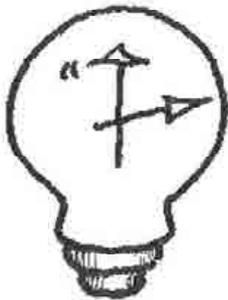


Fases de la creatividad



En el proceso creativo se movilizan cualidades contradictorias pero reciprocas: actividad y pasividad, receptividad y productividad, conciencia e inconsciencia.

Muchos artistas e investigadores parecen estar de acuerdo en que las etapas creativas son cuatro.

En términos de G. Wallas (1926):

- Preparación.** Recogida de Información sobre un tema.
- Incubación.** Trabajo mental subconsciente que realiza el sujeto. Período de relajación donde se gestan nuevas ideas.
- Iluminación.** Momento en el que surge la solución: "¡lo encontré!".
- Verificación.** Se comprueba la solución y se elabora el producto.

El sujeto creativo que puede ignorar informaciones perceptuales irrelevantes cuando crea, establece juicios, etc. se dice que tiene "independencia de campo". La independencia de campo se suele incrementar con la edad. Los sujetos muy dependientes tienden a ser muy sumisos a las imposiciones y reglas.

Componentes del proceso creativo

P. Torrance (1968) señala cuatro factores o aptitudes que hace posible el pensamiento creativo:

a) Fluidez: Capacidad para producir gran cantidad de ideas en un tiempo determinado. En los tests de

creatividad, la fluidez se evalúa por el número de respuestas dadas al problema planteado. La cualidad aquí no cuenta, aunque es necesario que las respuestas sean adecuadas o pertinentes.

Dentro de la fluidez, Guilford (1962) distingue:

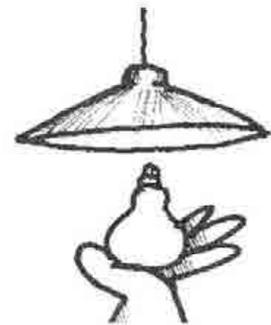
- la fluidez ideacional.* Por ejemplo, enumerar distintos usos que puede tener un ladrillo.
- la fluidez de asociación.* Por ejemplo, confeccionar una lista de vocablos con significado opuesto a "bueno".
- la fluidez de expresión.* Por ejemplo, escribir frases de cuatro palabras sin repetir ninguna de ellas

b) Flexibilidad: Capacidad para producir respuestas que supongan distintas maneras de concebir o interpretar un mismo estímulo. En las pruebas de creatividad, la flexibilidad se evalúa en función del número de categorías diferentes en las que se pueden agrupar las respuestas. Dentro de la flexibilidad, Guilford distingue:

- la flexibilidad espontánea,* debido a que, en ocasiones, no se le pide al sujeto que sea flexible y, sin saberlo, puede obtener una alta puntuación si varía la clase de respuestas. Por ejemplo, cuando se le pide a un sujeto que enumere los diversos usos que se le ocurren para un ladrillo, si da respuestas como construir una casa, construir una escuela, construir una fábrica..., no cambia de clase. Pero si responde: construir una casa, servir de pisapapeles, clavar un clavo..., cada respuesta pertenece a una clase diferente.

-*la flexibilidad de adaptación,* cuando el sujeto realiza cambios para adaptarse a las indicaciones que se le piden. Por ejemplo: imaginar el mayor número posible de títulos adecuados para un anuncio de T.V.

c) Originalidad: Capacidad para producir respuestas nuevas o inusuales, alejadas de lo común o evidente, conseguidas desde premisas muy distintas o remotas. Como ya hemos indicado antes, lo nuevo u original no es creativo por el solo hecho de serlo; es necesario que tenga un carácter adaptativo. En los tests de creatividad, la originalidad se evalúa en función de la rareza de las respuestas, es decir, por su escasa frecuencia de aparición entre las ofrecidas por el grupo o por la población general.



ACTIVIDADES

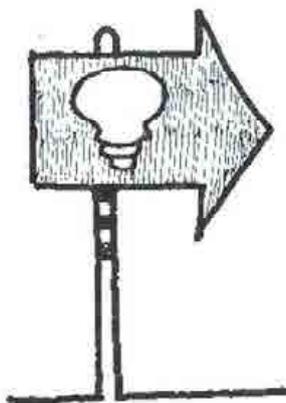
- Con la técnica del Brainstorming buscad en grupo métodos, estrategias creativas para:
 - Mejorar el sistema educativo.
 - Crear actitudes positivas hacia el trabajo académico.
 - Solucionar el problema de las drogas, el hambre.
 Contrastad la creatividad con el realismo.
- Elige un tema de discusión y en grupo tratadlo de forma convergente y divergente, inductiva y deductiva.
- En grupo estableced el máximo de utilidades creativas para: un cepillo de dientes, un monóculo, un pasamontañas.
- Imagina modos creativos para "estar" en la luna... y subir a la luna...

d) **Elaboración:** Es la capacidad para producir el mayor número posible de pasos o detalles para la ejecución de un plan. En los test de creatividad, la elaboración se evalúa en función del número de detalles aportados en la respuesta.

ACTIVIDADES

- 1.- A la luz de lo que conoces sobre la creatividad:
 - Analiza qué te separa de ser creativo y concreta ideas para mejorar tu historia personal en este sentido.
2. Aprende a formular hipótesis sobre situaciones, hechos, acontecimientos.
 - Establece inferencias sobre ellas.
 - Establece la diferencia entre hechos, objetivos, hipótesis e inferencias. Pon ejemplos aclaratorios.
 - Investiga: se dice de un sujeto que tiene poca "independencia de campo". ¿Qué significa esta afirmación?
 - Intenta establecer una formulación nueva.
 - Completa, de forma creativa, con 6 afirmaciones distintas:
 - La gente va al cine porque...
 - Las velas indican...
 - Las alfombras son útiles porque...

La creatividad como proceso



Rossmann (1993) estudió las fases que recorre un inventor en su proceso de búsqueda de algo nuevo. Según él, las fases son siete:

- 1.- Observación de una necesidad o dificultad.
- 2.- Formulación del problema.
- 3.- Revisión de la información disponible.
- 4.- Propuesta y formulación de soluciones.

- 5.- Examen crítico de las mismas.
- 6.- Formulación de nuevas ideas.
- 7.- Verificación de las nuevas ideas.

Para MacKinnon (1963), las fases que se pueden distinguir en el proceso creativo son las siguientes:

- a) Preparación: Durante esta etapa el individuo adquiere habilidades y técnicas, junto a elementos experienciales que le permitirán plantearse un problema.
- b) Esfuerzo: Supone una concentración de energías en la búsqueda de la solución del problema. El problema puede resolverse de manera repentina y sin

encontrar demasiadas dificultades, o bien puede implicar –y esto es lo más frecuente– tal cúmulo de frustración, tensión y malestar que lleve al individuo a la huida.

- c) Huida: El individuo se desentiende del problema y, con ello, se produce una renuncia o evasión psicológica del problema.
- d) Intuición: De repente, aparece la vivencia del jeureka, acompañada de júbilo y de exaltación.
- e) Verificación: El proceso se termina con la evaluación y la elaboración de la intuición experimental.

ACTIVIDADES

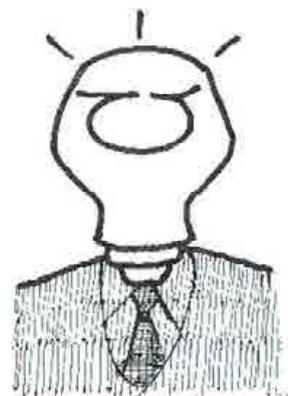
Elegir entre las 10 definiciones las 5 que mejor correspondan a estas palabras:

1. Paciencia.
 2. Vanidad.
 3. Puntualidad.
 4. Justicia.
 5. Bravura.
- a) El sentimiento de equidad que nos induce a dar a cada uno lo suyo;
 - b) El coraje en el peligro;
 - c) La fuerza que viene del carácter o de la personalidad;
 - d) Esperar y sufrir con calma, sin quejarse;
 - e) El poder fundado en el derecho;
 - f) El coraje en el sufrimiento;
 - g) Jactarse de sus grandes méritos;
 - h) La ley aplicada con fuerza o con violencia;
 - i) Hacer las cosas a su debido tiempo, con exactitud;
 - j) Amor propio exagerado, con anhelos de gloria.
- Valoración de las respuestas:

VALORACIÓN: 1D, 2G, 3I, 4A, 5B

Personalidad de los sujetos creativos

- ✓ Son inteligentes y, con frecuencia, más inteligentes que los no creativos. Sin embargo, no es cierto que los sujetos más inteligentes sean necesariamente los más creativos.
- ✓ Su motivación para resolver los problemas en el campo de su competencia es más bien intrínseca que extrínseca.
- ✓ El individuo creativo tiene seguridad y confianza en sí mismo: no le preocupa la impresión que causa en los otros ni la opinión que los demás tienen de él, lo que le hace más capaz de ser él mismo y de expresarse libremente.



✓ Posee cualidades para el éxito social: es equilibrado, espontáneo y confiado en sus relaciones sociales, aunque no tiene un temperamento particularmente sociable y cooperativo.

✓ Los sujetos creativos no son conformistas, aunque tampoco son deliberadamente inconformistas. Son auténticamente independientes.

En su trabajo buscan la verdad y la belleza.

✓ Tienen una preferencia marcada por la percepción intuitiva. Esta preferencia por el percibir da como resultado en la vida la flexibilidad y la espontaneidad y abre la mente a la experiencia.

✓ Se sienten inclinados hacia lo complejo y asimétrico, tanto más cuanto más creativos son.

✓ Aproximadamente, dos tercios de los sujetos de cada grupo son introvertidos, aunque no hay evidencia de que los introvertidos sean más creativos que los extrovertidos.

ACTIVIDADES

1. Crea una letra de canción.
2. Crea un instrumento musical.
3. Crea un objeto con una utilidad peculiar.
4. Busca una serie de fotos de animales y personas en diversas actitudes.

Córtalas por la mitad. Se trata de someter a los compañeros a una prueba de ingenio y que adivinen desde la mitad del estímulo que falta o lo que podía pasar en la escena.

5. Imagina las consecuencias si:
 - Todo fueses chocolate.
 - El planeta se quedase sin luz eléctrica.
 - Hubiera una inmensa nevada que cubriese todos los edificios.
 - Si no necesitásemos dinero.
 - Si viviésemos en un paraíso.
6. Imagina una bola de plastilina o de barro. Partiendo de la forma redonda establece qué objetos podrías diseñar haciendo transformaciones, donde una parte se aproveche para la siguiente.

Sujetos creativos



Son sujetos muy bien informados.



Se interesan por los problemas fundamentales.



Tienen facilidad de expresión.



Tienen una personalidad bien afirmada.



Tienen capacidad de iniciativa.



Son enérgicos, emprendedores y atrevidos.

Sujetos poco creativos



Son sujetos conformistas.



Se interesan por los aspectos secundarios de un problema



Tienen dificultad para expresarse y comunicarse.



Son torpes y poco emprendedores.



Son rutinarios y superficiales.

Periodos críticos en el desarrollo de la creatividad

De 5 a 6 años

Antes de que los niños estén listos para ingresar en el colegio, aprenden que deben aceptar la autoridad y conformarse a las reglas y las disposiciones de los adultos en el hogar y más tarde en la escuela. Cuanto más estricta sea la autoridad tanto más ahogará la creatividad.

De 8 a 10 años

El deseo de verse aceptado como miembro de una pandilla alcanza su punto culminante en esta época. La mayoría de los niños sienten que para verse aceptados se tienen que conformar, tanto como sea posible, al patrón establecido por su pandilla y que cualquier desviación constituye una amenaza contra la aceptación.

De 13 a 15 años

Al esforzarse por obtener la aprobación de los coetáneos, sobre todo de los miembros del sexo opuesto, se controla el patrón de conducta de los adolescentes jóvenes. Como los niños en la edad de las pandillas, los adolescentes jóvenes se conforman esperando obtener aprobación y aceptación.

De 17 a 19 años

A esta edad los esfuerzos por obtener la aceptación y la aprobación, además de la preparación para una vocación escogida, pueden ser obstáculos para la creatividad. Si la vocación hace preciso conformarse

CONDICIONES QUE FOMENTAN LA CREATIVIDAD

Tiempo: Para ser creativos no deben estar sujetos a un control rígido, moriría su creatividad. Se tiene que disponer de tiempo libre para jugar con ideas y conceptos y ponerlos a prueba en formas nuevas y originales.

Soledad: Solamente pueden ser creativas las personas cuando están alejadas de las presiones que les impone el grupo social.

Ánimo: Deben ser reforzados para que sean creativos y se vean libres del ridículo y las críticas que se acumulan con demasiada frecuencia sobre sus obras y producciones creativas.

Materiales: Se les deben proporcionar abundantes materiales con el fin de estimular la experimentación y la exploración.

Estimulación del ambiente: El ambiente debe contribuir y estimular la creatividad. Propiciar aliento y apoyo al genio creativo es una necesidad para que desarrolle sus ideas.

Los padres y familiares del sujeto creativo nunca deben atosigarlo con demandas y requerimientos de tiempo. Se le debe ayudar, por el contrario, a que sean independientes

a un patrón estándar y seguir reglas y órdenes específicas como en la mayoría de los trabajos de rutina, se ahogará la creatividad.



Estrategias para el desarrollo de la creatividad

La creatividad se puede desarrollar. Existen distintas técnicas que se pueden utilizar para estimular el pensamiento creativo. Veamos algunas de ellas.

1) Brainstorming

Creada por A. F. Osborn (1953) es una de las técnicas más conocidas y utilizadas para ayudar a la solución creativa de problemas y útil para abordar muchos de los que se plantean en el aula.

La promoción de ideas parte del supuesto de que, si se deja a las personas actuar en un clima totalmente informal y con absoluta libertad para expresar lo que se les ocurra, sea razonable o descabellado, existe la posibilidad de que entre multitud de ocurrencias sin pies ni cabeza, aparezca una idea brillante que justifique todo lo demás.

Quiere aprender las ideas en estado naciente, antes de que pasen por el tamiz de los sistemas lógicos, sin someterlas a la depuración de los filtros de la crítica. Es un método de liberación espontánea de las ideas, una técnica para desatar la imaginación.

A) Condiciones

- Lugar esencialmente informal, que favorezca la expresión libre, sin inhibiciones, aposentados con comodidad.
- Que no haya interferencias, ni espectadores, ni apuro de horario.
- Posibilidades de beber, fumar, obrar con espontaneidad.
- Uno o más secretarios para anotar las ideas que surjan. Puede emplearse magnetófono.

B) Fases

1ª fase: Presentación

- Se trata de buscar ideas para resolver un problema real.
- El problema ha de ser simple y formulado muy claramente.
- Un problema complejo se descompondría en partes, y cada una sería tratada por separado.

2ª fase: Bombardeo de ideas: regido por estos cuatro principios:

- Expresar, en frases o palabras cortas y concretas, todas las ideas que la cuestión propuesta sugiere, con total libertad y apenas acudan a la mente.
- Eliminar, tanto respecto a los demás como a uno mismo, toda actitud crítica que conduciría a seleccionar las ideas propias o de los otros: Prohibida la crítica y la autocritica.
- Además de emitir ideas originales, es lícito inspirarse en las ideas lanzadas por los demás, para desarrollarlas, transformarlas, o sacar de ellas otras ideas nuevas: es obra de colaboración.
- Se trata de producir en cantidad: cuando mayor sea el capital de ideas producido, mayor será la posibilidad de selección y aprovechamiento después.

ACTIVIDADES

1. Llevar a cabo un Brainstorming sobre:

- Como hacer decrecer los niveles de contaminación ambiental.

2. Para ser creativo: la creatividad supone una gran flexibilidad a nivel de pensamiento convergente y divergente.

- Individualmente crea un "slogan" publicitario; Original. Para un producto imaginario. Con un sabor especial. Con... y con... sera comercializado el año 2001 en un espacio sideral.

3. Sobre un tema de tipo abstracto como puede ser la luz, la paz, la libertad, el amor, establecer las múltiples y variadas formas creativas, pictográfica, literaria, etc., de tratar el tema. Ejecutarlo.

-Analiza este texto y establece:

- Dónde reside la creatividad.
- De qué clase de creatividad se trata.
- Elementos que destacas.
- ¿Qué puedes decir del autor a la luz del escrito?

¿Quién no ha sido niño? ¿Quién no ha jugado de pequeño a las canicas, disfrutando con "Juego de la Oca"¹, la peonza o las chapas?...

¿Quién no ha vivido un "Campo de sueños"2 galopando con "Crin Blanca y Caballo Salvaje"³... aquel "Verano inolvidable"⁴, cuando la atrás queda la "Escalera del caracol"⁵ y sus "39 escalones"⁶ de madera con acceso al desván de los recuerdos, donde se guardaban los membrillos para el día del "magosto"⁷...

Correr libres por el pueblo, comer mantequilla "MADE IN USA", encontrar "La colección perdida"⁸, coger nidos y jugar al aro, fue un tipo de infancia para algunas generaciones de españoles.

Al atardecer, llegadas las nueve, muchas madres llamaban a sus hijos para cenar, desde un balcón repleto de ropa tendida al viento de la tarde.

Y después de cenar, lavarte las manos en la palangana y ¡venga! A terminar los deberes con la pluma de "Pelikan" sin dejar caer ni un borrón de tinta.

3ª fase: Análisis y selección:

Si, después de este análisis, quedan todavía en número excesivo, se hace otra selección:

- Comparándolas por partes.
- Evaluando cuáles cumplen mejor los requisitos pedidos.
- Apreciando su eficacia operacional a corto, mediano y largo plazo.
- Se pueden mejorar las ideas seleccionadas, combinarlas con otras, buscar los medios para ponerlas en práctica.

c) Cuando

- Cuando se quiere dar cauce a la facultad creadora y estimular la imaginación.
- Cuando se quieren explorar nuevas posibilidades.
- Cuando conviene cerciorarse de que ningún aspecto de un problema ha sido pasado por alto.
- Cuando es oportuno dar un giro importante a los planteamientos habituales.
- Cuando se trata de ampliar horizontes.
- Cuando conviene aprender a escuchar sin prevenciones.
- Cuando se pretende que la gente hable bajando las defensas.

ACTIVIDADES

1. Crea un texto poético.
Intenta expresar lo mismo de otra forma sugerente y creativa.
2. Actividad grupal: puestos en corro un alumno inicia un relato (real o imaginado) transcurridos 30 segundos el compañero de la derecha debe continuarlo asumiendo e integrando en la narración votación al alumno más creativo.
3. Dar el máximo de utilidades y transformaciones a: una jabonera, media nuez, un tapón de corcho.
4. Establecer situaciones, lo más sorprendentes posibles.
Trabajar formas creativas de representar la creatividad en sus múltiples formas y facetas.

2) El sociodrama creativo

La puesta en escena, permite a los sujetos desarrollar su creatividad mediante su participación en el sociodrama, con la ventaja de que utiliza las actividades normales y espontáneas de la vida diaria.

La realización de esta técnica incluye los siguientes pasos:

- a) *Definición del problema.*
- b) *Establecimiento de una situación (conflicto).*
- c) *Distribución de papeles (protagonistas).*
- d) *Instrucciones y preparación de los actores y del auditorio.*
- e) *Representación.*
- f) *Cortar la acción:* La acción se detiene siempre que un actor se sale del papel o queda bloqueado, cuando concluye un episodio o cuando el animador ve la oportunidad y crear nuevas soluciones.
- g) *Discusión y análisis de la situación.*



3) La sinéctica

Esta técnica consiste en relacionar cosas *distantes*, en convertir lo *familiar* en extraño y lo extraño en familiar. La clave de esta técnica, está en romper el bloqueo de cada idea y en ir más allá de sus conexiones habituales.

Pasos o fases:

- La primera consiste en la definición operativa del problema, desde la claridad y las perspectivas más globales.
- En una segunda fase, los participantes se identifican con el problema y se aportan algunas soluciones. En principio, estas soluciones serán lógicas y normales, sin originalidad, pero son el punto de partida para llegar a soluciones originales.
- La tercera es la fase creativa. Las mentes se liberan de las respuestas habituales y se lanzan a la búsqueda de ideas nuevas y extrañas. Los aspectos irracionales e inconscientes afloran y, con ellos, la creatividad.
- Finalmente, se seleccionan las ideas más interesantes, las que mejor den solución al problema o mejor se adecuen a la propuesta inicial. ■

ACTIVIDADES

1. Explica esta frase de Gui Laxton: "Para ser creativo hace falta ser diferente".
2. Partir de un listado de objetos sacados al azar inventa otro nuevo: Cuerda, manzana, fregona, pandereta, fregadero, llave masa de pan, ancla, tubo de cristal, mercurio, rueda, motor, montera, canela en rama.
3. A partir de estímulos visuales, realizar un diseño creativo integrado en un todo los estímulos dados.

Para saber más

- BERNAD, W. y LULES, L., *Quién soy yo*, Acuario, Barcelona, 1992
- FOSTER, T.R., *101 métodos para generar ideas: Cómo ayudar a estimular la creatividad*, Deusto, Bilbao, 1993
- PRADO, D., *Técnicas creativas y lenguaje total*, Narcea, Madrid, 1988

Para consultar

- <http://gente.udlap.mx/~raluni/expon.html>
- <http://gente.udlap.mx/~ralni/IndiceTP.html>
- <http://gente.Pue.udlap.mx/~raluni/frames.html>
- <http://www.creatica.org.ve/>

Internet: Para conocer más sobre la creatividad

Guía Teórico – Práctica sobre la Creatividad: Un muy buen lugar de reciente creación. Contiene abundante información teórica y práctica sobre la creatividad. Si buscas información relacionada no olvides navegar hacia los directorios superiores.

Centro de Investigación en Creatividad y Educación Superior (Universidad de Santiago de Chile). Sin mucha información en línea pero es un lugar interesante si quieres conocer algún centro especializado en creatividad.

La página "En qué CREO": Página con ensayos sobre la creatividad. Contiene ligas. Se observa una orientación psicológica *gestalt* en los ensayos. Buen lugar para leer opiniones en torno a la creatividad.

Vtin's Home Page: Anunciado como un taller de creatividad "on-line", es más bien un taller de expresión creativa. Puedes enviar trabajos. Tiene muy buen diseño y abundantes recursos (actualización constante).

Creatividad Aplicada Total: Programa Master de la Universidad de Santiago de Compostela. Es una buena página y un buen lugar para conocer si estás pensando en el desarrollo de la Creatividad. Tienes que visitarla.

Ciberescopio y Creatividad: Otro lugar interesante si buscas opiniones en torno a la creatividad.

Página en la Universidad de Chile con una pequeña lista bibliográfica relacionada con la creatividad.

Proyecto C.A.S.: El proyecto C.A.S. forma parte del Departamento de Educación Especial de los Servicios Educativos Integrados al Estado de México –dependencia gubernamental, pública y descentralizada-. Sin duda una alternativa en propuestas sobre desarrollo de la creatividad.