatral previamente planificado.
- Conciencia y expresiones culturales (CYEC): A través de la valoración de las artes escénicas como medio de expresión cultural.

7.1.5. TEMPORALIZACION

El desarrollo de las actividades de esta propuesta tendrá lugar durante un intervalo de una semana, concretamente durante la primera semana de mayo, coincidiendo con la cronología del libro elegido para complementar dicha propuesta.

Teniendo en cuenta los factores relativos a la psicología evolutiva de los mecanismos de aprendizaje, la atención y la naturaleza de las actividades propuestas se ha fijado el tiempo dedicado a cada actividad en base a la carga cognitiva que pueda suponer y al horario establecido por el centro.

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00 – 9:45				Lengua Cast. Y Lit.	

9:45 – 10:30					
10:30 – 11:15		Lengua Cast. Y Lit.			
11:45 – 12:30	Lengua Cast. Y Lit.		Lengua Cast. Y Lit.		
12:30 – 13:15					Lengua Cast. Y Lit.
13:15 – 14:00					

7.1.6. ACTIVIDADES

Sesión 1				
Tipo de aula	Objetivos didácticos	Contenidos		Principales competencias trabajadas
Aula ordinaria	O.D.1 O.D.3 O.D.4	Específicos C.E.1 C.E.2 C.E.3 C.E.6	Transversales	CCL CAA SIEE
Desarrollo	<p style="text-align: center;">Actividades</p> <p>(10-15 minutos) Explicación teórica de los contenidos propios de las obras de teatro y sus géneros. Ejemplificación de ellos con algunas obras famosas.</p> <p>(10-15 minutos) Realización del argumento de obra teatral en 9 o 10 líneas sin indicar un final para este.</p> <p>(10- 15 minutos) Por parejas los alumnos y alumnas se intercambiarán sus realizaciones y deberán completarlas utilizando otras 9 o 10 líneas e indicando un final</p>			
Agrupamiento	Individual y en parejas			

Atención a la diversidad	<p>-Respetar las medidas especificadas en el plan de atención a la diversidad para las alumnas baja capacidad auditiva.</p> <p>-Tener en cuenta observaciones previas de las alumnas para determinar las posibles medidas eventuales a tomar.</p>
--------------------------	---

Sesión 2				
Tipo de aula	Objetivos didácticos	Contenidos		Principales competencias trabajadas
Aula ordinaria	O.D.3 O.D.4	Específicos C.E.2 C.E.4 C.E.5	Transversales	CCL CSYC
Desarrollo	<p style="text-align: center;">Actividades</p> <p>(35-40 minutos) Lectura de las obras escritas por los alumnos y votación a mano alzada de aquella que más les ha gustado.</p> <p>(5-10 minutos) Asignación de roles para la dramatización de una obra de teatro fruto del conjunto de sus guiones. Los grupos constarán de 2-3 actores, un guionista encargado de retocar el guión y un director encargado de dirigir la representación.</p>			
Agrupamiento	Individual			
Atención a la diversidad	<p>-Respetar las medidas especificadas en el plan de atención a la diversidad para las alumnas baja capacidad auditiva.</p> <p>-Tener en cuenta observaciones previas de las alumnas para determinar las posibles medidas eventuales a tomar.</p>			

Sesión 3				
Tipo de aula	Objetivos didácticos	Contenidos		Principales competencias trabajadas
Aula ordinaria	O.D.3 O.D.4 O.D.5	Específicos C.E.1 C.E.2	Transversales	CCL CAA SIEE

		C.E.3 C.E.5 C.E.6 C.E.7		CYEC CSYC
Desarrollo	<p style="text-align: center;">Actividades</p> <p>(10 minutos) Modificación del guión previo acuerdo mutuo de los integrantes del equipo. Durante este se pedirá a los alumnos que escriban en una hoja 5 palabras totalmente inventadas y no malsonantes que sustituirán a otras 5 del guión.</p> <p>(20-25 minutos) Redacción de los diálogos de nuestra pequeña representación teatral.</p> <p>(10-15 minutos) Invención, descripción física y dibujo de un posible autor que pudiera haber escrito dicho guión.</p>			
Agrupamiento	Grupos de 4-5 miembros			
Atención a la diversidad	<p>-Respetar las medidas especificadas en el plan de atención a la diversidad para las alumnas baja capacidad auditiva.</p> <p>-Tener en cuenta observaciones previas de las alumnas para determinar las posibles medidas eventuales a tomar.</p>			

Sesión 4				
Tipo de aula	Objetivos didácticos	Contenidos		Principales competencias trabajadas
Aula ordinaria	O.D.2 O.D.3 O.D.4 O.D.5	Específicos C.E.1 C.E.2 C.E.4 C.E.5 C.E.7	Transversales	CCL CSYC CAA
Desarrollo	<p style="text-align: center;">Actividades</p> <p>(30-35 minutos) Representación del teatro por parte de cada grupo.</p>			

	(10-15 minutos) Reflexión individual por escrito de cuál creen que ha sido la representación más original y por qué, acompañada de las palabras que ellos han inventado y su posible verdadero significado.
Agrupamiento	Individual y en Grupos de 4-5 miembros
Atención a la diversidad	-Respetar las medidas especificadas en el plan de atención a la diversidad para las alumnas baja capacidad auditiva. -Tener en cuenta observaciones previas de las alumnas para determinar las posibles medidas eventuales a tomar.

Sesión 5				
Tipo de aula	Objetivos didácticos	Contenidos		Principales competencias trabajadas
Aula ordinaria y Salón de actos	O.D.1 O.D.2 O.D.3 O.D.4 O.D.5	Específicos C.E.2 C.E.4 C.E.5 C.E.7	Transversales	CCL CAA CSYC
Desarrollo	<p style="text-align: center;">Actividades</p> <p>(25-30 minutos) Representación frente a los demás compañeros de ciclo realizada en el salón de actos.</p> <p>(10-15 minutos) Propuestas sobre cómo mejorar la puesta en escena, con o sin materiales adicionales.</p>			
Agrupamiento	En grupos de 4-5 miembros			
Atención a la diversidad	-Respetar las medidas especificadas en el plan de atención a la diversidad para las alumnas baja capacidad auditiva. -Situirlas cerca del escenario y mantener una acústica adecuada en el espacio.			

7.1.7. METODOLOGIA

El punto de origen de la estrategia educativa ha de ser el alumno y no los objetivos, pues haciendo una analogía a contenidos y alumnos, ¿De qué sirve tener una receta de

marisco muy buena si los comensales no están interesados en comerlo? En primer lugar, hemos de captar y motivar a los alumnos, codificando los contenidos y estrategias que utilicemos para mantener su interés.

Puesto que no podemos hablar de una sola metodología para trabajar el pensamiento creativo, diremos que sí es necesaria la práctica de métodos que se requieren para llevar a cabo el proceso creativo. Estos demuestran más eficacia cuando la naturaleza de la situación planteada es de carácter más amplio y deja margen a la originalidad, por lo que los posibles métodos que podamos identificar que no están delimitados.

La metodología que utilizaremos en estas actividades se encuentra enfocada a recompensar a los alumnos el placer que proporciona escribir y manifestar ideas a través del lenguaje oral y escrito, a través de la valoración positiva de los compañeros. Para ello propiciaremos un clima de aula divertido y de carácter relajado. Durante el desarrollo de la propuesta en clase nadie podrá condicionar sus ideas y pasarán un rato divertido con las representaciones e historias inventadas por los demás compañeros.

Hemos escogido diferentes formas de trabajar como son la individual que favorece la autonomía y constituye una forma de sentirse identificado con una creación propia, en parejas ya que estos complementan y enriquecen las ideas que tienen los alumnos ofreciéndoles una oportunidad de crecimiento y autocrítica, y finalmente por grupos fomentando el trabajo cooperativo y enriquecimiento de las ideas.

El hecho de que realicemos gran parte de las actividades de forma oral supone una dotación extra de motivación pues todos pueden participar aportando impresiones y nuevas ideas para crear una común. De esta manera conseguimos un producto con una carga creativa muy enriquecida.

7.1.8. EVALUACION

El principal instrumento de evaluación del docente será la observación directa que será registrada a través de rúbricas ya que los contenidos procedimentales son los que priman en esta propuesta. Además, podremos utilizar los materiales elaborados por los niños durante las primeras fases de la propuesta para llevar a cabo una revisión de la ortografía, uso adecuado de conjunciones y preposiciones, adecuada conjugación de los verbos o uso adecuado de acotaciones. Esto también nos permitirá analizar el efecto que tiene una situación de presión sobre la creatividad literaria en el niño. Estas se encuentran

en el anexo I. Es necesario precisar que esta propuesta didáctica se encuentra adjunta a una unidad didáctica que englobe los demás contenidos que se encuentran en el temario, y por tanto, el tanto por ciento relacionado con la adquisición de conocimientos de esta propuesta está normalizada a un 100%, de modo que en momento de unificar todos los contenidos didácticos podrá ponderarse como se desee, en relación a la importancia atribuida al resto de elementos de la unidad.

8. Conclusiones

En conclusión, podemos destacar que la creatividad es un fenómeno de suma importancia para el desarrollo íntegro de la persona y del entorno social donde se encuentra y a partir de la segunda mitad del siglo XX su estudio se encuentra en auge. Esto se debe a sus implicaciones en educación y que durante el proyecto hemos tratado de clarificar y dar relevancia pues siendo una habilidad del ser humano y formar parte del desarrollo hacia la madurez, se puede y se ha de mejorar. Como docentes es un deber implícito ayudar a enriquecer y desarrollar dicha capacidad tanto dentro como fuera del ámbito educativo.

Se ha cumplido con el objetivo del proyecto de establecer un sólido nexo de unión entre dos grandes y extensos ámbitos que deben ir siempre de la mano, como son creatividad y educación. A través de algunos de los más reputados autores sobre el fenómeno creativo se ha construido un marco teórico sobre el que sustentar una propuesta didáctica diseñada para romper con la metodología empleada en las aulas para enseñar literatura.

Son numerosas las limitaciones que se han podido encontrar durante la realización de este proyecto pues la creatividad es una realidad tan compleja que cada autor sitúa su origen o forma de trabajarla de una forma diferente, establece unas fases en el proceso y unas características concretas, etc. Por supuesto se han dejado atrás algunos aspectos teóricos en los que puede profundizarse tales como la biología o la metodología, pero es imposible aunar tal cantidad de información y estudios existentes sobre la creatividad en un solo documento que exponga la realidad más próxima al ámbito escolar.

Como resultado final hemos obtenido un documento que si bien no reúne toda la información y sigue siendo susceptible de modificar su propuesta para adaptarse aún más a la realidad que supone el fenómeno creativo, sirve como base para poder acercarse a

las aulas de los profesores de Educación Primaria. Gran parte del él se basa en autores consagrados que, si bien la mayoría de ellos no cuenta con estudios muy recientes, sirven como precedente para otros estudios más actuales y es por ello que se ha construido dicho proyecto en torno a ellos, utilizándolos como base para establecer definiciones y argumentos que respalden por qué y cómo debería trabajarse la creatividad dentro de las aulas.

9. Referencias bibliográficas

Amabile, T. (2000). Creatividad e innovación. Bilbao: Deusto.

Barcia, M. (2006) Evaluar la creatividad en la educación primaria. En S. de la Torre y V. Violant (Coord. Y Dir.) (2006). Comprender y evaluar la creatividad, Vol. 2. Málaga: Aljibe.

Bernal Vázquez, J. (2006). La creatividad en la clase de música. Volumen 1. Málaga: Ediciones Aljibe.

Corbalán Berná, F. J., Martínez Zaragoza, F., Donolo, D. S., Alonso Monreal, C., Tejerina Arreal, M., y Limiñana Gras, R. M. (2003). Inteligencia Creativa. Una medida cognitivo de la creatividad. Madrid: TEA Ediciones.

Csikzentmihalyi, M. (2006). Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. (2ª ed.) Barcelona: Paidós.

Esquivias, M. T. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones [en línea]. Revista Digital Universitaria, recuperado de: http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

Gardner, H. (1999). Mentas creativas. Una anatomía de la creatividad. Barcelona: Paidós.

Gervilla, A. (2006). Creatividad y actividad profesional. Málaga: Innovare.

Gervilla, Á. y Prado, R. C. (2003). Ambiente para el desarrollo de la creatividad. En Creatividad aplicada. Una apuesta de futuro. Tomo I. Madrid: Editorial Dykinson.

Guildford, J. P. y Tenopyr, M. L. (1968). Implications of the structure of Intellect model for high school an college students. En W.B. Michael (Ed.), Teaching for creative endeavor, Bloomintog: Indiana University Pres.

Huidobro Salas, T. (2002). Una definición de la Creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados. Dpto. De Psicología Básica II. Procesos Cognitivos, de la Universidad Complutense de Madrid.

Prieto Sánchez, M. D., López Martínez, O., Ferrandiz García, C., Ballester Martínez, P., Bermejo García, M. R., y García López (2003). La creatividad en el contexto escolar. Estrategias para favorecerla. (1ª ed.) Madrid: Ediciones Pirámide.

Sperry, R. W. (1974) Lateral specialization in the surgically separated hemispheres. Neurosciences Third Study Program, Vol. 3, Cambridge: MIT Press., recuperado de http://rogersperry.org/?page_id=719

Sternberg, R. (1997). Estilos de pensamiento. Barcelona: Paidós (trad. castellano, 1999)

Sternberg, R. y O'Hara, L (2005). Creatividad e inteligencia. Madrid: Redalyc

Torrance, E. P. (1978). Hacia una educación más humana de los niños superdotados. En J. Curtis, G. Demos, y E. P. Torrance (Eds.), Implicaciones educativas de la creatividad Salamanca: Anaya

Torrance, E. P. y Myers, R. E. (1976). Enseñanza creativa. Madrid: Santillana.

Torre, S. d. I. (1998). Cómo innovar en los centros educativos. Madrid: Ed. Escuela Española.

Torre, S. d. I. (2003a). Dialogando con la creatividad. (1ª ed.) Barcelona: Octaedro

Torre, S. d. I. (2006). Características y referentes de la creatividad bajo el pensamiento complejo. En Comprender y evaluar la creatividad. Volumen 2. Málaga: Ediciones Aljibe.

Torre, S. d. I. (2006). Creatividad en la educación. En Comprender y evaluar la creatividad. Volumen 1. Málaga: Ediciones Aljibe

Torre, S.d. I. (1999). Creatividad en la reforma española. Revista de Educación, Málaga: Ediciones Aljibe

10. Anexo I

Anteriormente hemos hablado de los test psicométricos como forma de control y cuantificación de la creatividad en nuestros alumnos. Atendiendo a los anteriormente citados test psicométricos:

El CREA o test de inteligencia creativa es utilizado como un procedimiento para la medida de la capacidad del sujeto para elaborar cuestiones partiendo del material visual suministrado. La evaluación de este proporciona un certero diagnóstico de las posibilidades de intervención.

El TAEC o test de abreacción para evaluar la creatividad es también utilizado para medir la creatividad que muestra el sujeto y tiene su origen en Saturnino de la Torre. Este utiliza “la resistencia al cierre prematura”, es decir la tendencia natural de completar de la forma más sencilla posible las figuras inacabadas que se le presentan. Los detalles en las figuras otorgan una puntuación superior.

El PIC o prueba de imaginación creativa mide en diferentes variables: fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, sombras y color, título y detalles especiales. Está basado en los estudios de Guilford y Torrance. Esta proporciona una puntuación de Creatividad Narrativa, una de puntuación de Creatividad General y una de Creatividad Gráfica. Consta de varias pruebas como una adaptación del test de Guildford “usos de un ladrillo”, descripción de una situación que aparece en el dibujo o invención de supuestos inverosímiles.

11. Anexo II

Rúbrica

Nombre:					
Indicador	Siempre	A menudo	Casi nunca	Nunca	Notes
Identifica los diferentes tipos de obras teatrales					
Muestra respeto con las ideas de los demás					
Mantiene un trato adecuado con los compañeros					
Es capaz de adaptarse y solucionar las situaciones planteadas					
Utiliza los conocimientos aprendidos en nuevas tareas					
Es capaz de manejar sus emociones en distintos momentos					
Logra utilizar la autocrítica para mejorar					
Manifiesta ideas novedosas y originales					

Ayuda a sus compañeros a alcanzar las metas propuestas				
---	--	--	--	--