

Encuentro Educativo

ISSN 1315-4079 ~ Depósito legal pp 199402ZU41

Vol. 14(1) Enero - Abril 2007: 167 - 177

Aulas creativas para el siglo XXI

Lesbia Josefina González Cubillán

Universidad del Zulia. Facultad de Arquitectura y Diseño. Centro de Orientación. Av. 16. Núcleo Técnico. Maracaibo, Venezuela.

E-mail: lesgon@hotmail.com. Telef. 0216 7982428.

0261 7598492. 0414 6362798.

Resumen

El presente artículo está sustentado en la doble premisa de que la creatividad se encuentra enmarcada en la cultura y el proceso evolutivo de la persona, por una parte y que forma parte de la personalidad del creador, por la otra. Sobre estas bases destaca la influencia del ambiente de aprendizaje caracterizado por la seguridad y la libertad psicológica en el desarrollo del talento creativo, lo cual permite que la aplicación de algunas estrategias tradicionalmente conocidas como el brainstorming de Osborn, la sinéctica de Gordon y el sociodrama de Moreno, abran paso a otras más novedosas para facilitar la capitalización del potencial creativo en el aula de clases, tales como las técnicas de superaprendizaje transpersonal.

Palabras clave: Aulas creativas, fomento de creatividad, ambiente creativo, desarrollo del talento.

Creative Classrooms for Century XXI

Abstract

The present article is supported by the double premise that creativity is found framed in the culture and evolutionary process of a person on one hand, and forms part of the creator's personality, on the other. On these bases, it emphasizes the influence of the learning environment characterized by security and psychological freedom in the development of creative talent, which allows for the application of some strategies traditionally known as brainstorming from Osborn, synectics from Gordon and socio-drama from Moreno, and opens the way for newer strategies that facilitate capitalization of creative potential in classrooms such as the transpersonal super learning techniques.

Key words: Creative classrooms, promotion of creativity, creative atmosphere, development of talent.

Introducción

El hombre como principal actor del desarrollo de los pueblos y la materia prima del hecho educativo es por esencia un ser creativo, autor de numerosas obras que constituyen la rutina diaria.

Dos premisas básicas sustentan la presentación de este artículo. Por una parte, el acto creativo no puede concebirse como un acto aislado, descontextualizado sino que por el contrario se encuentra inmerso en una cultura, una ideología y, especialmente, dentro del proceso de desarrollo evolutivo de la persona. Por otra parte, el producto creativo se identifica con su creador en una simbiosis que desconoce el tiempo

y el espacio, de ahí que siempre veamos en la vacuna a Pasteur, en el psicoanálisis a Freud, en el Quijote a Cervantes, en el péndulo a Galileo o en la gravitación universal a Newton.

De lo anteriormente expuesto desprende la necesidad de estudiar la creatividad desde las dimensiones familiar, espiritual, vocacional, académica y económica entre otras dimensiones del ser humano porque es una característica propia de la vida humana. Más que una habilidad o agudeza intelectual, es un hecho psicológico, una actitud ante la vida.

El eje central de este artículo es la presentación de aquellas estrategias que pueden aplicarse en el aula

de clases para el fomento del talento creativo, ubicando la discusión en la dimensión académica. La entrada al siglo XXI impone la necesidad de dinamizar el proceso educativo hacia la formación de personas integrales, armónicas y holísticamente desarrolladas para enfrentar competitivamente los retos propios de los avances científicos y tecnológicos.

Las sociedades avanzan de esta manera hacia la transformación de la realidad en situaciones cada vez más acordes con el devenir histórico que les toca enfrentar. Desde esta perspectiva la creatividad es un fenómeno dinámico dirigido a facilitar el desenvolvimiento cultural de los pueblos porque es la misma sociedad quien impulsa la actitud de cambio en las personas y la búsqueda de lo novedoso asumiendo el riesgo y el esfuerzo.

Los nuevos retos del sistema educativo apuntan hacia la búsqueda de alternativas que generen el desarrollo del talento creativo en los estudiantes. En general se ha enfatizado en los ejercicios de la memoria, el estudiante aprende una serie de comportamientos que al repetirlos una y otra vez se hacen rutina y no busca otras alternativas para su solución. Asume actitudes defensivas ante situaciones nuevas que le hacen sentir inseguro e inestable, de ahí que la internalización de una serie de esquemas mentales le permitan solucionar problemas semejan-

tes con respuestas rutinarias, mecánicas y rígidas, obstaculizando el surgimiento de soluciones novedosas.

Aunque es cierto que hay comportamientos de la vida diaria que se constituyen en hábitos y los realizamos en forma refleja, automática, casi sin darnos cuenta, también es cierto que estos comportamientos son necesarios para liberar la posibilidad de entregarnos al pensamiento creativo. Lo negativo se presenta cuando se amplía este listado de comportamientos y la persona se encuentra invadida por un repertorio exagerado de respuestas automáticas que bloquean la posibilidad de ser originales y creativos.

En líneas generales la mayoría de las personas enfrentan la solución de los problemas de manera analítica y lógica, haciendo uso de las leyes del raciocinio y de las deducciones silogísticas. Queda en segundo plano el uso de la inventiva, la creatividad y la originalidad en las propuestas. Este desequilibrio en el funcionamiento cerebral, a favor del hemisferio izquierdo, hace mermar las actividades de la imaginación y la fantasía necesarias para la inventiva en general.

Ubicados desde el punto de vista desarrollista se considera que todas las personas poseen potencial creativo susceptible de actualización gracias al impacto de un ambiente adecuado y propicio para ello. A partir de esta premisa en este artículo se

analiza la influencia del ambiente de aprendizaje en la realización de tareas creativas y se presentan una serie de estrategias y técnicas favorecedoras de este desarrollo.

Desarrollo de un ambiente creativo

Rogers (1975) destaca la influencia del ambiente de aprendizaje vivencial y significativo en el desarrollo del talento creativo. La creatividad asociada a la identificación de necesidades de aprendizaje coadyuva en la solución de problemas con una visión crítica, creativa e innovadora.

El ambiente de aprendizaje es importante para el florecimiento de la creatividad y la motivación hacia la productividad. Entre los elementos que intervienen en este proceso se encuentra un adecuado balance entre la tendencia a la atención, los elogios y el soporte de supervisores o colegas; también es necesaria una adecuada distancia de las opiniones y críticas de algunas personas.

El logro del ambiente propicio para la producción creativa no se establece con facilidad, se necesita de dos condiciones básicas para el desarrollo de un ambiente social propicio al pensamiento creativo, son la seguridad y la libertad psicológica.

La seguridad se logra mediante la comprensión empática, la aceptación incondicional y la evitación de

los juicios externos. La comprensión empática se da cuando la persona se introduce en el mundo interno de la otra persona y comienza a ver los problemas desde la perspectiva del otro. La aceptación incondicional es la valoración de la otra persona sin tomar en cuenta su conducta, es estimarlo por sí mismo. Finalmente, por la evitación de los juicios externos se descartan las actitudes calificativas sobre la persona.

Si bien es cierto que el trabajo creativo necesita alimentarse de la opinión de las demás personas, quienes lo valoran y justifican su autenticidad, utilidad y pertinencia, se ha encontrado que las críticas constructivas propician mayor productividad en calidad y cantidad que cuando una obra es sometida a la crítica negativa y descriptiva de sus defectos. En este sentido puede considerarse que la competencia es un tipo de evaluación externa que afecta el incremento de la creatividad, siempre que sea una competencia donde la persona se sienta impulsada a mejorar su productividad (Bergan y Dunn, 1980).

La creación de un clima de libertad psicológica es otra de las condiciones básicas para el logro de un ambiente educativo propicio para el desarrollo de la creatividad. Este clima se caracteriza porque la persona expresa a través del lenguaje lo que quiere expresar, sin ataduras ni restricciones.

Un ejemplo claro es la expresión infantil caracterizada por la espontaneidad en la manifestación de sus ideas y pensamientos, lo cual generalmente traspasa los límites de lo extravagante. Esta situación se enfrenta al control del medio ambiente donde se desenvuelve por lo que se recomienda un ambiente de respeto hacia este singular y particular modo de expresión, pues las actitudes desaprobadoras y descalificantes de los adultos puede traducirse en bloqueo de esta manera original de expresión.

Torrance (1976) destaca al docente como variable importante que interviene en el logro de un ambiente de aprendizaje cónsono con el desarrollo del talento creativo, quien debe tomar conciencia de sus propias potencialidades creativas, relacionando el proceso enseñanza-aprendizaje con el desarrollo del talento creativo y descubriendo que el talento creativo es un potencial presente en todos los alumnos de la clase, por lo cual debe enfrentarse a la necesidad de incrementar la creatividad en sus estudiantes.

Hallman (1967) describe el comportamiento creativo del docente en términos de liderar y promover un clima de aprendizaje no autoritario, alentar a los estudiantes a que aprendan más, estimular los procesos intelectuales creativos, proponer el juicio crítico de lo recibido, promocionar la flexibilidad intelectual, fomentar la autoevalua-

ción, sensibilizar al estudiante, utilizar adecuadamente la pregunta ayudando a la superación de los errores y de los fracasos.

Fomento de la creatividad en los niños

Los niños suelen ser espontáneos en la expresión de sus ideas y pensamientos. Esta espontaneidad, generalmente traspasa los límites de lo extravagante. Ante esto se presenta el control del medio ambiente donde se desenvuelve y para conjugar ambos elementos es buena y aconsejable medida proporcionar las oportunidades para que esta expresión espontánea tenga cabida y se desarrolle plenamente. Por esto se recomienda un ambiente de respeto hacia este singular y particular modo de expresión, pues las actitudes desaprobadoras, críticas, descalificantes de los adultos puede traducirse en bloqueo de esta manera original de expresión.

La tolerancia a la imperfección, a los errores, a las producciones fútiles, prepara un caldo de cultivo necesario para que el niño desarrolle su capacidad para expresarse y se aventure cada vez con mayor ahínco al ensayo de ideas nuevas.

Influencia del entorno en el desarrollo del talento creativo

Se ha encontrado que la predisposición genética y, en consecuen-

cia, la inclinación espontánea por un campo depende también de las oportunidades que tenga la persona para impregnarse de los conocimientos que ese campo ofrece. En este sentido se apuntan algunos elementos importantes que contribuyen al fortalecimiento y al ejercicio de las actividades creativas. Estos elementos pueden sintetizarse en la adecuada y pertinente formación, manejo de las expectativas, utilización oportuna de los recursos, presencia oportuna de un tutor, sentido de la esperanza, las oportunidades de aplicación y desarrollo y, finalmente, la asignación de las recompensas.

- Adecuada y pertinente formación: es preciso que la persona reciba una formación en la misma línea de sus potencialidades e intereses, sin olvidar la ubicación en una sociedad con características definidas. Cuando la sociedad organiza sus programas de formación de acuerdo con las potencialidades de sus niños, se espera que broten ideas realmente creativas y productivas.

Ahora bien, en nuestras sociedades se plantea el problema de la instrucción escolar, sujeta a programas educativos previamente elaborados y con escaso margen de flexibilidad para la inclusión de materias no contenidas en esa programación. De esta manera quedan excluidos una serie de programas tales

como artes o deportes, por considerarse de poca importancia para el desarrollo urgente de los pueblos y la rápida incorporación de la persona al mercado laboral.

- El manejo de las expectativas coloca a la persona ante las metas que desea alcanzar y lo que la sociedad, en general, espera de ellos. Su inicio está centrado en el círculo familiar, luego se extiende a la escuela, los amigos y la colectividad.

La relación que existe entre las expectativas personales, familiares y sociales, con el desarrollo de la autoestima, es fundamental para el fluir de la creatividad, porque generalmente cuando la sociedad o la familia se plantean expectativas muy altas para la persona, ésta puede sentirse limitada para la producción de todo su potencial por las dudas que se le plantean sobre su posibilidad de ofrecer lo que se espera de él y, en consecuencia, exhibir una autoestima baja. También es cierto que las expectativas, de alguna manera, impulsan a la persona al logro de sus metas. La persona también puede sentirse desanimada ante la indiferencia de la sociedad y de su familia frente a los esfuerzos que realiza por mantener alto su nivel de rendimiento así como por la producción de sus ideas.

- La utilización oportuna de los recursos exige la administración justa y pertinente de los mismos. Los extremos en su

utilización puede resultar onerosa para el flujo de la creatividad porque si la persona tiene pocos recursos a su disposición se enfrenta con problemas para profundizar en el campo, así como para extender y ampliar los conocimientos que posee; pero si tiene exceso de recursos se sobreesatura de información que le impide la actualización de su potencial porque puede considerar que ya todo está acabado, concluido y agotado, la persona adopta una actitud acomodaticia y se dedica a revisar lo que otros han investigado, creado o construido pero sus aportes se ven menguados por esta invasión de la información.

Es importante resaltar que el manejo de los recursos representan un medio que facilita el camino para la expresión de las propias ideas.

- La presencia oportuna de un tutor favorece la seguridad de la persona ante la gestión de un proyecto. Este aspecto es importante aunque no es imprescindible. La persona se siente más motivada cuando su trabajo está monitoreado por una persona reconocida del ámbito que va guiando con su experiencia los avances en la materia que se estudia, al mismo tiempo que le motiva para continuar en esa línea de trabajo. Sin embargo, hay algunos casos donde la persona va autogestionando su propio progreso y va encauzando la dinámica de su propio trabajo.
- El sentido de la esperanza se refiere a la confianza que tiene la persona en la aplicación de sus destrezas en el campo profesional. En nuestras culturas hay campos profesionales de baja demanda profesional, por lo que los jóvenes aspiran a desarrollarse en aquellos campos que les ofrezcan cierta garantía de desarrollo en detrimento de aquellas donde aún teniendo destrezas excepcionales le ofrecen pocas posibilidades de ubicación en el campo laboral. Este aspecto también va aunado al desarrollo cultural, social y económico de los pueblos que buscan en el desarrollo tecnológico mejor ubicación en el conjunto de sociedades organizadas. Además de las consecuencias personales señaladas, hay consecuencias sociales porque hay áreas del conocimiento y campos que pueden quedarse relegadas dentro de la amplia gama de profesiones y ocupaciones que ofrece la comunidad.
- Las oportunidades de aplicación y desarrollo en el campo en el cual se preparó. Puede suceder que la persona se prepare en un campo que no tiene mucha aplicación en el entorno donde vive y se desarrolla, así

por ejemplo en una sociedad ubicada en áreas montañosas tiene poco sentido que la persona se dedique al estudio de la oceanografía porque tiene pocas posibilidades de desarrollar sus destrezas en ese entorno, a no ser que se cambie de domicilio y se adapte a una región apropiada a ese campo. Aunque no se descarta que la persona creativa tiene posibilidad de desarrollar su propio desenvolvimiento en ese campo, la búsqueda de estas oportunidades retrasa las posibilidades de anunciar las innovaciones que penetran en el campo.

- La asignación de las recompensas favorece la permanencia de la persona en la actividad que realiza y en su avance seguro hacia sus metas. Se entiende por recompensa cualquier gratificación o reconocimiento que recibe la persona por el trabajo que realiza. Esta gratificación o reconocimiento puede ser material, como en el caso del dinero; afectiva cuando se reciben felicitaciones y palabras de emulación; sociales cuando hay reconocimiento público a los avances realizados en la materia o profesionales en los casos de galardones, premios, cambios de posición dentro del cuadro de empleados.

Puede pensarse que la persona creativa debiera de estar ausente de

estos aspectos externos a su propia creatividad, pero lo cierto es que cuando hay reconocimiento a la obra que se realiza la persona se fija nuevas metas y trabaja por nuevos logros, estableciéndose una cadena de conductas productivas que conducen cada vez a mayor productividad.

Aparte de los aspectos que se han mencionado sobre la influencia del entorno en el desarrollo del talento creativo, cabe mencionarse la presencia de los obstáculos que interfieren en este desarrollo. Estos obstáculos se encuentran relacionados con las actitudes que la persona asume ante la vida y la realización de tareas traducidas en la dificultad para manejar y canalizar adecuadamente las energías. Pueden concretarse en agobio por el exceso de actividades; falta de disciplina y de hábitos adecuados al estudio y al trabajo y distracciones que alejan a la persona de las metas reales.

Algunas estrategias para desarrollar la creatividad en el aula

La actual situación mundial en materia educativa trae consigo un nuevo planteamiento en la actitud de los docentes en cuanto a la conducción del proceso educativo al trasluz de métodos, estrategias y técnicas que faciliten el desarrollo de actitudes creativas en la expresión de ideas novedosas.

Algunas estrategias tradicionales y bien conocidas por los docentes ayudan a la explosión de la creatividad en el aula, entre éstas se encuentra el brainstorming, el sociodrama y la sinéctica. Sin embargo, es preciso indagar, ensayar y experimentar estrategias personalizadas que faciliten el desarrollo del talento creativo en el aula.

El brainstorming también conocido como el torbellino de ideas o lluvia de ideas (Osborn, 1971) consiste en la solución de problemas mediante la estimulación de la imaginación creadora en grupos de discusión relativamente pequeños.

Esta estrategia permite el descubrimiento de la eficacia del grupo en la generación de ideas innovadoras, pues de la interacción entre los diferentes miembros del grupo, de las asociaciones entre lo presentado por cada uno de los participantes y de las propias conexiones con las experiencias personales, surge un amplio espectro de posibilidades de respuestas que canalizan y hacen fluir obras creativas.

Para facilitar la generación de ideas en el brainstorming, se requiere de algunas condiciones previas, entre ellas tenemos que el problema debe ser real, claro, sencillo y expuesto previamente al grupo, destacando los elementos que lo integran y los factores que lo determinan.

Cuando el problema es complejo o tiene varias partes, éste debe ser descompuesto en sus partes más

simples y tratarse cada una de las partes por separado, de lo contrario se corre el riesgo de que se confundan los elementos y las respuestas no sean tan innovadoras como se desea. El brainstorming se desarrolla en tres fases:

En la primera fase se presenta el problema, definiéndolo claramente y destacando los elementos que lo componen, los factores que intervienen y las características generales.

En la segunda fase se da la tormenta de ideas propiamente dicha, donde cada uno de los participantes interviene voluntaria y espontáneamente exponiendo sus puntos de vista sobre el problema. Esta es la fase central y es eminentemente productiva. La intervención del animador, profesor, facilitador o director del grupo es sumamente importante en esta fase. A él corresponde la conducción eficaz para la generación de ideas de manera que debe animar al grupo hacia la imaginación creadora, reforzando las intervenciones sin criticar, enjuiciar ni calificar dichas intervenciones. Es importante que en esta fase el animador priorice las asociaciones de ideas sobre la producción de ideas diferentes, afinando las ideas vagas e imprecisas, resumiendo los aportes, para lo cual se exige el análisis frecuente y exhaustivo de las intervenciones con miras al reconocimiento e identificación de las ideas innovadoras.

Esta técnica es altamente eficaz en grupos de trabajo, talleres de es-

tudio, jornadas de análisis de temas, etc. Puede decirse que esta técnica presiona la productividad del grupo, se nota que al principio ésta es lenta y gradualmente va aumentando la fluidez de las ideas por la confianza de los participantes en su capacidad de imaginación creadora, en la audacia para la expresión de las ideas y en la ruptura de los lazos de la rutina para enfrentarse con la vivencia de lo insólito y en su capacidad de aportar ideas nuevas.

La tercera fase es importante porque es la depuración de las ideas, es decir, va limpiándose las producciones para llegar al máximo de originalidad. En esta fase se verifica que las ideas no solo sean innovadoras, sino también realistas.

El Sociodrama de Moreno (1946) consiste en la representación escenificada y contradictoria de distintos papeles de una situación problemática y de ahí se suscita la discusión y profundización del tema.

Moreno utilizó esta estrategia para concretar en situaciones reales las principales ideas, motivaciones y temas de una discusión. Durante la actividad el animador o profesor estimula la generación de ideas innovadoras en torno al tema en discusión. Es importante destacar que el problema en estudio no es resuelto con la representación, sino que solamente se escenifica el problema y su solución es analizada conjuntamente con los aportes de los participantes.

La Sinéctica, ideada por Gordon (1963) como método de estimulación del subconsciente, sirve para desarrollar la creatividad a través del uso de analogías. El proceso gira en torno a la utilización de la metáfora donde se relaciona, combina, fusiona, asimila, distingue e idealiza. A través de esta estrategia la persona queda oscilante entre la realidad y la ficción, lo familiar y lo extraño, la lógica y la fantasía.

Esta estrategia se desarrolla en cinco fases. En la primera fase se define el tema a analizar o problema a resolver. En la segunda fase se realiza una lluvia de ideas que permite la ubicación sobre el problema. En la tercera fase el coordinador plantea una serie de preguntas evocativas que permiten el establecimiento de cuatro tipos de analogías: directas, personales, simbólicas y fantásticas. En la cuarta fase hay un retorno hacia el problema o tema inicial, con la finalidad de obtener y aplicar insight a las analogías. En la quinta y última fase el grupo concluye en la solución del problema o análisis del tema.

Aparte de estas estrategias ampliamente utilizadas en el contexto educativo, se presentan los talleres creativos propuestos por la Psicología Gestalt para la solución de conflictos personales y que pueden tener amplia aplicación para la estimulación del talento creativo en el aula. Estos talleres creativos están propuestos a desarrollarse en cuatro fases:

1ª fase: Sensibilización: contiene ejercicios de respiración, relajación y tensión corporal fundamentales para la apertura del cuerpo y de la mente hacia el logro de nuevas experiencias sensoriales.

2ª fase: Formación de figuras: esta fase es muy activa porque se estimula la creatividad a través de la utilización de imágenes, figuras y formas combinables y que desencadenan un producto.

3ª fase: Movilización: en esta fase se comparten las experiencias y productos creados y sirve para que en el intercambio de ideas y experiencias, la persona enriquezca su producto creado.

4ª fase: Contacto. Es el darse cuenta, donde la persona identifica sus carencias y limitaciones; reconoce las situaciones inconclusas, ubica las polaridades: creación-destrucción; placer-displacer, importantes para el fluir de la creatividad; finalmente interioriza, integra y acepta los elementos con los que ha contactado y que le llevan a asumir un esquema o estilo creativo propio.

En el superaprendizaje transpersonal Sambrano, J (1998) relaciona el aprendizaje con el proceso de almacenamiento de información, procesamiento de datos y creación de nuevos conocimientos a partir de la reconsideración de la información y de los datos.

El superaprendizaje es transpersonal porque rebasa los límites tan-

gibles de la persona y permite que contacte con esferas superiores al conocimiento donde puede auto-realizarse y dirigir su propio proceso de desarrollo de potencialidades, puede crear y producir ideas nuevas y originales. Entre las estrategias propuestas para lograr la fluidez de ideas a través de ejercicios de relación autógena, relajación progresiva, asociado con ejercicios de concentración, visualización de imágenes, así como la utilización de música, imágenes, sonidos, texturas y movimientos enriquecen la experiencia y facilitan la fluidez de ideas originales y novedosas.

Referencias Bibliográficas

- BERGAN, J. y DUNN, J. *Psicología Educativa*. Limusa. México. 1980.
- GORDON, W. J. *Sinéctica*. Herrero Hermanos. México. 1963.
- HALLMAN, R. J. 1967. En Torrance, E. P. *La enseñanza creativa*. Santillana. Madrid. 1976.
- MORENO, J. L. *Psicodrama*. Beacon House. New York. 1946.
- OSBORN, A.F. *L'imagination Constructive*. Dunod. París. 1971.
- ROGERS, C. *Libertad y Creatividad en la educación. El sistema "no directivo"*. Paidós. Buenos Aires. 1975.
- SAMBRANO, J. *Superaprendizaje transpersonal*. Alfadil. Venezuela. 1998.
- TORRANCE, E. P. *La enseñanza creativa*. Santillana. Madrid. 1976.