

El verdadero maestro no es  
aquél que te presta sus alas,  
sino el que te ayuda a  
desplegar las tuyas.

# La creatividad en la escuela

## ¿una 'especie' en peligro de extinción?



En una ocasión tuve la oportunidad de ver un video muy interesante sobre un experimento en una escuela de nivel preescolar. Me resultó tan significativo en ese momento para comprender las confusiones que en ocasiones tenemos respecto de la creatividad que no lo he podido olvidar.

En la primera escena se veía un salón de clases típico del nivel preescolar, con mesas rectangulares y sillas pequeñas apropiadas para la edad de los niños. En cada uno de los lugares se encontraba una cartulina con una figura como la que se muestra en la columna siguiente.

Frente a la cartulina, del lado izquierdo había bolitas de algodón y del lado derecho pegamento y un recorte ovalado de color rosa.

Una vez que la cámara nos ha permitido ver lo que hay en el salón, entra la maestra y los ni-

ños detrás de ella; cada uno elige un lugar y comienza a curiosear lo que hay sobre la mesa. La maestra, después de saludarlos con mucho entusiasmo, les pregunta: «¡Adivinen qué vamos a hacer hoy!» Y, en coro, le contestan: «¡Un conejo!»

En seguida la maestra procede a dar las instrucciones paso a paso, y mostrando con sus movimientos a los niños lo que tienen que hacer. Toma una bolita de algodón, le pone pegamento y la pega dentro del contexto de la figura marcada en la cartulina. Da tiempo para que cada uno de los niños lo haga en su cartulina.

Después de un rato, les pide a todos que levanten sus trabajos y lo que se puede observar son ¡20 conejos idénticos! La maestra aplaude y felicita a los niños por lo bonitos que quedaron sus trabajos.

En la siguiente escena se observa que en las mesas hay cartulinas, pegamento, tijeras, algodón, crayones y otros materiales. La maestra entra al salón con una caja y la pone en el suelo. Inmediatamente salen de ella, brincando, conejos de diferentes tamaños y colores. Los niños al entrar detrás de la maestra y ver a los conejos comienzan a correr detrás de ellos, se meten debajo de las sillas y las mesas. Algunos consiguen atrapar a alguno de los conejos, los acarician, se ríen, imitan el movimiento de sus narices y de sus colas, brincan tras ellos y se arma un bullicio. Después de un rato la maestra decide que es momento de llevarse a los conejos y los saca del salón.

En seguida les pregunta a los niños: «¿Qué les parece si ahora hacemos un conejo?» Por respuesta recibe un sí entusiasta de los niños que se lanzan sobre los materiales y se concen-

tran en elaborar su conejo. Cada uno decide cómo lo quiere hacer.

Alguno toma un crayón y dibuja un círculo grande y otro más pequeño en la parte inferior. Tal parece que la parte que más le llamó la atención fue el rabito del conejo. Otro dibuja, a su manera, la cara del conejo. Otro más decide hacer una bola de algodón e irle dando forma.

La maestra durante todo este tiempo observa el trabajo de los niños, los anima, sin interrumpirlos, y de alguna manera se mantiene respetuosa a la concentración que observa en ellos.

Transcurrido un tiempo, la maestra les pide que detengan su trabajo y les propone que muestren su conejo a los demás. Cuando levantan sus trabajos, se pueden observar ¡20 conejos diferentes!

Si se buscaba estimular la creatividad, no cabe duda de que en la primera situación se pudieron estimular diversas habilidades como la atención y la coordina-

ción visomotora. Sin embargo, es en la segunda en donde se establecen una serie de condiciones que permitirán que los niños desarrollen un producto único que refleje sus inquietudes y sea expresión de su forma de ver una parte de la realidad, aspectos, todos ellos, relacionados con la creatividad.

Este video me hizo pensar en cuántas veces podemos pensar que estimulamos la creatividad solamente por el hecho de llevar a cabo con los niños una actividad manual o artística. Y sin embargo, ni siquiera logramos que se involucren por completo en la actividad o se sientan motivados ante ella.

Con muy buena voluntad, se pueden hacer, en la escuela y en la casa, muchas cosas que supuestamente buscan favorecer la creatividad y, sin embargo, pueden no sólo no lograr este propósito, sino incluso hasta resultar contraproducentes. También es común que en los planes y programas de estudio se planteen entre los objetivos el desarrollo

de la creatividad y, no obstante, en las actividades de aprendizaje cotidianas dentro y fuera del aula no se promueva intencionalmente.

En ocasiones pareciera que el simple hecho de posibilitar a los niños la manipulación de diversos materiales, como pintura de dedos, pegamento, tijeras, etcétera, en algún tiempo adicional y de manera independiente del resto de las actividades, les permitirá expresar su creatividad.

Sin embargo, hay ingredientes esenciales que requieren estar presentes en una situación para que se eche a andar el proceso creativo. De ellos hablaremos más adelante.

Nos parece importante identificar algunas actitudes y conductas de los educadores que pueden obstaculizar la creatividad en los alumnos.

Para estimular el desarrollo de las habilidades creativas es indispensable comprender el concepto de creatividad y cuáles son las conductas y actitudes que la favorecen y cuáles la obstaculizan.



Sylvie Bedou



Rodrigo Erades



Luis Muñoz

## ¿Qué es la creatividad?

La creatividad es uno de esos términos en los que caben muchas cosas e incluso por mucho tiempo. Entre los autores no ha existido un acuerdo generalizado sobre lo que se entiende bajo este término. La creatividad es un concepto complejo que ha sido estudiado desde diferentes disciplinas: la psicología, la antropología, la sociología y muchas más. La creatividad involucra procesos cognitivos, afectivos, neurológicos, sociales y de comunicación, entre otros, por lo que su estudio no puede abordarse desde un solo punto de vista.

A continuación señalamos los puntos en común que los diversos estudiosos del tema han encontrado al definir la creatividad:

- Es la posibilidad de transformar la realidad.
- Presenta un carácter original.
- Requiere de habilidades cognitivas y de actitudes o disposiciones favorables por parte del individuo o grupo.
- Implica un proceso que culmina en la comunicación de la idea, hallazgo o producto a otros individuos.

Saturnino de la Torre, amigo, estudioso de la creatividad y ejemplo viviente de lo que es un individuo creativo, afirma respecto de nuestra preocupación y necesidad por definir la creatividad que es más fácil vivirla que definirla.

**'La creamos a cada momento, sin que ello requiera conocer su significado científico.'**

(S. de la Torre, 1999).

Y nos ilustra estas afirmaciones con su poema:

### Escultura tallada en palabras

¿Qué es la creatividad?,  
te preguntas, mientras lanzas  
la duda a tu pensamiento  
sin conseguir aclararla.  
¿En qué está lo creativo?,  
insistes con tu mirada  
ansiosa de una respuesta  
que te viene denegada.  
Mira en ti, en la Conciencia,  
Y lograrás encontrarla  
bordada de fantasía  
o de ingenio disfrazada,  
de actitud abierta al medio,  
de imaginación alada,  
de originales ideas  
o de vida cotidiana.  
La vida es relación  
y ésta viene acompañada  
del sentimiento que late  
en lo profundo del alma.  
Creatividad es vida,  
la vida trae esperanza,  
la esperanza es ilusión  
que al futuro pone alas.

S. de la Torre, 1999

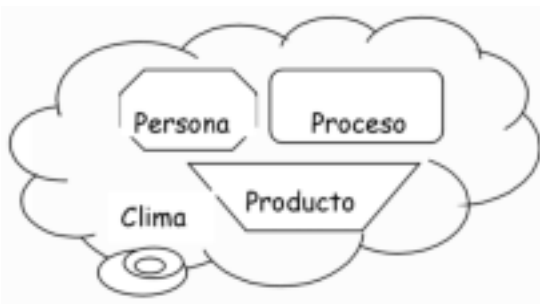
Una forma de aproximarnos a la comprensión de la creatividad es a partir de un marco de referencia sistémico que incluye lo que Isaksen (2000) ha denominado **'las cuatro pes de la creatividad'**: **p**ersona, **p**roducto, **p**roceso y **p**resión (en inglés **press**, también referido como contexto).

Ya que los diversos estudios sobre la creatividad han abordado estos aspectos, podemos tener una comprensión más amplia de cada uno de ellos.

### PERSONA: características de los individuos

El estudio de las características de la persona relacionadas con la creatividad se ha abordado desde diferentes perspectivas (L. Dabdoub A., 1997):

- 1 Desde las teorías de la personalidad.
- 2 Mediante la identificación de los rasgos que caracterizan a los individuos que han tenido productos creativos.
- 3 Identificando las habilidades cognitivas, actitudes y estilos de creatividad.



Cada una de estas aproximaciones aporta algún elemento para integrar el rompecabezas que nos permite fundamentar propuestas teóricas y metodológicas orientadas a favorecer el desarrollo de la creatividad.

En este espacio sólo señalaremos una síntesis de los aspectos más referidos a la persona creativa, que incluyen tanto habilidades como actitudes:

- Fluidez
- Flexibilidad
- Originalidad
- Capacidad para identificar problemas
- Imaginación
- Curiosidad
- Toma de riesgos
- Tolerancia a la ambigüedad
- Alto nivel de energía
- Intuición
- Independencia
- Apertura

Es importante subrayar que esta lista no pretende ser exhaustiva, tan sólo señalar los aspectos más relevantes, en los que los autores han coincidido, que caracterizan al individuo creativo.

## PROCESO: operaciones o acciones

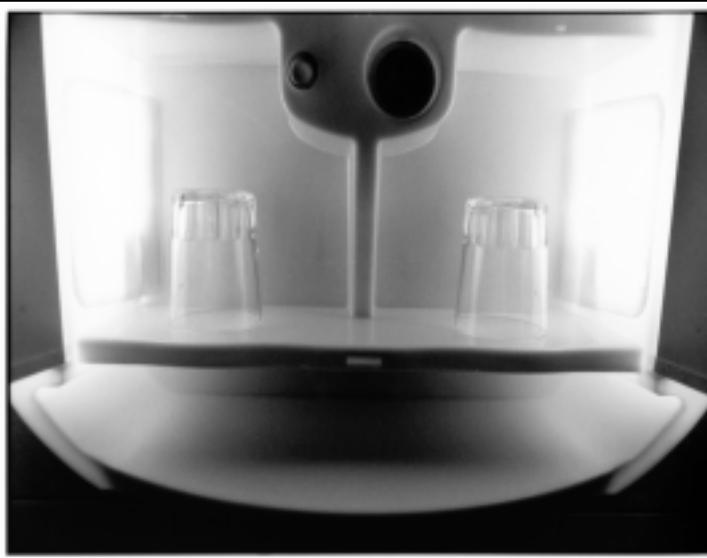
Para comprender la creatividad ha sido importante investigar cómo se lleva a cabo el proceso creativo en el individuo. Varios autores han propuesto, con base en sus estudios de personas creativas, las fases del proceso creativo.

Aquí presentamos de manera sintética las etapas propuestas por Wallas (1926):

- **Preparación:** consiste en la búsqueda inicial de ideas, de información que puede orientar el proceso. En esta etapa podemos experimentar ansiedad debido a la ambigüedad del momento, ya que aún no podemos visualizar cómo se desarrollará todo el proceso hasta llegar a un resultado.
- **Incubación:** se considera que es un momento de trabajo a nivel inconsciente, en el que aparentemente no nos estamos ocupando del problema o idea y sin embargo, seguimos haciendo conexiones, combinaciones que nos conducirán a una idea o solución de una situación.
- **Iluminación:** consiste en el hallazgo de la idea, el momento en que damos con la solución a una problemática o en que la nueva idea toma forma. Esta etapa se le asocia con expresiones como: ¡Eureka!, ¡se me prendió el foco! y ¡me cayó el veinte!



Kim Ji Hae\_Catalina



Luis Moro



Victoria Gesualdi

## PRODUCTO: resultados

Los productos creativos pueden tomar diversas y variadas formas y pueden ser o no tangibles. Esto es, un producto creativo puede consistir en una nueva forma de desarrollar una clase, o una nueva combinación de palabras para crear un poema. Puede consistir en un invento tecnológico o en una forma original de llevar la contabilidad. No existe un dominio único en el que se dé la creatividad; un producto creativo se puede desarrollar en el terreno de las artes, de las ciencias, de las relaciones humanas, en fin, en todas las actividades que realiza el ser humano.

Los autores han coincidido en algunos aspectos esenciales que caracterizan a un producto para poderlo denominar creativo, aun cuando no hay que perder de vista que el contexto en el que se presenta dicho producto puede aportar criterios particulares para poderlo calificar o no como creativo.

Los criterios esenciales para considerar un producto como creativo son:

- Originalidad
- Novedad
- Utilidad
- Síntesis o integración de ideas

Algunos autores como M. Kirton, (1989) consideran que existen dos estilos de creatividad cuyo resultado se traduce ya sea en el mejoramiento de una idea, producto, o servicio, o bien, en su transformación a través de la ruptura de un esquema establecido. En este sentido, el producto creativo puede consistir en algo nuevo que se obtiene por su mejoramiento, o bien algo nuevo que resulta de la transformación de lo existente en algo totalmente distinto.

## CLIMA: contexto, condiciones presentes

El clima se refiere al contexto o situación en la que tiene lugar el proceso creativo. Consiste en aquellos factores que favorecen u obstaculizan la creatividad de los individuos. Más adelante abordamos con detalle cuáles son las características de un clima que permite que florezca la creatividad de los individuos.

## ¿Por qué es importante la creatividad?

La creatividad es el motor que mueve la evolución del ser humano, siempre ha estado presente en su vida de manera natural.

- La creatividad permite transformar la realidad y mejorarla. En la formación de niños y jóvenes, el desarrollo de las habilidades y actitudes creativas puede permitirles adaptarse con mayor éxito a un mundo en permanente y vertiginoso cambio. Esta afirmación podría parecer paradójica por mencionar la «adaptación». Sin embargo, al hablar de creatividad implícitamente estamos hablando de flexibilidad, por lo que la adaptación a la que nos referimos tiene que ver con un proceso dinámico y no con una respuesta pasiva de conformismo ante los cambios.
- La creatividad nos produce satisfacción, alegría y nos conduce a niveles más altos de realización personal. Al expresar nuestra creatividad de diversas maneras, logramos una mejor calidad de vida, no sólo porque encontremos formas de satisfacer alguna necesidad específica, sino porque nos da la oportunidad de darle sentido a nuestra vida, aumenta nuestra autoestima y sentido de competencia.
- La creatividad es un camino hacia la trascendencia. Nos abre la posibilidad de dejar huella en las personas que nos rodean a través de nuestros actos creativos. Éstos se traducen en nuevas opciones, en nuevas realidades, no sólo para nosotros mismos, ya que, al comunicarnos con el otro y vivir la creatividad a través de nuestras actitudes y conductas, podemos crear mundos mejores con terreno fértil para el desarrollo del potencial del hombre, haciendo con ello un servicio, por pequeño que sea, a la humanidad.
- La creatividad consiste en un marco de referencia, en un conjunto de habilidades y de actitudes para dar respuesta a las situaciones inesperadas, siempre cambiantes en nuestra vida. La creatividad es un recurso que nos permite ver la vida desde diferentes encuadres, expandiendo nuestras posibilidades permanentemente. Los cambios permanentes a diferentes niveles de la vida humana en la sociedad, en el campo laboral, en la cultura, en la economía y en la política, que repercuten en nuestra vida cotidiana conformando esquemas diversos en cuanto a horarios, actividades, estructura familiar, nos demandan generar nuevas formas de responder a lo nuevo, a lo desconocido e inesperado. ¿De qué manera podemos asegurarnos de equipar a los niños y jóvenes de hoy con lo necesario para el viaje que emprenden, si desconocemos las eventualidades que les tocarán vivir?

Las habilidades y actitudes creativas, las habilidades para el pensamiento crítico, una adecuada autoestima y autoconfianza son, entre otros, los recursos que les permitirán estar siempre bien equipados, sin importar las eventualidades que tengan que enfrentar.





## ¿Qué se puede hacer en la escuela para promover un clima favorable para la creatividad?

A partir de las dimensiones definidas con anterioridad, y con base en el trabajo realizado por D. Treffinger, S. Isaksen y B. Dorval (1996) así como en las experiencias recogidas en diversos talleres con docentes en múltiples instituciones educativas, mencionaremos algunas sugerencias para promover la creatividad de los alumnos.

### Desafío y compromiso:

Presentar las actividades en forma novedosa y desafiante. Para lograr que el estudiante se involucre y se comprometa con la actividad y con su propio proceso de aprendizaje es indispensable que se le planteen actividades que representen un desafío acorde con sus habilidades, talentos y conocimientos. Esto quiere decir que cuando el alumno percibe una actividad como sencilla o conocida puede provocarle aburrimiento, es como cuando podemos prever el final de la película. Y por el contrario, si se la percibe como demasiado difícil, puede provocarle desaliento.

Incluir actividades acordes a las edades de los alumnos, como las adivinanzas, acertijos, problemas que incitan la curiosidad del alumno, además de utilizar preguntas abiertas disparadoras de opciones (¿Qué pasaría si...? ¿De qué otra manera...? ¿Y por qué no...?).

### Libertad:

Dar al niño o joven la posibilidad de elegir, de acuerdo con su edad, nivel de desarrollo y de acuerdo con la actividad. Es importante identificar oportunidades para que los alumnos practiquen su capacidad para tomar decisiones, desde elegir el material o forma para realizar un trabajo hasta establecer en forma consensuada cuál será la consecuencia de un comportamiento que perturbe el trabajo del grupo, por ejemplo. ¿Cómo podrán tomar decisiones acertadas en su vida futura cuando difícilmente los apoyamos para que se entrenen tomando las mínimas elecciones en un ambiente protegido?

### Juego y sentido del humor:

Incluir como un ingrediente indispensable en la vida cotidiana en el salón de clases, el entusiasmo, la alegría, la posibilidad de bromear y jugar con las ideas. Además, hay que abrir espacios para la fantasía y evitar considerarlos como pérdida de tiempo o lujo superfluo.

Algunas opciones para introducir este elemento en el clima del aula son: la utilización de metáforas, analogías y cuentos en los que los niños hacen transformaciones insólitas; contar anécdotas chuscas que les hayan pasado a los profesores, a los niños o a sus familias; decorar el salón con caricaturas divertidas y jugar transformando los temas con preguntas provocadoras como ¿qué hubiera pasado si...?

### Confianza y apertura:

Promover la comunicación y el respeto entre los alumnos. Para ello, es necesario establecer oportunidades para que expresen sus inquietudes en un tono apropiado y se puedan atender de manera grupal. Así mismo como promover el respeto a las diferencias y resaltar su valor. No se trata de «tolerar» las diferencias, sino de reconocer que cada individuo tiene fortalezas y debilidades, talentos únicos; y que esto enriquece la vida en sociedad ya que nos podemos complementar. Se pueden enseñar algunas reglas de comunicación para aprender a dar y recibir retroalimentación en forma adecuada y asertiva.

### Apoyo a las ideas:

Escuchar las inquietudes y propuestas de los alumnos y dar oportunidades y apoyo para llevarlas a cabo. Evitar hacer juicios y evaluaciones prematuras sobre las ideas expresadas.

Es importante dar la oportunidad y los recursos para que los alumnos lleven a cabo proyectos individuales o grupales que partan de sus propias inquietudes e intereses. Además al establecer normas básicas para la presentación de ideas y proyectos se favorece el respeto y la ayuda mutua y el utilizar un lenguaje positivo frente a las ideas de los estudiantes. En lugar de decir si, pero... que resulta una frase «asesina» para el entusiasmo y motivación, es recomendable decir «Si, tu idea es interesante y... qué más podrías hacer?»

### Tiempo para idear:

Respetar los tiempos y ritmos de los estudiantes. Al planear las actividades que buscan promover la creatividad en el estudiante es importante que el profesor pueda establecer condiciones más o menos flexibles que permitan al niño involucrarse y «meterse» en la actividad a sus anchas. Favorecer la experiencia del «fluir». De acuerdo con Mihaly Csikszentmihalyi (1990), ésta se presenta cuando hay una sintonía entre el desafío que se enfrenta y las habilidades y talentos que poseemos. En una situación con estas características experimentamos una completa absorción en la actividad y la percepción del tiempo se altera. Podemos experimentar que el tiempo pasa mucho más rápido o mucho más lento.



## Conclusión

Abrir la posibilidad de generar proyectos que se desarrollen en varias sesiones presentando avances parciales y generar oportunidades cada semana para comentar ideas novedosas e inquietudes diversas que se hayan despertado por acontecimientos relevantes para los alumnos.

### Discusión o debate:

Promover la posibilidad de expresar opiniones diversas de manera respetuosa y constructiva. Un ingrediente importante para favorecer la creatividad es la posibilidad de expresar diversas opiniones y puntos de vista sin temor a ser criticado. Esta dimensión está muy vinculada con la de confianza. Los alumnos aprenden que su opinión es valiosa aun cuando pueda ser diferente a la de la mayoría y que es importante que la fundamenten y que escuchen a otros.

Una actividad puede consistir en analizar programas de televisión, anuncios publicitarios para promover su capacidad de análisis y crítica.

### Toma de riesgos:

Permitir probar actividades que representan retos y estimular la tolerancia a la ambigüedad. Las ideas novedosas pueden no contar con resultados ciertos y predecibles, pero es importante que los alumnos se desenvuelvan en un ambiente que les permita probar cosas nuevas, sin sentirse presionados por los resultados que deben obtener. En un momento dado, los errores o resultados indeseados pueden representar una oportunidad para el aprendizaje y no una fuente de rechazo o ridiculización.

Resulta útil y valioso enseñar a los estudiantes a identificar los posibles obstáculos a los que tendrán que enfrentarse al realizar un proyecto o idea, al igual que saber cuáles son los apoyos o fortalezas con las que cuenta.

### Conflicto:

Promover formas constructivas para atender los desacuerdos. En cualquier grupo humano existe un potencial peligro de que exista conflicto, simplemente porque cada individuo es diferente y percibe la realidad desde su perspectiva particular. Sin embargo, en un clima favorable para la creatividad el nivel de conflicto es bajo, ya que se tiene un claro sentido de justicia y las personas aprenden a tener un control sobre las conductas impulsivas.

En el aula se pueden realizar dramatizaciones para ubicar a los alumnos en el lugar de otro y estimular la empatía.

En el aula el profesor y en casa el padre de familia se convierten en jardineros que requieren conocer cuáles son las condiciones precisas de temperatura, humedad y nutrientes que requieren los niños y jóvenes para florecer como seres creativos y autorrealizados. Incorporar la creatividad a la vida cotidiana en la escuela y al currículum es indispensable para favorecer la formación integral de los estudiantes, en lugar de considerarla como algo adicional que hacemos los viernes de la una a las dos, para que los alumnos se distraigan y relajen después del «trabajo» de la semana.

Por monótona que en ocasiones pueda parecer nuestra vida como educadores, no perdamos de vista la oportunidad que tenemos de acompañar, durante un breve tiempo a nuestros alumnos e hijos en su travesía personal, y contribuir en algo para que ésta los conduzca hacia el encuentro de sí mismos; es un privilegio que enriquece nuestras vidas y da sentido a nuestra labor.

## Fuentes Documentales

- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow. The psychology of optimal experience*. Nueva York, (Estados Unidos de Norte América): Harper & Row.
- Council for Management and Organizational Behavior.
- Goleman, D., Kaufman, P. y Ray, M. (2000). *El espíritu creativo*. España: Vergara.
- Isaksen, S.G., Dorval K. B. Treffinger J. D. (2000). *Creative approaches to problem solving. A framework for change*. Williamsville (Nueva York): Creative Problem Solving Group-Buffalo.
- Isaksen, S. G., Lauer, K. J. Murdock, M. C. Dorval, K. B. y Puccio, G. J. (1995). *Manual for the Situational Outlook Questionnaire*. Williamsville (Nueva York): Creative Problem Solving Group-Buffalo.
- Kirton, M. (1989). *Adaptors and innovators: styles of creativity and problem-solving*. Nueva York: Routledge.
- Treffinger, J. D., Isaksen S.G., Dorval K. B. (1996). *Climate for creativity and innovation: educational implications*. Sarasota (Florida): Center for Creative Learning ●
- Dabdoub, A. L. (1976). *Creatividad: conceptualización y algunas investigaciones concernientes*. Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Licenciatura.
- Dabdoub, A. L. (1997). *Diseño de estrategias para una enseñanza creativa*. España: Universidad de Santiago de Compostela, Tesis de Maestría.
- Dabdoub, A.L. (1996). «*La enseñanza creativa*», Didac: Órgano del Centro de Didáctica, Universidad Iberoamericana.
- Torre, S. de la (1999). *Creatividad y formación*. México: Trillas
- Ekvall, G. (1983). *Climate, structure and innovativeness of organizations: a theoretical framework and an experiment*. Stockholm (Sweden): The Swedish

**LILIAN DABDOUB ALVARADO**  
**Máster en Creatividad Aplicada**  
**DAL Soluciones Creativas. México**