

La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Colombia

Tabula Rasa. Bogotá – Colombia.

ISSN 1794-2489

Conceptualización de la creatividad

Es necesario precisar que el concepto de creatividad es bastante amplio y complejo, porque abarca varias dimensiones del desarrollo y desempeño del ser humano, al igual que diversos aspectos de su relación con el ambiente. Sin embargo, autores como Csikszentmoholyi, (1998) citado por Gardner (2001) presenta la creatividad como el «estado de conciencia que permite generar una red de relaciones para identificar, plantear, resolver problemas de manera relevante y divergente» es, además, una capacidad de carácter cognitivo- afectivo que le permite a la persona organizar el proceso psicológico que lo lleve a mostrar un comportamiento nuevo u original, flexible, fluido y organizado, orientado a la búsqueda, la detección y solución de un problema; así mismo, según el autor en mención, la creatividad es el resultado de la interacción de tres elementos o nodos: un creador potencial con sus talentos, ambiciones y debilidades personales; un ámbito de actividad que existe en la cultura y un conjunto de personas e instituciones que juzguen la calidad de las obras producidas.

Estudiosos e investigadores de la creatividad como Margaret A. Boden (1994), Sternberg (1997), Aníbal Puente Ferreras (1999), Manuela Romo (1997), Saturnino de la Torre (2003), González, R (2003), Marta Martínez Llantada (1998), Albertina Mitjans Martínez (1997), entre otros, plantean que la condición de ser creativo se basa en los procesos de pensamiento, habilidades y competencias, comunes a todo ser humano. Definir la creatividad como ejercicio que tiene de soporte las estructuras mentales, facilita la comprensión de ésta en cuanto fenómeno real inherente a la naturaleza humana y no como algo misterioso.

Otro experto en el tema, Sternberg (citado por Puente Ferreras, 1999), sostiene que la resolución de problemas requiere de creatividad y se basa en las operaciones semejantes a los procesos ordinarios cognitivos, componentes metacognitivos y de autorregulación, incluyendo la autorregulación emocional y motivacional.

Según David Perkins (citado por Boden, 1994), la creatividad se basa en capacidades psicológicas universalmente compartidas, tales como la percepción, la memoria y la capacidad de advertir cosas interesantes y reconocer analogías. además, una persona creativa no posee ningún poder especial, sino un mayor conocimiento ó experticia y una fuerte y prolongada motivación de adquirirlo y

usarlo, hecho que demuestra cómo cada persona puede llegar a desarrollar sus habilidades creativas pues nadie nace desprovisto de ellas.

según el concepto de Papalia et al (2005) la creatividad consiste en la habilidad de ver las cosas bajo una nueva perspectiva e inventar luego soluciones originales y eficaces; para ello existen por lo menos dos tipos de pensamiento que se relacionan con la resolución de problemas y la creatividad misma: el pensamiento divergente, que es la capacidad para descubrir respuestas nuevas y originales; y el pensamiento convergente, que es la capacidad para descubrir una única respuesta correcta. estos pensamientos estarían también altamente relacionados con la motivación, los conocimientos previos, el aprendizaje, la independencia de carácter y la determinación.

Así mismo, desde el punto de vista de Manuela Romo (2000) la creatividad humana debe ser considerada como un sistema complejo de integración de componentes diversos donde habría que investigar la relación entre ellos y el efecto que la variación de las condiciones iniciales puede suponer en el funcionamiento de todo el sistema. igualmente, señala que la creatividad es de naturaleza cognitiva y aunque la cognición como componente es necesaria, no es suficiente puesto que necesita de procesos no cognitivos como el emocional.

En este orden de ideas, los autores citados coinciden en afirmar que para ser creativo se requiere del desarrollo de las competencias cognitivas comunes a todo ser humano, permeadas por la motivación y la afectividad.

De otra parte, hoy se piensa que la creatividad es más ser que saber, ó forma de pensar, de saber, de querer y hacer. también se la considera una dimensión humana para generar y desarrollar ideas nuevas y valiosas, ó sea, el ser creativo implica no sólo ideas, sino llevar a la práctica, a la realidad esas ideas (González, 2005). Por tanto, los desarrollos creativos cumplen dos condiciones: novedad y valía. Pero la valía tiene que ser mirada desde los márgenes porque lo que hoy no es valioso, mañana puede serlo; en cuanto a lo novedoso, éste se define como «un proceso dialéctico en el que, como resultado de la práctica, se producen cambios relativamente duraderos y generalizables, y a través del cual el individuo se apropia de los contenidos y las formas de pensar, sentir y actuar construidas en la experiencia sociohistórica con el fin de adaptarse a la realidad y/o transformarla» (González, 2005).

En el concepto de las autoras del presente artículo, la creatividad es el conjunto de capacidades intelectuales, afectivas y motoras propias del individuo que a través del proceso educativo se pueden manifestar mediante la estimulación, motivación intrínseca y extrínseca para aportar soluciones originales a problemas determinados, así como crear con ingenio y transformar a partir de lo que ya se tiene.

Componentes de la creatividad

Teresa Amabili, (1998) sostiene que la creatividad tiene tres componentes: experiencia, dotes de pensamiento creativo y motivación. la experiencia hace relación a los conocimientos técnicos, científicos y procedimentales; las dotes de pensamiento son las formas que emplean las personas para abordar los problemas; la motivación puede clasificarse en intrínseca y extrínseca; la primera depende del interés y compromiso que se tenga; la segunda, se traduce en los incentivos e intereses.

De otra parte, M Romo (2005), enuncia siete componentes de la creatividad que consisten en: habilidades de infraestructura; conocimiento; destrezas; experiencia de intensivo trabajo; características personales de autoconfianza; motivación intrínseca y de logro, así como una dosis de buena suerte.

Desde la óptica de Guilford citado por Romo Santos (2000) hay que ir más allá de los límites impuestos por el CI (coeficiente intelectual), para acercarse al significado de la creatividad mediante una concepción factorial de la misma como técnica apropiada para definir los rasgos de aquélla: se acepta la hipótesis de que el talento creador se presenta en grados diferentes por toda la población; no es un apéndice asociado a la inteligencia pues hay rasgos o características diversas que explican las variedades conductuales que conlleva; por consiguiente, un rasgo es una forma de comportamiento distinguible y relativamente perdurable en la cual un individuo difiere de otro.

A lo anterior se añade que las aptitudes creadoras se definen en relación con la solución de problemas; mas, al llegar a este nivel se requiere de sensibilidad hacia esos problemas como actitud perceptual que dispone al individuo para resolver éstos con acierto. otro de los rasgos o características enunciadas por el autor citado es la fluidez de pensamiento, la cual contempla cuatro tipos de fluidez asociados a la creatividad: verbal, asociativa, de expresión e ideativa. también señala como rasgos del proceso la originalidad, la flexibilidad de pensamiento o habilidad de redireccionar éste por nuevos caminos en el tratamiento de los problemas, y la redefinición concebida como una aptitud común de pensamiento creador favorecedora de la solución de problemas.

¿Cómo se puede potenciar la creatividad?

Como todas las capacidades humanas, la creatividad puede ser desarrollada y mejorada a través de estrategias pedagógicas innovadoras mediadas por el maestro; existen diversas formas para desarrollar y fortalecer esta competencia:

Estimular la participación en los procesos de aprendizaje con el fin de involucrar a los estudiantes en una serie de iniciativas y acciones educativas orientadas por el profesor, para contribuir al desarrollo de la creatividad: métodos activos, los cuales se caracterizan por promover a aquellos hasta convertirlos en actores directos del proceso de enseñanza y aprendizaje, al hacer que investiguen por sí mismos, pongan en juego todas sus potencialidades y sus propios intereses, necesidades o curiosidades.

Para complementar lo previamente expuesto se requieren formas de estimulación como: la formulación permanente de retos, competencias grupales de solución creativa de problemas profesionales, dinámicas participativas, ejercicios de agilidad y espontaneidad de reacciones entre otros aspectos (Romo, 2000).

Brindar estímulos de aprendizaje: lo cual se refiere al conjunto de actividades, recursos y métodos que reflejan una unidad de aprendizaje o lección. Para el logro de éste, es importante crear escenarios considerados como micromundos reales y contextualizados, que ayuden al desarrollo de capacidades, destrezas y actitudes de los estudiantes. adicionalmente, un escenario de aprendizaje puede representar un caso que simula situaciones reales de manera controlada, para familiarizar al

estudiante con conceptos, contenidos o procesos dentro de un contexto significativo y relacionado con su implementación profesional posterior.

Realizar ejercicios de desarrollo del pensamiento y habilidades cognitivas: Éstas son entendidas como operaciones y procedimientos que puede usar el estudiante para adquirir, retener y recuperar diferentes tipos de conocimientos y ejecución, lo cual supone capacidades de representación (lectura, imágenes, habla, escritura y dibujo), capacidades de selección (atención e intención) y capacidades de autodi- rección (auto programación y autocontrol) (Rigney, 2010)

Las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales que permiten al estudiante integrar la información adquirida por vía sensorial, en estructuras de conocimiento más abarcadoras que tengan sentido para él. en este contexto, el juego es diversión y fuente de aprendizaje, estimula al sujeto y facilita actitudes socializadoras. a través de juegos de lógica, razonamiento abstracto, matemáticas, atención, resolución de problemas de la vida diaria, lenguaje, se desarrolla en los estudiantes capacidades, conocimientos, actitudes y habilidades cognitivas y sociales, tales como: favorecer la movilidad; estimular la comunicación y ayudar a desarrollar la imaginación; facilitar la adquisición de nuevos conceptos y fomentar la diversión individual y en grupo; desarrollar la lógica y el sentido común; proporcionar experiencias, explorar potencialidades y limitaciones; estimular la aceptación de jerarquías y el trabajo en equipo; fomentar la confianza y la comunicación; desarrollar el razonamiento verbal, numérico, visual y abstracto, así como las habilidades manuales; establecer valores; ayudar al desarrollo físico y mental; fomentar el respeto a los demás y a sus culturas.

Entre las habilidades cognitivas que se deben desarrollar, están las descriptivas (resumir, enumerar, describir, narrar); analíticas (clasificar, relacionar, comparar, generalizar); críticas (evaluar, enjuiciar, justificar, elegir, discernir) creativas (transformar, inventar, imaginar, diseñar, detectar problemas); socializadoras (trabajo individual o colectivo); comunicativas (vocabulario, redacción , ortografía). Por ello, se debe estimular el razonamiento deductivo, inductivo, hipotético-deductivo y la resolución de problemas.

Estimular la innovación como desafío: esta es la capacidad de transformar o de sentir, entender y aplicar eficazmente el poder y la agudeza de las emociones como fuente de energía humana, información, conexión e influencia a la solución de los problemas profesionales. innovar no sólo implica hacerlo desde el ambiente, sino transformar a las personas desde sus propias concepciones de aprender y de conocer; es observar que la innovación se da en las estructuras cognitivas y en la concepción que se tiene del aprendizaje, en relación con los sujetos.

Agudizar la observación: ésta ha sido para los seres humanos el modo natural de explorar el mundo y acercarse al conocimiento. este proceso se reproduce en el desarrollo de cada individuo. no nacemos con la capacidad de observar, es una potencialidad que traemos y que se va construyendo en el crecimiento. desde las primeras etapas de la vida experimentamos la captación de formas, cuerpos, líneas, colores, sonidos, imágenes, entre otros, que estimulan el campo visual, ejercitan la visión y la mirada como componentes básicos para el desarrollo de la observación. En el proceso de observación, además de la intención de escudriñar, se necesita saber registrar y describir.

Estimular la autoestima: Consiste en la valoración de sí mismo, la confianza de la persona en su ser, basado en el conocimiento real de sus posibilidades y potencialidades, fortalezas y debilidades; en el poder de sus convicciones y su energía, vigor y fortaleza espiritual. los parámetros que se

deben tener en cuenta en esta valoración son: confianza (seguridad en sí mismo); fortaleza (entusiasmo, voluntad y persistencia); estima y valoración personal.

Estimular la iniciativa: Como actitud humana, ayuda a idear y emprender actividades, dirigir acciones; es la disposición personal para protagonizar, promover y desarrollar ideas en primer término. los parámetros que se deben tener en cuenta son: liderazgo (acción de gestión y conducción); anticipación (capacidad de previsión y visualización); naturalismo (expresión de espontaneidad e improvisación de calidad); vanguardia (acción y reacción inmediata, liderar procesos); intuición (percepción anticipada, orientación preconsciente). De acuerdo con lo anterior, la perspectiva de la iniciativa se relaciona con agilidad de las acciones; dinamismo y actividad; competencia y recursos para la acción. en este contexto, las barreras del desarrollo de la iniciativa son: el desequilibrio de los afectos, la inestabilidad grupal y personal y la desconfianza generalizada.

Estimular la formulación de preguntas: las preguntas estimulan a los estudiantes a desarrollar sus propias ideas, favorecen la construcción y re-construcción de los conocimientos. Para que esto ocurra en el proceso de enseñanza y aprendizaje, es necesario tener presentes algunos aspectos:

- tipos de preguntas, preguntas de conocimiento: tienen como propósito el descubrimiento y ordenamiento de hechos individuales.
- Preguntas de razonamiento: las que persiguen el reconocimiento de interrelaciones.
- Preguntas-problema: obligan al estudiante a enfrentarse con un fenómeno, lo llevan a adoptar una actitud productiva ante el estudio y estimulan el razonamiento sistemático.

Estimular la fluidez: es la capacidad para producir ideas o soluciones posibles en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea (Córdova, 1992:56). Es el proceso de generación de descubrimientos que no se interrumpen; en suma, es la productividad del pensamiento técnico en la búsqueda de contradicciones y la solución de problemas profesionales en un contexto determinado (Campos, 1994). Para la manifestación de la fluidez del pensar, se requiere la imaginación, la libre asociación de los elementos recordados, la libre expresión, la afluencia de relaciones, el sentimiento, la producción convergente, las asociaciones y el establecimiento de múltiples conexiones (Olea, 1983).