

“El arte supremo del profesor consiste en despertar la alegría por la expresión creativa y el conocimiento.”

(Albert Einstein)

Actualmente son altamente valoradas destrezas y capacidades relacionadas con resolver problemas, adaptarse a los cambios, buscar soluciones eficaces y originales a las dificultades cotidianas, etc, en definitiva hablamos de desarrollar una habilidad esencial en la vida: la creatividad.

A pesar de que durante mucho tiempo hemos entendido la creatividad como un “don” innato, otorgado solo a unos pocos elegidos, hoy en día sabemos que la creatividad es una habilidad o capacidad que podemos desarrollar todas las personas y que podemos aprender y desarrollar.

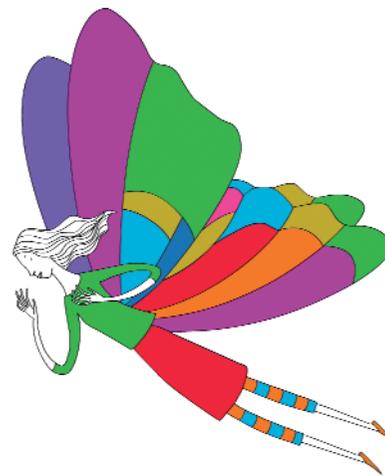
Todos y todas tenemos la posibilidad de desarrollar nuestra capacidad creativa, pero esta capacidad, en ocasiones, se ve frenada por nosotros mismos y nosotras mismas o por el entorno social que nos rodea.

La creatividad está presente en todos los ámbitos de la vida de las personas y ha sido una capacidad presente en la especie humana desde nuestros orígenes, de hecho, muchas de las cosas que nos rodean son creación de los seres humanos. El ser humano a lo largo de la historia ha demostrado la capacidad de generar nuevos productos, bienes o servicios, de gran valor social, que nos han permitido sobrevivir como especie, adaptarnos a los cambios e incluso mejorar las condiciones de vida de la persona. Desgraciadamente también sabemos que no todas las “creaciones” de los seres humanos van en esa dirección.

El ser humano posee la capacidad de la creatividad, podemos desarrollar esa habilidad y desde el ámbito docente podemos enseñarla, incentivarla y favorecerla.

Debemos incorporar la creatividad como elemento clave de nuestras acciones en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Según el profesor Enrique Martínez-Salanova “la necesidad de una educación creativa viene dada por un mundo en constante cambio. Las situaciones nuevas fuerzan a respuestas y soluciones nuevas antes desconocidas”



¿De qué hablamos cuando hablamos de creatividad?

Podemos definir la creatividad como la capacidad que poseen los seres humanos para crear, para producir resultados novedosos y de gran valor social. El pensamiento creativo es la habilidad para alcanzar conclusiones innovadoras y resolver nuevos problemas de forma original.

Actualmente existen multitud de definiciones sobre este concepto. Recogemos a continuación algunas planteadas por diferentes autores.

Saturnino de la Torre, al referirse a la creatividad, plantea “es la capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas”, a añade “la creamos a cada momento, sin que ello requiera conocer su significado científico.”

Mihaly Csikszentmihalyi en 1996 afirma que “la creatividad resulta de la interacción de un sistema integrado por tres elementos: una cultura que contiene reglas simbólicas, una persona que traiga la novedad en el dominio simbólico, y un campo de los expertos que reconocen y validan la innovación.”

Murray, H. en 1959, describe el proceso creativo como “proceso de realización cuyos resultados son desconocidos, siendo dicha realización a la vez valiosa y nueva”.

Donald W. Mac Kinnon plantea que “la Creatividad es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, el espíritu de adaptación y con el cuidado de la realización concreta. Este proceso puede ser breve, como una improvisación musical o muy largo como los años que precisó Darwin para crear su teoría de la evolución”.

Torrance, E.P. en 1976: “Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de reunir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados”.

En 1993 **Howard Gardner** expone que “el individuo creativo es una persona que soluciona regularmente los problemas, productos de moda, o define nuevas preguntas en un dominio que inicialmente se considera nuevo pero que en última instancia se acepta en una configuración cultural particular.”

Frank Barron plantea que *“la creatividad es una disposición hacia la originalidad”*.

Robert J. Sternberg en 1992 plantea acerca de la creatividad *“la capacidad de producir trabajo que es a la vez nueva (original o inesperado) y apropiada. El individuo creativo es persistente haciendo frente a la resistencia”*.

Paul Matussek: *“Capacidad de descubrir relaciones entre experiencias antes no relacionadas, que se manifiestan en forma de nuevos esquemas mentales, como experiencias, ideas y procesos nuevos”*.

Caridad Hernández en 1999: *“La creatividad es el conjunto de aptitudes, vinculadas a la personalidad del ser humano, que le permiten, a partir de una información previa, y mediante una serie de procesos internos (cognitivos), en los cuales se transforma dicha información, la solución de problemas con originalidad y eficacia”*

Fernández Huerta, J. en 1968: *“La creatividad es la conducta original productora de modelos o seres aceptados por la comunidad para resolver ciertas situaciones”*.

Por último la **Enciclopedia de Psicopedagogía Océano** (1998 pp. 779-780), se define creatividad como: *“Disposición a crear que existe en estado potencial en todo individuo y a todas las edades”*. Por otra parte, en el **Diccionario de las Ciencias de la Educación Santillana** (1995 pp. 333-334), se señala: *“El término creatividad significa innovación valiosa y es de reciente creación”*.

¿Educar en la creatividad?

“Para mí la educación significa formar creadores, aún cuando las creaciones de una persona sean limitadas en comparación con las otras, pero hay que hacer innovadores, inventores, no conformistas”.

(J. Piaget)

Para Verónica M. Castillo educar en la creatividad *“debe orientarse al desarrollo personal y mejora profesional de la práctica educativa de todos los implicados en el proceso de enseñanza - aprendizaje, dentro de un contexto histórico social dirigido a la integración educativa, partiendo del criterio de que la creatividad nos permite tener una actitud flexible y transformadora que propone romper las murallas o barreras para edificar la nueva escuela del futuro que involucre la integración, solidaridad, respeto, diversidad, desarrollo, apertura y solidez con respecto a las necesidades de todos los alumnos. Esta educación creativa debe propiciar un sistema de actividades y comunicación donde el pensamiento reflexivo y el creativo se desarrollen a la par de una actitud coherente.”*

Educar en la creatividad significa:

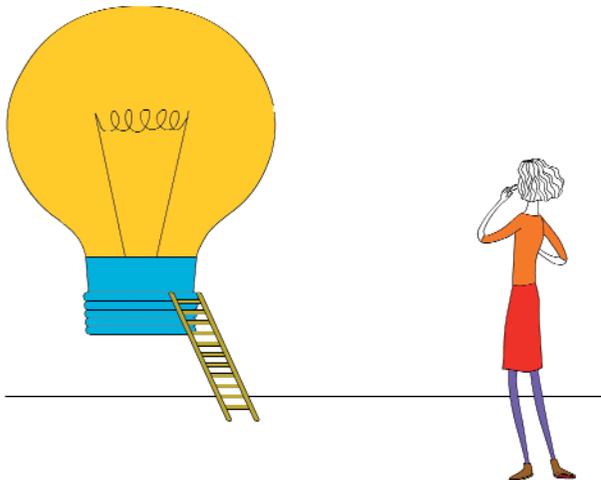
- ▶ Estimular la curiosidad y la investigación.
- ▶ Favorecer la búsqueda de soluciones novedosas y originales a los problemas o conflictos planteados.
- ▶ Desarrollar una alta capacidad de tolerancia y adaptación a los cambios, imprevistos o dificultades. Motivar hacia la persistencia y el esfuerzo constante.
- ▶ Fomentar el pensamiento flexible, no dogmático o rígido.
- ▶ Favorecer la iniciativa, autonomía y cooperación en el proceso de aprendizaje
- ▶ Desarrollar la tolerancia a la frustración.
- ▶ Favorecer el desarrollo de la inteligencia emocional
- ▶ Proporcionar recursos, herramientas y espacios para la creación e innovación.
- ▶ Incentivar la fluidez de ideas y la originalidad del pensamiento, sin censuras ni autocensuras.
- ▶ Favorecer la aceptación incondicional, es decir, apren-

der a no condicionar nuestro valor como personas a los éxitos y aciertos que obtengamos o a la aprobación que recibimos. Esto genera inseguridad, infravaloración y mucha ansiedad ante la posibilidad de no acertar, no hacerlo bien, hacer el ridículo, etc, en definitiva frena o bloquea el pensamiento creativo.

- ▶ Enseñar a pensar de forma racional en los errores y equivocaciones. Eliminar el miedo al ridículo. Los seres humanos no somos perfectos, por lo tanto, nos equivocamos. Además todos y todas nos equivocamos, eso no nos diferencia, la diferencia realmente entre unas personas y otras está en la forma en la que afrontan las equivocaciones y los errores y en lo que hacen para superarse, mejorar, seguir intentándolo o aprender. Si pretendemos no equivocarnos nunca avanzaremos en nuestros procesos creativos.
- ▶ Favorecer la motivación para superar obstáculos y dificultades y seguir adelante. perseverar. Cuando perseguimos un proyecto innovador van a surgir dificultades. Las cosas no tienen por qué ser fáciles y rápidas, Intentaremos favorecer esta actitud ante los obstáculos, convirtiéndolos en oportunidades y no en amenazas.
- ▶ Confiar y reconocer las capacidades potenciales del alumnado y no sólo las actuales o reales.
- ▶ Favorecer una actitud responsable del proceso de enseñanza - aprendizaje. El profesorado debe facilitar las oportunidades para que el alumnado se haga responsable de su propio aprendizaje, tenga capacidad para tomar decisiones que afectan a los métodos, recursos y necesidades para aprender.
- ▶ Animar a los alumnos y las alumnas a validar, confirmar o cuestionar los conocimientos transmitidos por el profesorado por sí mismos. Para esto es necesario romper con las viejas dinámicas en las que el profesor era el único poseedor del conocimiento y de todos los saberes que no se cuestionaban ni analizaban sino que simplemente se absorbían de manera mecánica. Animar a descubrir e indagar más allá de lo que el profesor o profesora sabe.
- ▶ Potenciar la habilidad para contextualizar los conocimiento y relacionar diferentes saberes.

A continuación recogemos los diez mitos sobre la creatividad planteados por Mauro Rodríguez Estrada en su libro *El pensamiento creativo integral*:

- MITO 1.** Para ser creativo, hay que ser totalmente original.
- MITO 2.** Los artistas y los científicos son las únicas personas creativas.
- MITO 3.** Se necesita un alto coeficiente intelectual para ser creativo.
- MITO 4.** La creatividad significa producir algo tangible.
- MITO 5.** La originalidad es innata.
- MITO 6.** La creatividad es fácil.
- MITO 7.** La creatividad es sólo para los jóvenes.
- MITO 8.** La creatividad es «buena»
- MITO 9.** Las personas creativas son neuróticas y/o locas.
- MITO 10.** Los genios creativos son expertos en todos los temas.



Características de la creatividad

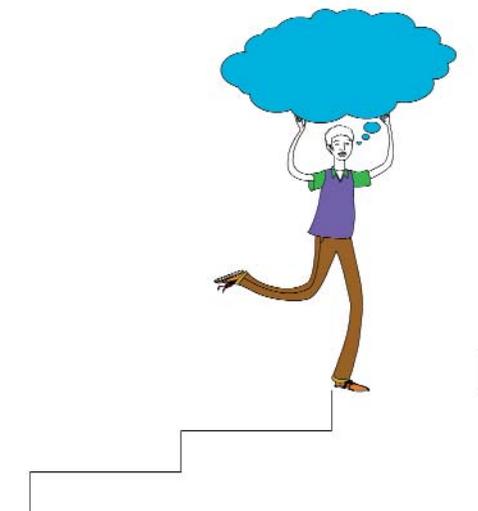
A continuación reproducimos algunas de las características fundamentales de la creatividad descritas por Menchen; Dadamia y Martínez:

- **Fluidez:** facilidad para generar un número elevado de ideas respecto a un tema determinado.
- **Flexibilidad:** característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema. Nace de la capacidad de abordar los problemas desde diferentes ángulos. Dentro del ámbito escolar se desarrollaría exigiéndole al alumno no solo un gran número de ideas, sino recogiendo categorías y tipos diferentes de respuestas o soluciones.
- **Originalidad:** característica que define a la idea, proceso o producto, como algo único o diferente. Producción de respuestas ingeniosas o infrecuentes. Dentro del ámbito escolar se potencia estimulando las nuevas ideas que el alumno propone.
- **Viabilidad:** capacidad de producir ideas y soluciones que sean realizables en la práctica.
- **Elaboración:** es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Para fomentarlo dentro del aula, se le presentan al alumnado ilustraciones de historias con dibujos en los que tenga que percatarse de los detalles.
- Los tres primeros factores- fluidez, flexibilidad y originalidad- son funciones del **Pensamiento Divergente o Lateral**. Es el que no se paraliza con una única respuesta ante un problema, es la libre asociación de ideas e imágenes. Es la reestructuración de lo conocido de un modo nuevo. En definitiva, provoca la creatividad.
- Por el contrario, el llamado **Pensamiento Convergente** es el que evoca ideas y trata de encadenarlas para llegar a un punto ya existente y definido,.

Etapas del proceso creativo

No es posible afirmar que existan etapas en el proceso creativo, pero existen cuatro momentos que, al parecer, no son lineales, estos serían la preparación, la incubación, la iluminación y la verificación. (Manuela Remo, 1997)

- **Preparación:** es el momento de recopilar toda la información posible sobre el tema a trabajar, Es la etapa de la búsqueda de datos, de las observaciones, conversaciones con personas informantes, consultas, lecturas...
- **Incubación:** una vez que ya tenemos toda la información y materiales posibles comienza el proceso de análisis y de procesamiento de la información. En esta fase es importante no rendirse, no desanimarse y seguir trabajando.
- **Iluminación:** supone el hallazgo, finalmente se manifiesta la solución, se encuentra la forma o la manera de hacerlo. Es el momento en que la idea creativa salta del procesamiento interior al consciente.
- **Verificación:** es el proceso de evaluación del proceso de creación. Sería el momento de elaborar y aplicar la idea a la realidad.



¿Qué puede bloquear el proceso creativo?

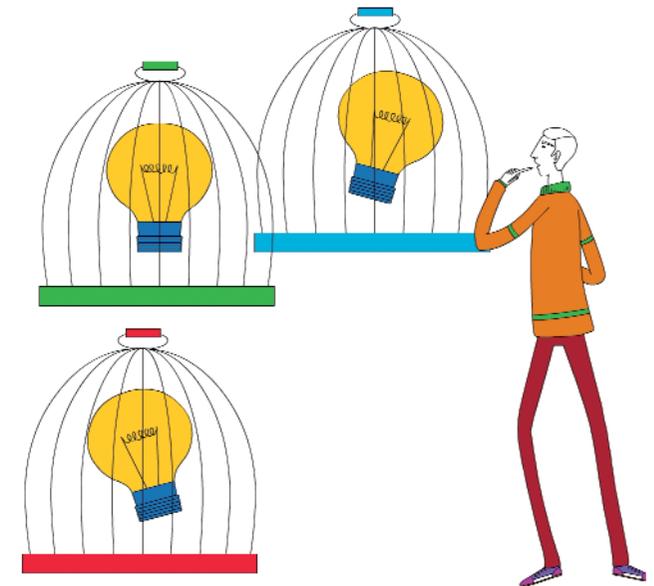
- Matar la curiosidad. La curiosidad es una necesidad vital de los seres humanos, podemos convertirla en una actitud vital de búsqueda permanente. En la medida en que dejamos que muera la curiosidad aparece la apatía y el aburrimiento.
- Las exigencias rígidas e irracionales.
- Los estereotipos e ideas predeterminadas. Éstos nos impiden ver la realidad y obstruyen el pensamiento, viendo las cosas tal y como pensamos y no como son en realidad.
- El miedo a cometer errores.
- La desconfianza en las propias capacidades y fortalezas.
- La necesidad imperiosa de soluciones fáciles, precisas y rápidas.
- La necesidad imperiosa de seguridad y de ausencia de incertidumbre.
- Las actitudes de descalificación e infravaloración de las potencialidades del alumnado.
- La rutina. Hacer siempre lo mismo y de la misma forma.
- Actitud poco observadora y nada crítica.
- Habilidades de comunicación deficientes. Escasa capacidad de escucha.
- Autoconcepto negativo y visión pobre de uno mismo o una misma.
- Las reglas o normas sociales y culturales rígidas e irracionales.
- El excesivo respeto por determinadas formas de poder o autoridades.

Alvin L. Simberg clasifica en tres categorías los bloqueos que dificultan el desarrollo de la creatividad en el ser humano:

- **Bloqueo perceptual:** Son nuestros esquemas cognitivos y nuestras reglas de pensamiento las que nos dificultan percibir correctamente el problema y a darle soluciones adecuadas. Algunos de los más comunes son:
 - Dificultad para aislar el problema: no somos capaces de identificar el problema o de darnos cuenta de lo que va mal.
 - Bloqueo por limitación del problema: se presta poca atención o ninguna a todo lo que rodea el problema.
 - Incapacidad para definir términos. El lenguaje y las palabras son algunas de las herramientas que tenemos para comunicarnos y entendernos. Si no somos capaces de comprender y expresar correctamente un determinado problema, más aun si trabajamos en equipo, mayores dificultades encontraremos para obtener una solución.
 - Rigidez perceptiva: la incapacidad para utilizar todos los sentidos para la observación.
 - Dificultad de percibir relaciones remotas: incapacidad para establecer conexiones entre los elementos del problema. Es la habilidad para ver una solución en un área además de poder ver su aplicación a otras áreas.
 - Dificultad en no investigar lo obvio: dar por bueno lo sabido, hay que cuestionar lo conocido. Si nos acostumbramos a ver y hacer las cosas de una manera es mucho más difícil hacerlas de otras forma.
 - Dificultad de distinguir entre causa y efecto.
- **Bloqueo cultural:** Esta relacionado con las reglas y los valores aprendidos. En el mundo en el que vivimos imperan una serie de reglas de pensamiento y de comportamiento que reproducimos de forma automática. Algunas de ellas son:
 - El deseo de adaptarse a una norma aceptada.
 - Ser práctico y económico, emisión de un juicio antes de tiempo.
 - No es de buena educación ser muy curioso, no es inteligente dudar de todo.

- Darle demasiada importancia a la competencia o a la colaboración.
- Demasiada fe en la razón o en la lógica.
- Tendencia a adoptar una actitud de todo o nada.
- Demasiados o muy pocos conocimientos sobre el tema de su trabajo.
- Creer que no vale la pena permitirse fantasear.

- **Bloqueo emocional:** Se refiere a las inseguridades que puede sentir una persona y las emociones que no nos funcionan, algunos son:
 - Temor a equivocarse o hacer el ridículo.
 - Aferrarse a la primera idea que se nos ocurre.
 - Rigidez de pensamiento: incapacidad para cambiar su propio sistema.
 - Sobremotivación para triunfar rápidamente.
 - Deseo patológico de seguridad
 - Temor a los supervisores y desconfianza de los compañeros y subordinados.
 - Falta de impulso para llevar adelante un problema hasta complementarlo y experimentarlo.
 - Falta de voluntad para poner en marcha una solución.



Generando un ambiente que favorece la creatividad

Actualmente sabemos que trabajando sobre las condiciones del entorno podemos favorecer el desarrollo de la creatividad.

Lilian Dabdoub Alvarado en *La creatividad en la escuela ¿una especie en extinción?* recoge las nueve dimensiones planteadas por Isaksen, Lauer, Murdock, Dorval y Puccio que definen un clima que favorece la creatividad :

1. **Desafío y compromiso:** se refiere al grado en el que las personas de un grupo se involucran en las actividades cotidianas y en las metas a largo plazo.
2. **Libertad:** la independencia de conducta con la que cuenta la gente en el grupo.
3. **Confianza y apertura:** la seguridad emocional en las relaciones interpersonales.
4. **Tiempo para idear:** la cantidad de tiempo que pueden utilizar las personas para generar nuevas ideas.
5. **Juego y sentido del humor:** la espontaneidad y soltura que expresan las personas en el grupo.
6. **Conflicto:** la presencia de tensiones personales y emocionales en el grupo (en contraste con las tensiones debidas a las diferencias de opinión identificadas en la dimensión de discusión o debate). Esta dimensión, aunque negativa, está presente en cualquier ambiente social. En un ambiente favorable para la creatividad debería presentarse en un nivel bajo.
7. **Apoyo a las ideas:** la forma en que se reciben las nuevas ideas.
8. **Discusión o debate:** la presentación de desacuerdos entre diferentes puntos de vista, ideas, experiencias y conocimientos.
9. **Toma de riesgos:** la tolerancia a la incertidumbre y a la ambigüedad experimentada en el grupo.

Algunas estrategias para potenciar la creatividad en el aula

“Las escuelas del futuro estarán diseñadas no tanto para aprender cómo para pensar”.

(Torrance. 1962)

Para promover el pensamiento creativo del alumnado podemos poner en marcha las siguientes estrategias:

- Cambiar el método de enseñanza-aprendizaje unidireccional, rígido y memorístico por una metodología más participativa, cooperativa y que favorezca la búsqueda de soluciones innovadoras.
- Diversificar las metodologías didácticas. Si queremos estimular la creatividad en el alumnado deberíamos comenzar por nuestros métodos y herramientas. Podemos incorporar a nuestra actividad docente métodos y técnicas diferentes, que combinen el trabajo individual con el cooperativo, el trabajo en equipo, las herramientas audiovisuales, dinámicas y juegos, etc.
- Potenciar, en la actividad docente cotidiana, destrezas y cualidades que como la curiosidad, la fluidez de ideas, la flexibilidad o la originalidad de pensamiento.
- Permitir la iniciativa y autonomía del alumnado en su proceso de aprendizaje.
- Posibilitar la oportunidad de hacer, de construir su proceso de aprendizaje desde sus saberes, conocimientos, experiencia...
- Fomentar la investigación como método de aprendizaje por el que el alumnado se convierte en protagonista activo de su propio proceso de aprendizaje y búsqueda de soluciones o resultados innovadores.
- Plantear preguntas, desafíos y retos que estimulen el pensamiento y les anime a pensar, elaborar y razonar los conocimientos adquiridos, en lugar de limitarnos a reproducir los contenidos recogidos en los libros de forma unidireccional y cerrada. Intentemos provocar, motivar a pensar e indagar, antes que darle los contenidos y conocimientos acabados.
- Estimular la participación de todos y de todas.
- Respetar y reforzar las respuestas e ideas planteadas por el alumnado. Intentaremos combatir la pasividad, falta de confianza, miedo al ridículo e inseguridad, promoviendo un entorno cómodo, de respeto y aceptación a las ideas de todas las personas. de los alumnos. Reforzaremos y felicitaremos la participación y expresión de todas las ideas y planteamientos.
- Reforzar y valorar la originalidad: reconoceremos la valía de las ideas y planteamientos innovadores y creativos como forma de motivar al alumnado a seguir compartiendo y expresando sus ideas
- Identificar las potencialidades creativas de cada alumno y cada alumna: Reconocer y trabajar de forma individualizada las cualidades y destrezas que favorecen el pensamiento creativo en cada uno de los alumnos y las alumnas, así como reducir o eliminar aquellas actitudes o rasgos que bloquean la creatividad.
- Conceder el tiempo suficiente para pensar y elaborar sus ideas.
- Ayudar a los alumnos y alumnas a librarse de la necesidad de perfección y a aprender a cometer errores y seguir adelante.
- Potenciar los esfuerzos por mejorar y complementar sus planteamientos e ideas de modo que sean más completas, eficaces e innovadoras.
- Escuchar las ideas y opiniones de otros compañeros y compañeras y favorecer el dialogo que que ésto puede enriquecer nuestras visiones y enfoques.

El problema de las dos piedras

Basada en la dinámica extraída de:
www.tecnicas-de-estudio.org

Objetivos...

- ▶ Estimular la creatividad a la hora de resolver problemas.
- ▶ Favorecer la búsqueda de enfoques o soluciones nuevas y creativas.

Desarrollo...

1. El profesor o la profesora agrupa al alumnado en equipos de entre cuatro y cinco personas.
2. Les anima a escuchar la historia que le vamos a contar a continuación.
3. Leemos la historia de “El problema de las dos piedras”, que aparece a continuación, en voz alta, asegurándonos que todos los equipos han entendido correctamente.
4. Explicamos a los equipos que su tarea consiste en: pensar la solución que ideó la muchacha de la historia para quedarse con su padre y cancelar la deuda que tenían con el mercader.
5. Explicamos al grupo que no existe una única solución correcta. Que pueden encontrar tantas soluciones como sean capaces de inventar. Animamos a los equipos a no quedarse en la primera idea que se les ocurra sino a intentar buscar la mejor solución, la que mejor resuelva el problema y la más creativa.

6. Les dejamos debatir en equipo hasta que hayan acordado sus soluciones creativas.
7. Les pedimos a los equipos, que uno detrás de otro, vayan explicando al resto de la clase las soluciones que han creado en su equipo.
8. Favorecemos el debate sobre las soluciones planteadas y les animamos a buscar soluciones creativas a los problemas ya que muchos problemas de la vida cotidiana tampoco tienen una única y correcta solución.

El problema de las dos piedras

Años atrás, un mercader londinense quedó debiendo una gran suma de dinero a una persona que le hizo un préstamo. Esta persona se enamoró de la joven y linda hija del mercader. Le propuso, entonces, un acuerdo.

Dijo que cancelaría la deuda del mercader si se casaba con la hija. Tanto el mercader como su hija quedaron desprovistos. La persona que le había prestado el dinero, le propuso entonces dejar la solución del caso a la suerte.

Para eso, sugirió colocar una piedra blanca y otra negra dentro de una bolsa de dinero vacía; la muchacha debería retirar una de las dos piedras.

Si retiraba la piedra blanca, permanecería con el padre y la deuda se perdonaría. Pero si se rehusaba a retirar la piedra, el padre sería encarcelado y ella moriría de hambre.

El mercader tuvo que aceptar forzado.

En ese momento se encontraban en el jardín del mercader, en un camino lleno de piedras blancas y negras.

El acreedor se agachó para levantar dos piedras y al hacerlo escondió dos piedras negras y las colocó en la bolsa de dinero; pero fue visto por la muchacha.

Le pidió entonces a la muchacha que retirara la piedra que indicaría no sólo su suerte sino también la de su padre.

▶ **TAREA DE LOS EQUIPOS:**

Corresponde al equipo encontrar la solución que la muchacha ideó para poder continuar en compañía de su padre y cancelar la deuda.

▶ **REGLAS IMPORTANTES PARA LOS EQUIPOS:**

- La muchacha no puede negarse, ni acusar, ni destapar la trampa del acreedor.
- Solamente puede idear o inventar una solución a través de la que pueda ganar el “juego” que le proponen y librarse del acreedor.

▶ **SOLUCIÓN:**

La muchacha del cuento metió la mano en la bolsa y retiró descuidadamente una piedra, simulando que se le caía. Como el suelo estaba lleno de piedritas blancas y negras, era imposible recuperar la piedra caída.

Entonces dijo con suavidad: “Qué tonta soy... Disculpeme... Estoy nerviosa y se me cayó la piedra elegida...”

Y antes de que el mercader pudiera reaccionar, agregó firmemente: 'Sin embargo, hay un método infalible para saber qué piedra elegí. Si cogemos la que está en la bolsa, deduciremos sin error de qué color era la que yo saqué...'

Y como el mercader no pudo revelar su propio truco, debió aceptar esta solución que salvó a la joven y a su padre.

Seis sombreros para pensar (Edward de Bono)

Fuente:

http://memberstripod.com/hdo_zorrilla/creatividad/seis_sombreros.htm

Objetivos...

La dinámica de los seis sombreros para pensar, de Edward de Bono, es un método que favorece el pensamiento lateral y creativo. Es una técnica utilizada para analizar un tema o problema desde diferentes puntos de vista y aprender a pensar teniendo en cuenta diferentes enfoques y perspectivas.

Los seis sombreros representan seis maneras de pensar o estilos de pensamiento. No son etiquetas o calificativos de la persona que lo utiliza o del pensamiento, simplemente representa "una forma de ver las cosas".

A continuación exponemos un resumen realizado por John Culvenor y Dennis Else, Engineering Creative Design, (1995) de los seis sombreros planteados por el autor:

- ▶ **Pensamiento con el Sombrero Blanco:** Este tiene que ver con hechos, cifras, necesidades y ausencias de información. "Pienso que necesito un poco de pensamiento de sombrero blanco en este punto..." significa: Dejemos los argumentos y propuestas y miremos los datos y las cifras.
- ▶ **Pensamiento con el Sombrero Rojo:** Este tiene que ver con intuición, sentimientos y emociones. El sombrero rojo le permite al participante exponer una intuición sin tener que justificarla. "Puniendome mi sombrero rojo, pienso que es una propuesta terrible". Usualmente, los sentimientos e intuiciones solamente pueden ser introducidas en una consideración si son sustentadas por la lógica. Por lo general el sentimiento es genuino pero la lógica no es auténtica. El sombrero rojo autoriza plenamente al participante para que exponga sus sentimientos sobre el asunto sin tener que justificarlo o explicarlo.

- ▶ **Pensamiento con el Sombrero Negro:** Este es el sombrero del juicio y la cautela. Es el sombrero más valioso. En ningún sentido es un sombrero negativo o inferior a los demás. El sombrero negro se utiliza para señalar por qué una sugerencia no encaja en los hechos, la experiencia disponible, el sistema utilizado, o la política que se está siguiendo. El sombrero negro debe ser siempre lógico.
- ▶ **Pensamiento con el Sombrero Amarillo:** Tiene que ver con la lógica positiva. Por qué algo va a funcionar y por qué ofrecerá beneficios. Debe ser utilizado para mirar adelante hacia los resultados de una acción propuesta, pero también puede utilizarse para encontrar algo de valor en lo que ya ha ocurrido.
- ▶ **Pensamiento con el Sombrero Verde:** Este es el sombrero de la creatividad, alternativas, propuestas, lo que es interesante, estímulos y cambios.
- ▶ **Pensamiento con el Sombrero Azul:** Este es el sombrero de la vista global y del control del proceso. No se enfoca en el asunto propiamente dicho sino en el 'pensamiento' acerca del asunto. "Poniéndome el sombrero azul, siento que deberíamos trabajar más en el pensamiento con el sombrero verde en este punto". En términos técnicos, el sombrero azul tiene que ver con el meta-conocimiento (conocimiento sobre cómo adquirir conocimiento).

El método de los Seis Sombreros se esquematiza a continuación:

Sombrero	Descripción
	Cuando nos ponemos estos sombreros queremos transmitir un tipo de pensamiento diferente
	Hechos puros, Números e información
	Emociones. Sentimientos. Presentimientos. Intuición. Sensaciones. Preferencias
	Enjuiciamientos negativos. Señala lo que está mal y los motivos por lo que algo no puede funcionar
	Positivo Constructivo. Sentido de la oportunidad
	Creativo. Movimiento. Provocación
	Organiza el pensamiento mismo. Propone o llama al uso a los otros sombreros

Fuente: *Extracto de BONO, E. de. 1986. Seis sombreros para pensar.*

Desarrollo...

Podemos utilizar esta técnica para analizar un determinado tema o resolver un problema. Elegiremos y plantearémos un tema que consideremos de interés para el grupo.

Hay seis sombreros metafóricos que representan diferentes formas de pensar.

Los y las participante o los equipos puede ponerse y quitarse estos sombreros para indicar el tipo de pensamiento que está utilizando. La acción de ponerse y quitarse el sombrero es esencial. Los sombreros nunca deben ser utilizados para etiquetar a las personas que los utilizan, aunque su comportamiento parezca inducirnos a hacerlo.

Cuando se realiza en grupo, todos los participantes deben utilizar el mismo sombrero al mismo tiempo.

Antes de comenzar dejaremos al alumnado un tiempo para preparar el tema planteado. Les pediremos que para poder utilizar los diferentes sombreros y lo que cada color significa va a ser necesario que busquen la información disponible acerca del tema planteado, analizar los sentimientos y reacciones relacionados con el tema, aspectos positivos y negativos, beneficios, problemas, alternativas ...

Pueden usar un sombrero de un color concreto durante un tiempo, en un momento determinado.

Animamos al alumnado a abandonar su pensamiento habitual por un momento y experimentar otros puntos de vista o enfoques. Les animamos a representar diferentes papeles dentro del análisis de un determinado problema.

Todos y todas pueden aportar diferentes aspectos desde distintos sombreros, sin olvidar en ningún momento que estamos representando una forma de ver el tema planteado o una línea de pensamiento pero esto nunca califica a la persona que lo representa.

¿Qué sucedió?

Una de las características esenciales del pensamiento creativo es la flexibilidad.

Un pensamiento flexible nos permite transformar los procesos para alcanzar resultados o soluciones diferentes y ver las situaciones desde diferentes puntos de vista o enfoques.

Una persona con un pensamiento flexible busca formas creativas de solucionar los problemas o de ver las cosas; sin embargo, una persona con un pensamiento rígido y dogmático intentará resolver sus dificultades siempre de la misma manera, aunque no obtenga los resultados que desea.

Las personas que mantienen esquemas de pensamiento más abiertos y flexibles crean enfoques mentales desde diferentes perspectivas, todo lo contrario del pensamiento rígido e inflexible.

Objetivos...

- ▶ Favorecer el pensamiento abierto y flexible.
- ▶ Motivar para crear enfoques y perspectivas diferentes antes los hechos o problemas.

Desarrollo...

1. El profesor o profesora agrupa al alumnado en equipos de entre cuatro o cinco personas.
2. Entrega a cada equipo un sobre con diferentes fotos ordenadas de una determinada manera (1º, 2º, 3º, etc).
3. Cada equipo deberá crear una historia con las fotografías entregadas en el orden en el que han sido entregadas.
4. Posteriormente una persona de cada equipo se encargará de contar la historia inventada al resto de la clase.
5. A continuación, el profesor o profesora alterará el orden de las fotografías entregadas y cada equipo tendrá que crear una nueva historia, teniendo en cuenta en nuevo orden planteado.
6. Otra persona diferente de cada equipo se encargará de relatar las nuevas historias.

Dibujamos en equipo

Basada en la dinámica expuesta en www.dinosaurio.com

Objetivos...

- ▶ Favorecer el pensamiento creativo y la imaginación
- ▶ Incentivar la rapidez y apertura de pensamiento.

Desarrollo...

1. Para realizarla se necesita un rotulador y varias cartulinas o papel por equipo.
2. El profesor o profesora hace los equipos según el número de participantes y el material que se disponga (lo recomendable es que no hayan más de 6 niños o niñas por equipo).
3. Los equipos se colocan en fila, un equipo junto al otro, dónde la primera persona de cada fila tiene el rotulador.
4. Frente a cada equipo, a unos 7 o 10 metros, se coloca una cartulina u hoja grande.
5. El juego comienza cuando el profesor o profesora nombra un tema, por ejemplo: "el zoológico". Inmediatamente la primera persona de cada fila corre hacia el papel de su equipo con el rotulador en su mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado.
6. Pasado un breve espacio de tiempo, el profesor o profesora grita "ya", y los que estaban dibujando corren a entregar el rotulador a la segunda de su fila, que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo y así sucesivamente.
7. El juego termina cuando el profesor o profesora lo estime.

Lluvia de ideas

La lluvia de ideas o también llamada tormenta de ideas o brainstorming, es una técnica que se utiliza para generar varias alternativas a un problema o tema determinado y crear ideas en grupo.

Las lluvias de ideas es una herramienta para generar ideas originales colectivamente, en un ambiente relajado y distendido. Esta técnica fue creada por Alex Osborne en el año 1941. En un proceso interactivo de grupo no estructurado se generan más y mejores ideas que las que surgen de las personas que trabajan de forma individual.

Objetivos...

- ▶ Favorecer la búsqueda de ideas y soluciones innovadoras al problema o tema planteado.
- ▶ Generar ideas innovadoras y creativas, sin censuras,

Desarrollo...

1. El profesor o profesora elige y plantea un problema o tema a la clase.
2. Se pide a una persona voluntaria para anotar en la pizarra las ideas que vayan surgiendo.
3. Antes de comenzar la lluvia de ideas se explican las reglas con las que vamos a trabajar.
4. Le pedimos al alumnado que, por turnos, vayan exponiendo las ideas que se les vayan ocurriendo libremente, todas las ideas que se les ocurran.
5. Las ideas se van anotando en la pizarra.
6. Termina el ejercicio cuando ya no surjan ideas nuevas.
7. Se analizan, evalúan y organizan las ideas, para valorar su utilidad y conveniencia en relación al tema o problema planteado.

Reglas Importantes:

- Podemos decir todo lo que se nos ocurra, aunque sea disparatado o extraño. Respetando las ideas de todo el mundo.
- Las ideas no deben repetirse, ni criticarse.
- Es más importante la cantidad que la calidad. Cuantas más ideas mejor, luego ya las analizaremos.

Creamos historias

Objetivos...

- ▶ Estimular la creatividad
- ▶ Favorecer el pensamiento flexible, la innovación y espontaneidad.

Desarrollo...

1. El profesor o profesora pide al alumnado que se coloquen el círculo y les explica que vamos a construir diferentes historias entre todos y todas.
2. El profesor o profesora comienza la historia (diciendo por ejemplo: El sábado fui al zoo con mis padres y me perdí...)
3. La primera persona comienza a crear una historia, continuando con la ideas planteada por el profesorado. Inventa un parte de la historia y de detiene, dándole paso al siguiente compañero o compañera.
4. La segunda persona, siguiendo con lo expuesto la persona anterior, añade nuevos capítulos al relato y así sucesivamente se va construyendo una historia o cuento entre todos los miembros del grupo.
5. Los alumnos y alumnas deben procurar que la historia tenga continuidad, como si hubiera sido contado por una sola persona.

Bibliografía

- **Beaudot, Ariel** (1980) “La creatividad”
- **Davis, G. y J. Scott** (1992) “Estrategias para la creatividad”
- **De Bono, E.** (1994) El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas.
- **De Prado, D.** (1990) “Reorientar creativamente la escuela”
- **De la Torre, S.** (1995) “Creatividad aplicada”
- **Gadner, H.** (1995) “Mentes creativas”
- **Gamez, George** (1998) “Todos somos creativos” Cultivar la capacidad y la pasión de crear.
- **Keil, John M.** (1990) “Creatividad”.
- **Marín R., López E. Y Martín M^a** (Coords.) “Creatividad Polivalente”
- **Marín, R.** (1984) La Creatividad.
- **Menchén, Fco.** (2001) “Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender”.
- **Prado, de David.** (2002) Estimular la creatividad en el Aula. <http://www.educación.jalisco.gob.mx>
- **Pichón Rivière, E.** (1987) “El proceso creador”
- **Rodríguez Estrada, Mauro.** (1995). “Mil Ejercicios de Creatividad Clasificados”.
- **Rodríguez Estrada, Mauro.** (1997). “El pensamiento creativo integral”.
- **Root- Bernstein** (2000) “El secreto de la creatividad”
- **Sternberg, R. y T. Lubart** (1997) “Creando mentes creativas”
- **Vygotski, Lev S.** (1990) “Imaginación y arte en la infancia”
- **Verónica Milagros Castillo Pérez** ¿Cómo incluir la Estimulación de la Inteligencia Creativa en Educación Primaria?. <http://www.monografias.com>

