

**EL FLUIR DE LA CREATIVIDAD:
CÓMO FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN EL SISTEMA EDUCATIVO**

THE FLOW OF CREATIVITY:
HOW TO FOSTER CREATIVITY IN THE EDUCATIONAL SYSTEM

Ph.D. René Cañete Bajuelo
Universidad Tecnológica Israel
reneknt@uisrael.edu.ec

Mg. Yaqueline Rivero Delgado
Universidad Tecnológica Israel

Fecha de recepción: 27/07/2014
Fecha de aceptación: 30/08/2014

Resumen

La creatividad siempre ha sido y será motivo de análisis y continúa controversia por parte no solo de los estudios del tema, teniendo en consideración que las ideas innovadoras contribuyen al desarrollo de las naciones, por lo que es importante que a nivel de estado se desarrollen e incentiven procesos que dejen fluir la creatividad. En este marco la educación cumple un papel primordial por la responsabilidad de preparar al estudiante para adaptarse y desempeñarse en la sociedad del conocimiento.

El presente trabajo tiene como objetivo fundamentar la importancia de la creatividad dentro del proceso educativo a partir de un cambio en este paradigma, así como analizar las alternativas al sistema de educación tradicional, abogando por una instrucción diferenciada que propicie el fluir de la creatividad.

Palabras clave: Creatividad, sistema educativo, el fluir de la creatividad

**Abstract:**

Creativity has always been and will be the subject of analysis and continuous controversy on the part not only of the studies of the subject, bearing in mind that innovative ideas contribute to the development of nations, so it is important that at the state level develop and Encourage processes that let creativity flow. In this context, education plays a major role in the responsibility of preparing the student to adapt and perform in the knowledge society.

The present work aims to substantiate the importance of creativity within the educational process based on a change in this paradigm, as well as to analyze the alternatives to the traditional education system, advocating a differentiated instruction that encourages the flow of creativity.

Keywords: Creativity, educational system, flow of creativity

Introducción

La creatividad es un término cuya definición ha evolucionado con el paso de los años. En el pasado se le atribuía un poder místico y hasta contraproducente; sin embargo las personas llamadas creativas han cambiado el mundo. Autores como Robinson (2012) definen la creatividad como “tener ideas originales que tienen valor”; por su parte Csikszentmihalyi (2006) sostiene que la creatividad no es un proceso intrínseco de la persona e independiente de su entorno, el autor afirma que únicamente se puede observar en las interacciones de un sistema compuesto por tres partes: campo, ámbito e individuo.

Ahora bien, en la actualidad en todos los ámbitos entendemos a la creatividad como una destreza esencial para las personas. Podemos partir de varios niveles de creatividad, Csikszentmihalyi (2006) habla de las personas creativas con “C” mayúscula y con “c” minúscula; esta diferencia marca la pauta de que las primeras han logrado gracias a sus ideas creativas cambiar o crear distintos campos. En el caso de la segunda categoría podemos decir que la creatividad con “c” minúscula ayuda a los individuos en su vida diaria, en especial en la resolución de problemas.

En el plano empresarial se ha demostrado que las ideas innovadoras contribuyen al desarrollo de las naciones, por lo que es importante que a nivel de Estado se desarrollen e incentiven procesos creativos. En este marco la educación cumple un papel primordial.

El término educación proviene de la raíz etimológica educare que significa “elevar”. “alimentar”. “instruir” y “extraer”; por lo que debemos entenderlo no sólo como proporcionar información a los estudiantes. La educación es un proceso de dos vías, que permite a los estudiantes ser activos y descubrir por sí mismos. En este contexto podemos observar que la creatividad y la educación están estrechamente relacionadas.

Un sistema educativo que prepare al estudiante para adaptarse y desempeñarse en la sociedad del conocimiento debe, sin duda, dejar fluir la creatividad. A lo largo de este análisis se abordará la importancia de la creatividad dentro del proceso educativo a partir de un cambio en este paradigma, así como las alternativas al sistema de educación tradicional, abogando por una instrucción diferenciada que propicie el fluir de la creatividad.

Desarrollo

La Csikszentmihalyi (1996) aborda en su libro FLOW sobre la creatividad en especial de los artistas, los científicos y todas demás personas que pueden transformar nuestra cultura y el modo en que miramos el mundo. Nos indica el cambio a través del cual podemos mejorar en nuestra vida cotidiana y su objetivo, entonces se hace claro; una personalidad más satisfactoria que nos permita, a su vez una mayor realización laboral y social.

Al respecto plantea que para lograr esta satisfacción y desarrollo debe considerarse el fluir de la creatividad, la define como “el placer en lo que hacemos”, así como una experiencia óptima y gratificante que se vive cuando se ejecuta actividades que aumentan la capacidad propia y tienen elementos de novedad y descubrimiento (Csikszentmihalyi 1996). Durante esta experiencia la persona está extremadamente concentrada, pero lo hace así inconscientemente; a pesar de que la ejecución de una idea creativa en particular involucra años de trabajo y esfuerzo, a la persona creativa parece no importarle, porque la disfruta.

Sin duda alguna durante este proceso la persona se siente motivada y en su cerebro se generan emociones, por lo que sería indiscutible el hecho de que el individuo aprende. Las emociones son reacciones fisiológicas de una persona ante estímulos externos, y tienen una estrecha relación con la toma de decisiones y el aprendizaje, sin emoción no hay un aprendizaje duradero (Tokuhama, 2010). Por esta razón, podemos decir que es vital que en el sistema educativo se fortalezcan tanto el pensamiento crítico, divergente y creativo; ya que no sólo nos ayuda a la generación de ideas y proyectos innovadores, sino en el aprendizaje mismo. Entendiendo esta premisa, autores como Montessori (1947), Steiner (1991), Fink (2009), y Tomlinson (1999) proponen pedagogías y estrategias de enseñanza que permiten el fluir de la creatividad y la fortalecen; pues consideran que el nivel de pensamiento divergente de los niños de preescolar es mayor que el de los niños que cursan la primaria, por lo que podemos concluir que es el sistema educativo el que está matando la creatividad (Robinson, 2010).

A continuación se profundizará en el tema y se recomienda estrategias a seguir para potenciar la creatividad y permitir que los estudiantes, sean actores activos y responsables de su propio aprendizaje.

Filosofías de educación alternativa.

En la mayoría del tiempo en la escuela y el colegio en un día normal de clases existe un horario y unos contenidos a tratar establecidos; el profesor dicta la clase y se prosigue a la elaboración de ejercicios de práctica. Bajo este sistema se pretende que todos los niños aprendan lo mismo en el mismo momento. Ahora bien, ¿es posible que treinta niños sientan el mismo interés y la misma motivación en el tema dado y aprendan? Por otro lado, ¿un sistema basado en la estandarización promueve la creatividad? Muy probablemente no.

Estas incógnitas no son nuevas, pedagogos como Montessori (1947) y Steiner (1999) ya se las plantearon halla en los cuarenta. Montessori (1947) basa su filosofía en tres componentes: adulto preparado (quien guía al estudiante en su proceso y no sólo se limita a proporcionarle la información), materiales didácticos científicamente diseñados y ambiente preparado de acuerdo la perspectiva del niño y no del adulto.

El primer elemento es indispensable, ya que se cambia el papel del profesor, quien deja de ser un maestro para convertirse en un guía. Este punto concuerda con las experiencias de las personas creativas con “C” mayúsculas que descubre Csikszentmihalyi (2006); quienes hablen de la importancia del hacer preguntas y del descubrir por uno mismo. Bajo esta idea los materiales didácticos juegan un papel importante ya que permiten al estudiante aprender a ritmo. El tercer elemento, ambiente preparado va en concordancia con lo expuesto con Csikszentmihalyi (2006) quien sostiene que el entorno juega un papel primordial en el fluir de la creatividad.

Cabe señalar sobre las ideas antes expuestas que el profesor no pierde el papel fundamental que desempeña en la dirección del proceso formativo, sino que cambia el rol tradicional en el que constituía el centro del proceso para permitir que sea el estudiante convirtiéndose en facilitador, guía del mismo.

Otro aspecto interesante de la filosofía Montessori (1947) relacionada con la creatividad, es el enfoque que le da al estudio de la historia y de la geografía; que más que enfocarlas a los hechos históricos como guerras divisiones y fechas, lo hace desde la inversiones y contribuciones humanas. Es común que se estudien las ideas creativas de grandes figuras e inventos que han cambiado la historia; siendo el principal objetivo de este enfoque el entender que todo lo que usamos lo ideó una persona y que nosotros podemos también hacerlos (Zabala.com pers. 2009).

Entre algunos creativos que han estudiado en Escuelas y Colegios Montessori o que han basado sus investigaciones en esta filosofía están: Hillary Clinton, (creador de Amazon), Sergey Brin y Larry Page (creadores de Google) y Jean Piaget (pedagogo).

A parte de María Montessori (1947) han existido múltiples pedagogos y psicólogos que han generado sistemas educativos más bien personalizados que tratan de fomentar la creatividad, sin embargo, en muchos casos su implementación es costosa y no permite la estandarización, que en muchos países se trata de realizar. Por esa y otras razones, en los últimos veinte años han surgido nuevas tendencias y métodos educativos, que buscan mejorar la educación sin necesidad de cambiar radicalmente el sistema.

Aprendizaje significativo

En el año 2009 L. Dee Fink propone una nueva taxonomía del aprendizaje significativo, con cual pretenden ir más allá de las hasta ese momento imperante taxonomía de Bloom (1956); la cual consiste en seis tipos de

aprendizaje ordenados en una secuencia jerárquica (figura 1). Por lo que llegar a los niveles superiores es necesario alcanzar los inferiores.

Figura 1. Taxonomía de Bloom



Elaborado por: René Alberto Cañete Bajuelo

Para Fink(2009) la taxonomía de Bloom es extremadamente valiosa pero es incompleta, sobre todo al momento de preparar al individuo para la sociedad actual.

La autora va al aprendizaje como un cambio, sin cambio no hay aprendizaje. Por esta razón, propone nuevos elementos y los concibe no de forma jerárquica sino circular. Dentro del aprendizaje, significativo tenemos seis categorías principales que contienen distintos y específicos tipos de aprendizaje (figura 2).

Estas categorías incluyen varios factores que se detallan a continuación;

Conocimiento fundamental: Se refiere a comprender y recordar información e ideas

Aplicación: A parte obtener y recordar hechos e ideas, los estudiantes aprenden a comprometerse en algún tipo de acción la cual puede ser intelectual, física o social por otro lado, desarrolla varios tipos de pensamiento como el crítico, creativo y práctico. En este caso ya se toma a la creatividad como una destreza vital para el aprendizaje del individuo. Gracias a esta perspectiva se le pide al estudiante que “piense fuera de la caja”.

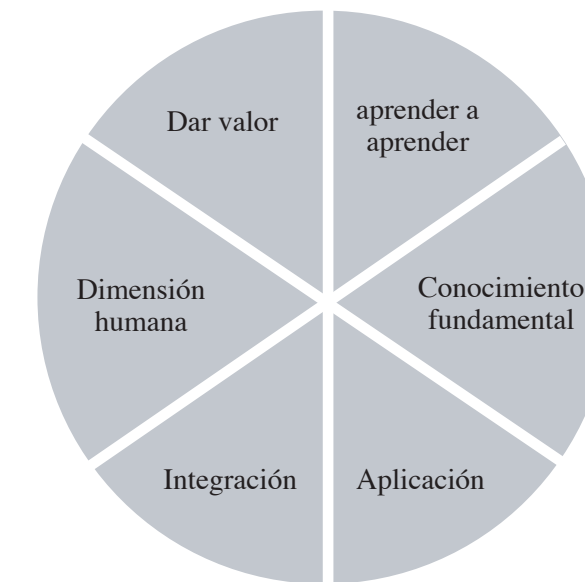
Integración: Conectar ideas, personas y hechos de la vida real.

Dimensión humana: Aprender sobre uno mismo y sobre otros.

Dar valor: Desarrollar nuevos sentimientos, interés y valores, que le permitan al estudiante seguir aprendiendo, investigando y creando.

Aprender a aprender: transformarse en un mejor estudiante, independiente y capaz de reconocer cómo aprender mejor.

Figura 2: Taxonomía del aprendizaje significativo (Fink, 2009)



Elaborado por: Yaqueline Rivero Delgado

Entender y aplicar en la planificación de clases la taxonomía del aprendizaje significativo, nos permitirá fomentar la creatividad, no como un elemento aislado sino como parte esencial del mismo. Este tipo de planificaciones y clases podemos aplicarlos en todas las materias, por lo que el influir de la creatividad podrá darse en todos los campos de estudios y nos permitirá ver al aprendizaje desde una perspectiva activa y holística.

A parte del concepto detrás de la taxonomía del aprendizaje significativo, Fink (2009) nos brinda algunas estrategias de enseñanza/aprendizaje como son debates, juegos de roles, simuladores, dramatizaciones, observaciones y proyectos auténticos.

Instrucción diferenciada

Para permitir que un individuo tenga una experiencia óptima y gratificante que la vive cuando se ejecutan actividades que aumentan la capacidad propia y que tiene elementos de novedad y descubrimiento, es importante respetar su forma de aprendizaje e interés.

Este hecho se aplica también en la educación formal, bajo esta condición, Carol Anne Tomlinson (1999) propone la instrucción diferenciada, que no pretende ser una pedagogía excluyente y exclusiva, más bien propone mejoras en el sistema tradicional de educación. En una instrucción diferenciada, los maestros inician dónde están los estudiantes, y entienden que cada estudiante es único y por lo tanto aprende de forma distinta.

Un maestro que sigue este tipo de enseñanza proporciona al estudiante los medios que necesita para aprender y es flexible en el tiempo. Este factor lo menciona Csikszentmihalyi (2006) al hablar de las personas creativas para quienes el tiempo es relativo; siguiendo con esta idea ¿cómo podemos esperar que nuestros estudiantes desarrollen su creatividad cuando constantemente nos interrumpe una campana?

Tomlinson (1999) propone ocho principios que guían la instrucción diferenciada:

1. Los maestros se enfocan en lo esencial.
2. Los maestros atienden y respetan las diferencias de los alumnos.
3. Instrucción y evaluación son inseparables.
4. Los profesores modifican contenidos, procesos y productos.
5. En el aula predomina el respeto.
6. Los estudiantes y el profesor colaboran en el aprendizaje.
7. Existe un balance entre trabajo grupal e individual.
8. Se trabaja de forma flexible.

Asimismo, existen un sin número de actividades que se pueden realizar dentro de clases bajo esta modalidad y que indudablemente fortalecen la creatividad.

Estas actividades en general se trabajan de forma individual o en grupos pequeños:

Estaciones: son diferentes lugares dentro del aula donde los estudiantes trabajan en varias tareas de forma simultánea, se pueden usar en todas las edades y con todas las materias. Por ejemplo, una estación de lectura, una estación de clima, de los dinosaurios, etc. Lo importante es que las estaciones se trabaja de forma individual o en grupos pequeños y se lo hace de forma independiente.

Agencias: es una lista de actividades que un estudiante debe cumplir en un tiempo determinado y lo hace de forma independiente, lo cual permitirá que tome decisiones, investigue y cree.

Estudios orbitales: son investigaciones o proyectos independientes que se realizan comúnmente en tres o seis semanas.

Aprendizaje basado en problemas: Este tipo de aprendizaje es ideal para fortalecer la creatividad y el pensamiento crítico, ya que se le presenta al estudiante o en grupo de estudiantes un problema, complejo que deben resolver. Esto les prepara para su vida adulta.



Portafolios: son ideales para condensar lo aprendido y le permiten al estudiante evaluar su propio crecimiento.

Aprendizaje basado en proyecto: el estudiante o grupo de estudiantes desarrollan un proyecto independiente

Actividades puntuales que potencian la creatividad en los niveles iniciales del aprendizaje

Existen actividades puntuales que nos ayudan a potenciar la creatividad, las cuales deberían incluirse dentro del sistema educativo, entre ellas tenemos las siguientes

Brain-Writing	Es parecida al Brain storm pero es más eficaz, en especial para incluir a las personas que son tímidas.
	<p>Procedimiento: Se propone el tópico del que queremos tratar y se pide a cada asistente que escriba ideas en un papel. Tras un tiempo preestablecido se intercambian los papeles o se deja todos en el centro, se leen todas las ideas y se señalan las que más gustan.</p> <p>http://micelulacreativa.com/tecnicas/brainwriting.pdf.</p>
Fuentes alfabéticas	Está técnica trata de desbloquear y fomentar la imaginación. La idea es pensar como personajes famosos y caricaturas que afrontarán un reto.
	<p>Procedimiento: En una hoja se escribe en orden alfabético nombres de personajes importantes. Después se propone un reto o problema que tenemos y tratamos de responder como afrontaría este personaje. Puede ser que las respuestas no tengan mucho sentido, pero la idea es romper el esquema e ir más allá.</p> <p>Más información: http://micelulacreativa.com/tecnicas/fuentes_alfabeticas.pdf.</p>

Chindogus	<p>Consiste en crear un invento para solucionar algo cotidiano, puede ser lo más alocado o increíble.</p>
	<p>Procedimiento: Se piensa en una necesidad que queremos satisfacer y diseñamos un producto para hacerlo.</p> <p>Algunos ejemplos:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Imagen 1: Trapeador humano</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Imagen 2: Dispensador de mantequilla</p>  </div> </div> <p>1. Tomada de: http://media-cache-ak0.pinimg.com/736x/ab/bf/37/abfb372dbd087462c0a53fc-22f676a9e.jpg</p> <p>2. Tomada de: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRQS9axUQ1rzjO-34f8hdjchYmeR5BhM7bpjI8wR-pKgjW0Urm8r</p>

Conclusiones

Es esencial que el sistema educativo asegure un aprendizaje significativo, que respete las diferencias individuales y permita al estudiante adaptarse y desarrollarse en la sociedad del conocimiento, para ello es de vital importancia, considerar el fluir de la creatividad y el fortalecimiento de la misma en este proceso sin dejar de mencionar la responsabilidad que tiene la sociedad de fomentar la creatividad y la innovación dentro de todos los entornos, ya sean educativos o laborales.

Existen varias alternativas para potenciar la creatividad en la educación desde: filosofías totalmente diferentes y alternativas al sistema de educación tradicional, como son la filosofía Montessori y la implementación de actividades puntuales como son los chindogus, etc. De igual manera es necesario considerar la importancia de la taxonomía del aprendizaje significativo para planificar actividades educativas; además, una instrucción diferenciada de los estudiantes para posibilitar aprendizajes independientes que fomenten su motivación intrínseca y deje fluir su creatividad.

BIBLIOGRAFÍA

- Csikszentmihalyi(2006) Mihaly (2006). Creatividad :El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención. Editorial Paidós Barcelona, España
- Fink, L (2009). Creating a significant learning experiences: an integrated approach to designing college course. Jossey-Bass. USA
- Robinson, K (2012). Do schools kill creativity; Recuperado desde [http:// www.youtube.com/watch?v=oDzNACJ9e40](http://www.youtube.com/watch?v=oDzNACJ9e40)
- Tokuhama-Espinosa, (2010). Mind, brain and education science: a comprehensive guide to the new brain-based teaching. W.W Norton & Company: New York
- Tomlinson,C (1999). The differentiated classroom: responding to the needs of all learners. ASCD: USA
- Steiner, R. (1999). La educación del Editorial Rudolf Steiner. Madrid, España.
- NORMAS DE PUBLICACIÓN