

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DESDE UN PROGRAMA DE ANIMACIÓN A LA LECTURA BASADO EN LA EDUCACIÓN EN VALORES

CREATIVE DEVELOPMENT PROGRAM OF ANIMATION FROM A READING BASED ON VALUES IN EDUCATION

Autores:

Barrena González, J. ⁽¹⁾

Molina Barrena, M.A. ⁽²⁾

Institución:

⁽¹⁾C.E.I.P. Poeta Salvador Rueda. Benalmádena (Málaga)

⁽²⁾ C.P. La alameda. Poblete (Ciudad Real)

jose.barrena@hotmail.com

Resumen:

Presentamos un programa de animación a la lectura integrado por historias de un libro que ha alcanzado un considerable impacto social recientemente, siendo uno de los más leídos en varios países. Se utilizan algunos de los valores implícitos en los relatos para que, a partir de un proceso de enseñanza y aprendizaje que deja escaso margen al “currículo oculto”, se conviertan en guías de conducta para el alumnado de la Educación Obligatoria. Nos proponemos ir más allá de “cómo dar clase de valores” y educar en la vivencia de esos valores con una invitación constante a la reflexión y al pensamiento divergente. El fin último es promover la creatividad, pero con la presencia

equitativa de tres habilidades: las ideas nuevas (creación) que han de ser consideradas valiosas (análisis) en un contexto (práctica).

Palabras Clave: Pensamiento divergente, estrategias, técnicas, educación integral.

Abstract:

We present an entertainment program consisting of reading stories of a book that has achieved a considerable social impact recently, one of the most widely read in several countries. We use some of the values implicit in the stories so that, from a teaching and learning process that leaves little room to 'hidden curriculum', become guides of conduct for students in compulsory education. We go beyond "how to teach values and educate on the experience of these values with a constant invitation to reflection and divergent thinking. The ultimate goal is to promote creativity, but with equal representation of three skills: new ideas (creation) that are to be considered valuable (analysis) in a context (practice).

Key words: Divergent thinking, strategies, techniques, comprehensive education.

1. INTRODUCCIÓN

El fracaso escolar en la Educación Obligatoria preocupa a la sociedad en general: los padres y las madres no están satisfechos con el nivel que alcanzan sus hijos e hijas, el profesorado expresa gran desmotivación ante los resultados académicos del alumnado y la Universidad lamenta la inmadurez intelectual con la que les llegan muchos estudiantes. Por otro lado, las investigaciones constatan que el 90% de los problemas que tiene el alumnado de Primaria, Secundaria e, incluso, Bachillerato, tiene su origen en la falta de habilidad para comprender, disfrutar y aprender con lo que leen. Este plan de intervención incita a una actividad lectora que sea placentera para el alumnado, ya que si se convierte en otro elemento de evaluación y control, perdería sentido para los destinatarios; nuestra finalidad es que lean por leer, porque les guste. Proponemos este plan de lectura recreativa porque es un momento oportuno en que la maduración de los chicos y de las chicas puede permitirles adquirir o no este gusto de por vida. Por otro lado, consideramos que el pensamiento divergente debe abordarse desde la edad temprana hasta los niveles superiores y que es conveniente su presencia en todas las estrategias metodológicas que diseñe y ejecute el docente. Finalmente, destacar que este plan de intervención se nutre de éstos y otros aspectos educativos tan importantes como la educación en valores, la creatividad o el espíritu crítico.

2. JUSTIFICACIÓN

Consideramos que “educar es humanizar al hombre desplegando sus mejores posibilidades, es capacitarle para una eficaz inserción y donación socio-profesional y cultural, es crear en sí mismo, y en torno suyo, bienes inéditos (Marín Ibáñez 1998)”. Educar también es crear valores, es ayudar a que cada cual potencie sus capacidades creadoras; por otro lado, incluimos la creatividad porque es necesaria en todas las actividades educativas y permite el desarrollo de aspectos cognoscitivos y afectivos importantes para el desempeño productivo. En este sentido, la teoría triárquica de Sternberg (1997) constituye

uno de nuestros pilares metodológicos ya que los componentes del concepto de “inteligencia exitosa” están implicados en el desarrollo de la capacidad creadora en el contexto escolar. El doctor Taylor (1959) dijo hace cuatro décadas: “Queremos estudiantes que sean pensadores, investigadores e innovadores; no sólo aprendices, memorizadores e imitadores; no repetidores del pasado, sino productores de nuevos conocimientos; no sólo versados en lo que se ha escrito, sino alertas a encontrar lo que aún no se ha escrito; que no sean capaces únicamente de ajustarse al medio, que lo ajusten a ellos; no sólo productores de escritos de imitación, sino de artículos creativos; no sólo ejecutantes de alta calidad, también compositores y creadores de nuevos patrones”.

3. ANIMACIÓN A LA LECTURA

La *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*, en el art. 2, establece que “Los poderes públicos prestarán una atención prioritaria al conjunto de factores que favorecen la calidad de la enseñanza.... el fomento de la lectura...”. En este contexto, planteamos un programa de animación a la lectura, no sólo para fomentar la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, sino también con la finalidad de acercar al alumnado al libro de una forma creativa, lúdica y placentera. Existen diferentes clases de animación a la lectura que detallamos a continuación:

Animaciones antes del leer el libro: carteles, jugar con la portada, recomendaciones de libros, lectura de un fragmento,...

Animaciones de profundización en la lectura después de leer un libro concreto: mostrar de forma lúdica los distintos aspectos de un libro (personajes, situaciones, lugares, tiempo).

Actividades en torno al libro: dibujos, dramatizaciones,...resultan motivadoras porque en muchas ocasiones suponen una ruptura con las rutinas de clase.

Actividades de lenguaje trabajadas con un libro concreto: Nos parecen las menos eficaces porque se identifican totalmente con el trabajo de clase, pero pueden ser motivo de acercamiento a los libros.

Actividades de creación personal: Es tarea del docente conducir esta necesidad creativa y perfeccionarla en aquellos aspectos en los que el alumnado va a encontrar más dificultades (ortografía, expresión oral,...).

Ninguna de estos tipos se suelen dar en estado puro, y en nuestro plan de intervención, de alguna manera, unas participan de otras intentando sacar el máximo partido de ellas.

4. EDUCACIÓN EN VALORES

La legislación educativa actual pone de manifiesto la relevancia de los valores en la educación. La *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación* en el art. 1, recoge entre sus principios: “La transmisión y puesta en práctica de valores que favorezcan la libertad personal, la responsabilidad, la ciudadanía democrática, la solidaridad, la tolerancia, la igualdad, el respeto y la justicia, así como que ayuden a superar cualquier tipo de discriminación”; y en el art. 2, establece entre sus fines que: “La formación para la paz, el respeto a los derechos humanos, la vida en común, la cohesión social, la cooperación y solidaridad entre los pueblos así como la adquisición de valores que propicien el respeto hacia los seres vivos y el medio ambiente, en particular al valor de los espacios forestales y el desarrollo sostenible”. Sin embargo, el tratamiento de la educación en valores en el contexto educativo presenta una doble dimensión: personal y social. La personal va a depender de la evaluación que el alumnado realiza y que habitualmente mantiene sobre sí mismo; de la capacidad de confianza para enfrentarse a los grandes retos y desafíos de la vida, para lograr ser respetado y conseguir el disfrute que merece por sus esfuerzos. La otra dimensión, la social, depende de la interacción con otros. En

este proceso de vivir “en un mundo con otros” y configurar la propia imagen, tiene mucho que hacer la educación.

En el conjunto de actividades que proponemos, se recurre a textos literarios con alto contenido moral y/o ético con la intención de llevar a cabo una práctica vivencial de los valores. Para ello, se proponen situaciones de aprendizaje basados en el análisis de problemas que entrañen conflictos personales y sociales, ante alguno de los cuales se deban adoptar posturas justas y de acuerdo con los valores sociales tales como los de responsabilidad, respeto, solidaridad y justicia.

Uno de los resultados más patentes obtenidos de la investigación realizada, es que existe una relación directa entre las variables: vivencia de los valores y niveles de autoestima (Ramos M.G., 2005). Por ello, nuestra propuesta docente tiene como requisito fundamental la creación de un ambiente propicio para la convivencia, la apertura, la motivación transformadora, la invitación hacia el cambio y el fomento de la autoestima. En definitiva, la finalidad de esta propuesta pedagógica, en relación a la educación en valores, se puede sintetizar en los puntos siguientes:

- Colaborar en la formación de personas íntegras (autoestima, honestidad, dignidad, libertad, responsabilidad, etc.) y capaces de relacionarse positivamente con los demás (respeto, tolerancia, lealtad a las bases de la convivencia, cooperación, etc.).
- Colaborar en la formación de personas capaces de construir una concepción de la realidad que integre conocimientos y valoraciones morales de esta realidad.
- Colaborar en la formación de personas capaces de participar activamente en una sociedad democrática: construir una ciudadanía activa que, además, ayude a cohesionar la sociedad.

5. LA CREATIVIDAD

La palabra creatividad deriva del latín “creare”, la cual está emparentada con “creer”, lo que significa crecer. Su aparición más antigua se registra en el Génesis del Antiguo Testamento donde se lee “Dios creó el cielo y la tierra de la nada”, por lo tanto, la palabra creatividad significa “crear de la nada” (San Agustín).

Durante mucho tiempo se consideró a la creatividad como un don que sólo había sido depositado en algunas personalidades del arte. En la actualidad, podemos decir que la creatividad es una herramienta a la que todos tenemos acceso y que podrá ser mejor si la trabajamos diariamente para alcanzar niveles más elevados en cada uno de nuestros alumnos y alumnas.

En estos momentos existen planteamientos que nos hablan de que la creatividad es una característica del pensamiento, que tiene que trabajarse en todas las personas, independientemente de cuánta "dotación" de creatividad tenga en ese preciso momento; existen también algunos planteamientos que hablan de que la creatividad tiene que trabajarse de manera paralela a los espacios curriculares, sin conexión entre ambos, como si estuviera aislada del perfil intelectual que necesitamos como sociedad y que en la escuela se forma.

En este plan de intervención nos planteamos el reto de desarrollar la creatividad en el aula, aprovechando los tiempos y los espacios privilegiados que tiene el centro educativo en la formación de los individuos, para hacerlo simultáneamente al cumplimiento de las exigencias del currículo de la educación obligatoria. Para ello, es necesario ver a la creatividad como un elemento cotidiano en el aula, que interactúa enriqueciendo las experiencias de aprendizaje que se presentan en el aula, como lo considera Marzano (1997) en sus dimensiones del aprendizaje: un hábito mental productivo.

Algunas de las corrientes que han abordado la creatividad son las siguientes:

Teoría asociacionista: la creatividad es el resultado de la transferencia de asociaciones mediante del proceso de [ensayo](#) y error, desde situaciones antiguas a situaciones nuevas. Mednick (1962) define la creatividad como

“asociaciones orientadas a combinaciones nuevas, y esto será tanto más creativo cuanto más alejados estén los elementos asociados”.

Teoría gestáltica. Según esta corriente la creatividad es el acto de pensamiento del individuo, agrupado, reorganizado y estructurado a partir de la interacción de las partes y el todo. Wertheimer (1945) opina que un problema se corresponde con una figura abierta, y produce en el que piensa una tensión que hace que de inmediato lo impulse al restablecimiento del equilibrio, o sea, hacia la “figura cerrada”.

Teoría Existencialista. La creatividad es la expresión del hombre de reafirmarse a sí mismo gracias a una mentalidad sana, abierta y comunicativa. Cada acto creativo es un encuentro con la realidad auténtica (May). El concepto de “encuentro” es compartido por Schlachtel (1959) que sostiene que el individuo creativo es el que está abierto al entorno.

Teoría de la Transferencia. Considera que el desarrollo creativo es motivado por el impulso intelectual de estudiar y encontrar solución a los problemas por medio de la interacción de las dimensiones del pensamiento compuesto por factores, contenidos y productos mentales que producen la transmisión creativa (Guilford,1991).

Teoría Psicoanalítica. La base es el concepto freudiano de sublimación. Se dice que “la pulsión se sublima en la medida en que es derivada a un nuevo fin, no sexual, y apunta a objetivos socialmente valorados”. Este proceso de desplazamiento de la libido está considerado como el punto de partida de cualquier actividad creativa. Otros autores asocian la sublimación y jerarquía (Kneller) y otros consideran la creatividad como una autorrealización motivada (C. Rogers,1986).

Teoría de la creatividad incremental, la cual considera el arraigo o la experiencia del individuo, a su destreza y el desarrollo gradual de su trabajo anterior, por medio de un proceso de pequeños y continuos saltos (Weisberg,1989).

Teorías interpersonal o cultural de la creatividad, lo cual explica la gran dependencia de la personalidad, el proceso y el producto creativo con la intersubjetividad y la cultura, considerando el entorno como punto central del acto creativo (Arieti, 1993).

Teoría de las Inteligencias Múltiples. Para Howard Gardner (1999), la creatividad es un fenómeno polisémico y multifuncional. En su libro *“Mentes creativas”* Gardner (1995) afirma que las soluciones creativas a los problemas se dan con mayor frecuencia si los individuos se dedican a una actividad por puro placer que cuando lo hacen por recompensas o por exigencias exteriores.

La creatividad se ha investigado desde diferentes áreas de trabajo; sin embargo, el tema de la educación es uno de los que más se toma en cuenta para estudiar la influencia de la creatividad. Torrance (1977) plantea que las escuelas con visión futurista se planificarán no sólo para aprender, sino también para que los estudiantes piensen. Pawlak (2000) indica que entre las herramientas más poderosas para estimular una sociedad creativa se encuentra la educación creativa y un ambiente estimulante. Amador (2001) considera que la creatividad es un rasgo fundamental del ser humano que debe ser estimulado para que sea parte importante de su vida. Guilford (1971) cree que con la educación creativa se pretende formar a una persona con iniciativa, plena de recursos y confianza, preparada para enfrentar problemas personales, interpersonales o de cualquier índole. Menchén (2001) adopta una posición similar, al afirmar que “hay que estimular a los educadores en esta dirección, tratando de que surja la creatividad en las relaciones con los alumnos, procurando el desarrollo de la capacidad creativa al máximo”. Corbalán y otros (2003) indican que la aplicación de la creatividad en la práctica educativa se puede brindar en dos áreas: para identificar al niño creativo, y en la docencia, como método de trabajo para el profesor o como propuesta de objetivo del currículo. Torrance, citado por Goñi (2000) concuerda con los anteriores autores, al mencionar que lo más importante es “el convencimiento de que un profesor tiene que reconocer generalmente el potencial creador en un niño o una persona joven, antes de que esté dispuesto a permitirle aprender de una

manera creativa o que no es habitual". Trigo y de la Piñera (2000) toman en cuenta algunos aspectos curriculares, entre ellos la metodología que: deberá ser participativa, motivadora de nuevas experiencias, sugerente y no impositiva o excesivamente directiva.

6. VARIABLES QUE INTERVIENEN EN LA CREATIVIDAD

La creatividad es una habilidad personal del individuo, por esta razón los seres humanos no la tenemos igualmente desarrollada. La existencia de variables intervinientes en el proceso creativo explica esta situación. Los programas de entrenamiento de la creatividad están basados, en su mayoría, en los hallazgos obtenidos a partir de las siguientes variables:

6.1. Factores cognitivos. Son aquellos que se relaciona con la captación y elaboración de la información. Tienen ciertas características:

- a) Percepción: capaz de reconocimiento y clasificación de problemas.
- b) El proceso de elaboración: permite contemplar simultáneamente datos diversos y antagónicos, permitiendo así que se asocien con máxima libertad, flexibilidad y riqueza, buscando nuevas organizaciones. Pueden verse diferentes perspectivas:

Estilos de pensamiento: existen dos estilos cognitivos diferentes relacionados con los hemisferios cerebrales. La creatividad surge de una integración de ambas modalidades.

Habilidades de pensamiento: están consideradas como muy importantes la lucidez, la flexibilidad y la originalidad.

Estrategias de pensamiento: una amplia gama de estrategias permite resolver problemas de una forma novedosa y distinta del esto de las personas.

6.2. Factores afectivos. Se distinguen algunos elementos que aparecen como centrales en la movilización del potencial creativo:

Apertura a la experiencia: curiosidad e interés por el entorno.

Tolerancia a la ambigüedad: capacidad para permanecer algún tiempo en situaciones confusas y no resueltas sin precipitarse por resolverlas forzando un cierre prematuro de la situación problemática.

Autoestima positiva: permite menor sensibilidad ante la crítica y el fracaso y mayor confianza en sus percepciones.

Voluntad de obra: tiene un componente cognitivo, en el que se le asigna un valor a ciertas ideas o juicios acerca de lo positivo y concluir y cerrar etapas, terminar, etc.: así como un componente afectivo, dado por un gusto especial por ver el producto terminado, por exhibirlo, etc.

Motivación a crear: se refiere al impulso por participar en tareas que impliquen resolver problemas cuyas soluciones se desconocen.

6.3. Factores ambientales. Se ha observado que un ambiente social empático, auténtico, congruente y aceptador, permite al individuo explorar en el mundo simbólico, arriesgarse, comprometerse y perder el temor a cometer errores. Por ejemplo, la presión a la conformidad, la dicotomía entre trabajo y juego, así como la búsqueda de éxito como valor esencial son las condiciones que bloquean el desarrollo de la creatividad.

7. PENSAMIENTO CREATIVO Y CURRÍCULUM

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en su art. 2, tiene entre sus fines: "El desarrollo de la capacidad de los alumnos para regular su propio aprendizaje, confiar en sus aptitudes y conocimientos, así como para

desarrollar la creatividad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor". Tanto las características de la creatividad, los recursos que en ella interactúan, así como las etapas del proceso creativo nos proporcionan elementos para el diseño de estrategias de trabajo en el aula.

Este plan de intervención incorpora a la práctica docente técnicas que desarrollen la creatividad, contextualizándolas en la animación a la lectura y en la educación en valores, buscando el desarrollo del pensamiento divergente y creativo a la vez que toma como materia prima lo contemplado en el currículum.

8. PLAN DE INTERVENCIÓN

8.1. Competencias Básicas:

Con este conjunto de actividades se pretende contribuir a la adquisición de las siguientes competencias en la Educación Obligatoria:

- **Competencia en comunicación lingüística**, en la comprensión y en la creación de discursos orales y escritos coherentes, cohesionados y con una clara estructuración y jerarquización de ideas, así como su adaptación a los diferentes contextos y situaciones comunicativas.
- **Competencia matemática**, con la puesta en práctica de procesos de razonamientos que llevan a la creación de enunciados correctos y también desarrollando procesos de pensamiento como la inducción o deducción.
- **Competencia social y ciudadana**, dado que este conjunto de actividades posibilita el establecimiento de vínculos y relaciones con los demás o con el entorno, la producción de interacciones verbales orales caracterizadas por el respeto y la valoración de opiniones ajenas y de las normas que rigen los intercambios comunicativos.
- **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico**, en cuanto que se valora al lenguaje como base del conocimiento,

por ser un instrumento no sólo de comunicación, sino también de representación del mundo.

- **Competencia cultural y artística**, ya que se potencia la imaginación y la creatividad para la expresión de discursos y la resolución de situaciones problemáticas.
- **Competencia para aprender a aprender y competencia en la autonomía e iniciativa personal**, mediante la expresión de pensamientos, opiniones y sentimientos y la reflexión metalingüística sobre la estructura del lenguaje.

8.2. Objetivos:

- Desarrollar la actividad creadora del alumnado mediante la literatura y el análisis de valores implícitos en cuentos y relatos.
- Desarrollar habilidades sociales y autonomía moral e intelectual en una atmósfera de respeto y reciprocidad.
- Impulsar la construcción de propias ideas y actitudes morales.
- Fortalecer valores y habilidades sociales tales como: la empatía, la solidaridad, la asertividad, la generosidad.
- Indagar en las emociones, a través de la literatura, para que el alumnado valore qué les permite conocerse y crecer.
- Fomentar el hábito y el gusto por la lectura para contribuir a la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Reconocer que la creatividad incorpora una variedad de procesos (resolución de problemas, pensamiento divergente) y una serie de hechos motivacionales y de personalidad (autoconcepto, curiosidad, flexibilidad y la motivación intrínseca).

8.3. Contenidos

Animación a la lectura.

Lectura comprensiva.

Aprender a aprender.

Valores.

Creatividad.

Pensamiento divergente.

La asertividad.

Inteligencia exitosa.

8.4. Metodología

Para el desarrollo de la capacidad creadora tomamos como principios metodológicos algunas de las sugerencias de Sternberg (1997):

- Redefinir los problemas.
- Buscar lo que otros no ven.
- Aprender a distinguir nuestras ideas buenas de las precarias, y prestar atención a su contribución potencial.
- Cultivar un estilo legislativo, global.
- La perseverancia ante los obstáculos, asumir riesgos sensibles y querer crecer.
- Descubrir y ahondar en las propias motivaciones endógenas.

Abordamos el desarrollo de la capacidad creativa de dos maneras: mediante la formación para la creatividad y con técnicas de potenciación de la creatividad.

8.4.1. Formación para la creatividad.

Desde esta perspectiva, no pretendemos enseñar la creatividad emergente que convierta al alumnado sin aptitudes en un genio, pero sí optamos por aprender a generar ideas y soluciones nuevas para situaciones concretas. Armbruster (1989) afirma que “la metacognición de cada sujeto sobre sus procesos creativos es posible que deba considerarse como la base teórica sobre la que deben elaborarse cualesquiera métodos de formación de la creatividad”. Utilizamos las siguientes estrategias educativas de la creatividad:

- Supresión de los procedimientos inhibitorios.
- Creación de un clima de libre producción.
- Fomento de las motivaciones para la creatividad: necesidad o deseo de crear, curiosidad, implicación y participación activa en las actividades propuestas, profunda en el campo de trabajo, autoafirmación, etc.
- Utilización de técnicas educativas que exijan y mantengan el pensamiento divergente.
- Utilización de técnicas de creatividad en grupo que resultan generalmente provocadoras y estimulan la creatividad de los menos motivados.

8.4.2. Técnicas de potenciación de la creatividad

La primera técnica propuesta fue la del “*listado de atributos*” (Crawford, 1931). Las dos técnicas básicas utilizadas posteriormente en la industria fueron el brainstorming (Osborn, 1963) y la sinéctica (Gordon, 1961). A partir de estas dos técnicas han surgido otros instrumentos que básicamente se clasifican como:

Métodos analógicos: emplean el poder evocador y creativo de la metáfora (euridrama).

Métodos aleatorios: fomentan una actitud de provocación azarosa de relaciones interpretables en términos de sugerencias nuevas (el “*Pensamiento lateral*” de Edward De Bono) y propugnan el error como fuente de inspiración.

Métodos antitéticos: se fuerza el contraste de los elementos estudiados para resaltar sus aspectos más contradictorios y romper los convencionalismos sobre su percepción.

8.4.3. Estrategias docentes

a) Para rescatar el potencial creativo del alumnado:

- Promover el uso de preguntas divergentes y provocadoras, no sólo por su parte, sino también por parte del alumnado.
- Desarrollar estrategias para favorecer el pensamiento hipotético y la imaginación utilizando frases como ¿Qué hubiera pasado si...? ¿Qué pasaría si...?
- Analizar el error y atenderlo como una oportunidad para comprender las nociones previas del alumnado así como las vertientes de donde surge su proceso de pensamiento.
- Tomar en cuenta todas las participaciones, fomentado el respeto y la confianza para expresarse.
- Estimular la participación del alumnado, pidiéndoles que sugieran formas para estudiar y exponer los temas.

b) Para motivar en el proceso de enseñanza y aprendizaje:

- Hacer preguntas desafiantes, que motiven al alumnado a pensar y a razonar.
- Dar tiempo para pensar y desarrollar sus ideas.
- Dar oportunidades al alumnado para discordar de sus puntos de vista.

- Diversificar técnicas y estrategias creativas de enseñanza y aprendizaje.
- Promover un ambiente de respeto y aceptación por las ideas del alumnado.
- Provocar confianza en sus competencias y capacidades.
- Valorar las ideas originales, exponiéndolas sólo a críticas constructivas.
- Ayudar al alumnado a librarse del miedo a cometer errores, manifestando tolerancia y respeto por sus ideas, cuestiones y producciones.
- Proteger las producciones de los alumnos y alumnas de la crítica destructiva y de las humillaciones de sus compañeros y compañeras.
- Incentivar a presentar y a defender sus ideas, desarrollando la confianza en si mismo y en sus convicciones.
- Propiciar una cultura de trabajo para el desarrollo de un pensamiento creativo y reflexivo.
- Convertir el aula en espacios para asombrarlos, experimentar e investigar.

8.4.5. Técnicas Creativas

A continuación, detallamos las técnicas creativas que integran este plan de intervención para desarrollar la creatividad; son las siguientes:

- **Mapas mentales:** Es una técnica creada por Tony Buzan. Útil para la exploración del problema y la generación de ideas. Los mapas mentales se pueden mejorar y enriquecer con colores, imágenes...que les añaden interés, belleza e individualidad.

- **Brainstorming:** Fue desarrollada por Alex Osborn (especialista en creatividad y publicidad) en los años 30 y publicada en 1953 en el libro "*Applied Imagination*". También llamado torbellino de ideas, tormenta de ideas, lluvia de ideas...es una técnica eminentemente grupal para la generación de ideas.
- **Arte de preguntar:** Alex Osborn afirmaba que "*la pregunta es la más creativa de las conductas humanas*" y desarrolló una serie de preguntas para el Brainstorming que puede ser aplicada en la exploración del problema.
- **Relaciones Forzadas:** Método desarrollado por Charles S. Whiting en 1958. Su utilidad nace de un principio: combinar lo conocido con lo desconocido fuerza una nueva situación.
- **Scamper:** Es una lista de preguntas que estimulan la generación de ideas. Alex Osborn estableció las primeras, más tarde fueron dispuestas por Bob Eberle en este mnemotécnico: **S:** ¿Sustituir?, **C:** ¿Combinar?, **A:** ¿Adaptar?, **M:** ¿Modificar?, **P:** ¿Utilizarlo para otros usos?, **E:** ¿Eliminar o reducir al mínimo?, **R:** ¿Reordenar?= ¿Invertir? Puede ser utilizada junto a otras técnicas en la generación de ideas.
- **Analogías:** Consiste en resolver un problema mediante un rodeo: en vez de atacarlo de frente se compara ese problema o situación con otra cosa.
- **Método Delfos o Delphi:** Es un método original y práctico para el análisis y la resolución de problemas abiertos. Fue desarrollado a mitad del siglo XX por la Rand Corporation.
- **Solución creativa de problemas en grupo (Modelo CPS):** CPS son las siglas de Creative Problem Solving, un método para la solución creativa de problemas desarrollado inicialmente por Alex Osborn y después complementado por Sidney Parnes. Este método nos ofrece "un esquema organizado para usar unas técnicas específicas de pensamiento crítico y creativo" con vistas al logro de resultados novedosos y útiles.

- **MITODOLOGÍA(R):** (Mitología + Metodología) es una dramatización, desarrollada por Paulo Benetti, para el aprendizaje del proceso creativo a través de los mitos de la Grecia y Roma antiguas.
- **4 x 4 x 4:** Se produce ideas, primero individualmente y posteriormente en grupo.
- **Seis sombreros para pensar:** técnica creada por Edward De Bono, propone seis sombreros imaginarios que representan seis maneras de pensar y cada uno de los participantes puede ponerse y quitarse para indicar el tipo de pensamiento que está utilizando. Los beneficios son tres: fomenta el pensamiento paralelo, el pensamiento en toda su amplitud y separa el ego del desempeño.
- **Método 635:** Ideada por Warfield, consiste en que seis personas se reúnen para generar ideas relativas a un tema previamente planteado. Se da a cada una de ellas una hoja en blanco; tendrán que escribir de manera concisa y breve (sólo dispone de cinco minutos); una vez transcurridos, se pasa la hoja al compañero del lado y se repetirá el proceso de escribir tres nuevas ideas (cinco minutos), después de haber leído las ideas de los participantes anteriores, que servirán a su vez como fuente de nueva inspiración.

8.4.6. Recursos para trabajar la creatividad

Se sigue el planteamiento de Sternberg y Lubart; consideran que la confluencia de seis recursos hace posible ver a la creatividad como algo terrenal y no como un estado inalcanzable:

La **inteligencia**, que permite generar ideas, redefinir problemas y buscar ideas que funcionen. Aquí encontramos relación con las tres partes de la teoría triárquica del primer autor: la parte sintética, la analítica y la práctica.

El **conocimiento** es importante porque las ideas originales surgen, en muchas ocasiones, de establecer nuevas relaciones con ideas existentes,

transformando la información establecida o añadiendo detalles a situaciones conocidas.

La **personalidad**: la perseverancia ante los obstáculos, la apertura a las nuevas experiencias, la confianza en sí mismo...permiten que el pensamiento creativo se desarrolle.

Los **estilos de pensamiento** (ejecutivo, legislativo y judicial) definen los enfoques como se abordan los problemas. Este plan intervención se enfatiza el **estilo legislativo**, más relacionado con el diseño de situaciones, con la iniciativa, con proponer estrategias audaces o no convencionales.

El **entorno** y la **creatividad**: entornos adversos pueden ser objeto de identificación y reto a la vez, por parte del lector, para generar ideas creativas en una propuesta de trabajo basada en la problemática que presenta cada uno de los protagonistas de los cuentos.

El centro educativo es utilizado como un entorno provocador de la expresión creativa, por lo que proponemos un contexto abierto a la opinión de todos los participantes, con consignas claras y ambiciosas que generen ideas diferentes.

8.5. Recurso Didáctico

“Déjame que te cuente”(Bucay, 2003) es la obra literaria utilizada como recurso didáctico. Se estructura fundamentalmente en la relación profesional y personal que se establece entre los dos protagonistas y refleja el paso a paso de una terapia psicológica. Consideramos que su contenido es idóneo para llevar a cabo nuestras finalidades educativas: desarrollar la capacidad creadora, potenciar la animación a la lectura e inculcar una serie de valores.

8.6. Motivación

Lo particular del libro es el método que utiliza el psicoanalista: cada día le explica un cuento: clásico, moderno o popular que ayuda al paciente a resolver sus dudas; de cada uno de ellos se extrae una moraleja y, con ello,

Barrena, J.; Molina, M.A. (2010). Desarrollo de la creatividad desde un programa de animación a la lectura basado en la educación de valores. *Trances*, 2(5):381-411. 400

invitación a la reflexión para el propio lector: por qué creemos que no podemos realizar cosas cuando ni hemos intentado hacerlas; por qué no somos felices con lo que tenemos; por qué nos cuesta o no sabemos escuchar a otras personas o por qué aparecen los conflictos con los padres, amigos, etc. El alumnado, inmerso en la adolescencia y su problemática, encontrará motivos para identificarse e interesarse por lo que acontece en las historias que se proponen. Por otro lado, no le será ajeno ni el autor ni la obra, debido a la repercusión social y mediática que han tenido ambos, y facilitará que experimenten en primera persona como el proceso de enseñanza y aprendizaje en el centro educativo no siempre está alejado de lo que ocurre fuera de él. En definitiva, tanto la obra como su autor se utilizan como elementos motivadores.

Además, seguimos algunos aspectos de la organización motivacional de Alonso Tapia (1998):

Activar la curiosidad y el interés por la tarea a realizar mediante la presentación de información nueva, sorprendente e incongruente con los conocimientos previos.

Mostrar la relevancia de la tarea: relacionando el contenido de la instrucción, usando lenguaje y ejemplos familiares al alumnado, con sus experiencias, con sus conocimientos previos y con sus valores.

Dar el máximo de opciones posibles de actuación para facilitar la percepción de autonomía.

Organizar la evaluación evitando la comparación de unos con otros y se acentúe la comparación con uno mismo, de forma que se maximice la constatación de los avances.

8.7. Atención a la diversidad

La versatilidad es uno de los rasgos distintivos de esta propuesta docente. Sus destinatarios pueden pertenecer a: el 3º ciclo de Primaria, la E.S.O., Programas de Diversificación Curricular, Programas de Cualificación Profesional Inicial,

Programas Específicos para el alumnado que presente Necesidades Específicas de Apoyo Educativo en el área de la expresión oral y escrita; problemas conductuales...En el marco de la Educación de Adultos, esta propuesta puede constituir un valioso punto de encuentro de diferentes culturas y colaborar en un proceso de enseñanza y aprendizaje significativo de nuestra lengua, con el alumnado procedente de otros países, de minorías étnicas, etc.

Se proponen actividades que favorecen la participación y el trabajo a los distintos niveles y que en ningún caso favorezca la comparación entre el alumnado. Se ha realizado una selección de textos cuya temática transcurre en la polaridad: confianza / inquietud, ayuda / abandono, sentimientos / razón, elección / pasividad, perseverancia / resignación y libertad / dependencia; y entre la vivencia que evoca la problemática de los cuentos, destacamos los siguientes: obstáculos, dolor/pena, aprendizaje, motivación y miedo, para dar una respuesta a la diversidad de intereses, motivaciones, experiencias, capacidades,...del alumnado. La finalidad es formar desde el respeto, evitar herir la susceptibilidad y hacer comprender que la dificultad de expresión o la propia expresión de sentimientos, opiniones...no debe ser motivo de discriminación.

8.8. Temporalización y secuenciación

Se contemplan 18 sesiones quincenales (octubre-junio). En cada una, el núcleo central es un cuento o relato. El profesorado decidirá la secuenciación en función del grupo de alumnos y alumnas, de sus intereses, motivaciones, contexto del aula, pertinencia del relato,...

8.9. Desarrollo de una sesión

Lectura comprensiva de un cuento o relato.

Vocabulario: explicación de conceptos, expresiones, etc.; sinónimos y antónimos,...

Identificación de los valores implícitos en el relato: aplicación de una técnica creativa.

Actividad de cierre: reelaboración de un cuento, confección de un cómic, dramatización. , elaboración de un mural, carteles,...

Evaluación: ¿Qué te ha aportado la lectura?, ¿Qué te ha gustado más?, ¿Qué te ha gustado menos?, ¿Qué cambiarías?

Las sesiones se pueden complementar con otras actividades que afiancen el desarrollo de habilidades relacionadas con la expresión oral y escrita, en función de las características del alumnado y el contexto. En el siguiente cuadro se detallan algunas de las sesiones, sus contenidos y actividades:

Sesión / Cuento	Valores	Técnica creativa	Otra actividad	Polaridad donde transcurre la problemática
El detector de mentiras	Honestidad, sinceridad, honradez, seguridad.	4x4x4	Dramatización	Confianza /inquietud Perseverancia / resignación Sentimiento / razón
El gato del ashram	Conformidad, respeto, compasión, generosidad, perdón.	Método 635	Reescribir el cuento convirtiendo los contravalores en valores	Perseverancia / resignación Elección / pasividad Sentimiento / razón Libertad/ dependencia
El ladrillo boomerang	Asertividad, tolerancia, convivencia democrática, benevolencia,	Brainstorming Scamper	Elaboración de un cómic	Perseverancia/ resignación Ayuda / abandono Sentimiento / razón Libertad/ dependencia
El rey que quería ser alabado	Valentía, honestidad, justicia, responsabilidad, sinceridad, honradez.	Mapa Mental	MITOdoLOGÍA(R)	Confianza /inquietud Perseverancia / resignación Elección / pasividad Ayuda / abandono Sentimiento / razón Libertad/ dependencia
El sueño del esclavo	Generosidad, tolerancia, amistad, honestidad, justicia, sinceridad,	Brainstorming	Método Delfos o Delphi	Confianza /inquietud Ayuda / abandono Elección / pasividad Ayuda / abandono Sentimiento / razón Libertad/ dependencia
La ejecución	Benevolencia compasión, perdón, valentía, humildad, solidaridad	Método 635	Un cartel o mural que refleje valores relacionados con los derechos humanos.	Confianza /inquietud Perseverancia / resignación Elección / pasividad Ayuda / abandono Libertad/ dependencia

OBJETIVO	TÉCNICAS CREATIVAS
Generar ideas	Mapa mental Brainstorming Relaciones Forzadas Scamper 4 x 4 x 4 Método 635
Formular en el problema todos los enfoques	Arte de preguntar
Resolver problemas	Analogías Método Delfos o Método Delphi Solución creativa de problemas en grupo (modelo CPS). Seis sombreros para pensar
Dramatización	MITOdoLOGÍA

8.10. Evaluación

La evaluación es un elemento del proceso de enseñanza y aprendizaje que es sistemático y continuo. El criterio de evaluación no se basa sólo en si el alumno o alumna ha conseguido llegar a los objetivos conceptuales sino que se tiene en cuenta el desarrollo del proceso de aprendizaje. A partir de la **evaluación inicial**, se establecen los objetivos mínimos y planifican las actividades. Con la **evaluación formativa** se recoge la información sobre los progresos de cada alumno o alumna. Esta información sirve para que cada uno sepa qué mejorar y cómo conseguir esta mejora. El docente facilita pautas para ayudar al alumnado a organizarse y a mejorar su rendimiento. Finalmente, con la **evaluación final o sumativa** se recoge, se interpreta y se emite un juicio de los resultados de aprendizaje de cada alumno o alumna cuando finalice el periodo de sesiones, haciendo especial hincapié en los procedimientos y las actitudes frente a los contenidos conceptuales.

Este proyecto docente está diseñado para que el alumnado se implique en su proceso de aprendizaje y conseguir un mayor grado de significatividad del mismo. La **autoevaluación** colabora de una manera eficaz porque permite

que el alumnado comparta y sea consciente de qué va a aprender, por qué, para qué y cómo. Se lleva a cabo al final de cada sesión, cuando en un turno riguroso de participación, ponen de manifiesto las incidencias, dificultades, logros, sugerencias, etc. de tal manera que tanto el docente, el material didáctico, la metodología,...en definitiva, el proceso de enseñanza y aprendizaje también es evaluado por el alumnado.

8.10.1. Indicadores de la creatividad

Cognitivos:

Combinación de la información, percepción, intuición, imaginación, la abstracción y la síntesis.

Afectivos y volitivos:

Curiosidad intelectual.
Entrega a la tarea.
Motivación intrínseca.
Elaboración activa de conflictos.

Otros aspectos:

La tolerancia a la ambigüedad.
La apertura a la experiencia.
La versatilidad.
La sensibilidad.
La osadía.
La perseverancia.

8.10.2. Evaluación de la creatividad en la composición escrita

Para evaluar este aspecto nos centraremos en cuatro criterios:

Flexibilidad: diversidad en las ideas; variedad y riqueza en el léxico; variación y grado de complejidad en la sintaxis, variación y riqueza en la puntuación; variación y riqueza en otros recursos expresivos.

Fluidez: el proceso evaluador de este plan se enmarca dentro de niveles no muy elevados de la composición escrita, por tanto, simplemente valoraremos la productividad, es decir, el número de:

ideas, palabras, adjetivos, verbos, sustantivos y adverbios, oraciones coordinadas, oraciones subordinadas, etc.

La **originalidad**: probabilidad de ocurrencia mínima: algo raro y diferente, fruto de asociaciones remotas y con calidad (valor añadido subjetivo, algo bueno para un entorno determinado).

La **elaboración** o aptitud para elaborar los detalles o las ideas. Torrance no empleaba en sus pruebas verbales este rasgo y sí en las pruebas gráficas. Nosotros lo incluimos porque pensamos que representa el *estilo* o la conjunción de la forma (riqueza de léxico, en la sintaxis, en los recursos expresivos...) con el contenido (ideas elaboradas, ricas).

8.10.3. Evaluación e instrumentos de la educación en valores

- **Registro anecdótico**: incidentes o anécdotas que manifiestan una actitud o comportamiento representativo, significativo o nuevo. Permiten observar las acciones y actitudes en el contexto natural en que suceden.
- **Pautas de observación**: conjunto de indicadores o pautas abiertas que permiten detectar las necesidades educativas de cada alumno o alumna.
- **Diario de clase**: al escribirlo día a día refleja una reflexión y da significado a los hechos sucedidos; además, permite revisar la propia acción docente.
- **Debates, asambleas y otros medios**: los debates, asambleas, juegos, simulación, role-playing, etc., crean situaciones en las que se intercambian y coordinan puntos de vista en y con el grupo, fomentando una mentalidad crítica e indagadora, con formas de trabajo cooperativas, en las que la participación de todos ayude a descubrir normas, mediante el diálogo y las aportaciones mutuas de razones.

Estas situaciones de interacción ofrecen contextos y situaciones adecuadas para observar la manifestación y la progresiva incorporación o consolidación de actitudes, normas y valores a la vida cotidiana.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Alonso Tapia, J. (1998). Motivación y aprendizaje en el aula. Madrid: Ed. Santillana
- Arieti, S. (1993): Creatividad, la síntesis mágica. México: Fondo de Cultura Económica.
- Aznar, G. (1974). (1974): La creatividad en la empresa. Barcelona: Ed. Oikos-Tau.
- Bucay, J. (2003). "Déjame que te cuente". 17ª edición. Septiembre. Barcelona: RBA Libros, SÁ.
- Buzan, T. (1996): "El libro de los Mapas Mentales". Barcelona: Ed. Urano.
- Corbalán, J., Martínez, F., y Donolo, D. (2003). Manual Test CREA. Inteligencia creativa. Una medida cognitiva de la creatividad. Madrid: TEA Ediciones.
- Crawford, R. (1954): Techniques of creative thinking. New York: Hawthorn Books inc.
- Crawford, R. (1980) "Estrategias para la creatividad" Buenos Aires: Ed. Paidós.
- Csikszentmihalyi, M.(1998), Aprender a Fluir. Barcelona: Ed. Kairós,
- De Bono, E. (1988). *Seis Sombreros Para Pensar*. Barcelona: Ed. Granica.
- De Bono, E. (1994). *El Pensamiento Creativo*. Barcelona: Ed. Paidós.

- Gardner, H. (1995) *Mentes creativas*. Barcelona, Paidós
- Gardner, H. (1998): *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Goñi, A. (2000). *Desarrollo de la creatividad*. San José: EUNED.
- Gordon, W. J. (1961) *Synectics: The Development of creative capacity*. New York: Wiley.
- Gordon, W. (1963): *Estrategias para la creatividad sinéctica*. México: Ed. Herreo Hnos.
- Guilford, J. P. (1971). *La Creatividad: Pasado, presente y futuro*. En R.D. Strom (ed.), *Creatividad y Educación* (pp. 9-23). Barcelona: Ediciones Paidós.
- Guilford, J. (1991): *Creatividad y Educación*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Kastika, E. (1995): *“Desorganización creativa-Organización innovadora”* Buenos Aires: Ed. Macchi.
- Landeta J. (1999). *El método Delphi: una técnica de previsión para la incertidumbre*. Madrid: Editorial Ariel.
- Martín Ibáñez, R (1998): *Creatividad y Reforma Educativa*. Santiago de Compostela, España : Universidad de Santiago de Compostela
- Marín, R. y de la Torre, S. (1991): *"Manual de la Creatividad"*. Barcelona: Ed. Vicens Vives.
- Marín, R. (1992): *Pedagogía de la creatividad*. Pedagogía, crítica y enseñanza de [la lectura](#). Editorial [Universidad](#) de Guadalajara.
- Marzano, R. (1997). *“Dimensiones del aprendizaje”*. México. Tlaquepaque: ITESO.
- Menchén, F. (2001). *Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender*. Madrid: Ediciones Pirámide.

- Mihalko, M. (1999): "Thinkertoys. Cómo desarrollar la creatividad en la empresa." Barcelona: Ed. Gestión 2000.
- Osborn, A. F. (1963): Applied imagination. New York: Scribner.
- Osborn, A.(1993): "Imaginación Aplicada". Buffalo: Creative Education Foundation Press.
- Ramos C. (2005). Valores y Autoestima. Conociéndose a sí mismo en un mundo con otros. Valencia, Venezuela: Publicaciones CDCH-UC. Universidad de Carabobo.
- Román, M. y Díez, E. (2001), Aprendizaje y Currículo: Diseños Curriculares Aplicados. Buenos Aires:Novedades Educativas.
- Romo Santos, M. (1997): Psicología de la creatividad. Barcelona: Ed. Paidós.
- Rogers, C. y Freiberg, J. H.(1986): "Libertad y creatividad en la educación". Barcelona: Paidós.
- Schachter, Stanley (1959): *"The psychology of affiliation :experimental studies of the sources of gregariousness. / Stanley Schachter"* Stanford, California : University Press
- Sikora, J. (1979): "Manual de métodos creativos". Buenos Aires: Ed. Kapelusz.
- Sternberg, R. (1997): "Inteligencia exitosa". Barcelona: Ed. Paidos.
- Taylor, J. A. (1959): The nature of the creative process. New York: Hastings House.
- Torrance, P. (1977). Educación y capacidad creativa. Madrid: Ediciones Marova.
- Trigo, E. y de la Piñera, S. (2000). Manifestaciones de la motricidad. Barcelona: INDE Publicaciones.

- Weisberg, R. (1989) Creatividad y Mito. "El mito de la creatividad artística". *El genio y otros mitos*. Buenos Aires: Labor.
- Wertheimer, M. (1945): *Productive thinking*. Nueva York, 1-larper and Brothers.(Trad. cast.: *El pensamiento productivo*. Barcelona, Paidós, 1991.).
- Amador, G. (2001). Cómo promover la creatividad en un grupo de niños y niñas de segundo grado de la Escuela Inglaterra. Informe de práctica para optar por el grado de Maestría en Psicopedagogía. Universidad de La Salle, Costa Rica.
- Armbruster, B.B. (1989): "Metacognition in creativity". En Glover, J.A.; Ronning, R.R. y Reynolds, C.R., ed.: *Handbook of creativity*. Plenum Press, New York, pp. 177-182.
- Marín Ibáñez, R. (1998).Creatividad y Reforma Educativa. Colección Monografías del Master de Creatividad (nº4).Universidad de Santiago de Compostela: Servicio de Publicaciones e Intercambio Científico.
- Mednick, S. (1962). The associative basis of the creative process. *Psychological Review*, 69(3), 220-232.
- Lerner, I. (1981): Bases didácticas de los métodos de enseñanza. Moscú. Pedagogía. Capítulo II.
- Pawlak, A. (2000). Fostering creativity in the new millennium. *Research Technology Management*, 43(6): 32-35.
- Sternberg, R. y T. Lubart, (1996) "Creando mentes creativas", *Revista UdeG*, Dossier La atención a los niños sobresalientes, núm. 5, junio-julio, Guadalajara, México.