

MODELO "IOE" DE PROGRAMACIÓN CREATIVA

Autor: Pedro N. Rojas Ugas

UNIVERSIDAD DE CARABOBO VALENCIA - VENEZUELA

RESUMEN

Se trata de un ensayo sobre un modelo de desarrollo de la creatividad que destaca la importancia del proceso de apartar a un lado lo que ha sido aprendido hasta ahora (desaprender) para reiniciar y poder aprender verdaderamente, para aprender a imaginar. El ideal de aprender a lo largo de toda la vida sólo será realidad cuando la formación inicial de los jóvenes se centre más en la alegría de descubrir, cuestionar e imaginar; en el desafío de «desaprender» las rutinas para aprender a ser, a crear y, sobre todo, convivir con su prójimo. El profesor tiene que estar dispuesto a reinventar y a aprender de nuevo con sus alumnos y así descubrirá cosas nuevas. El modelo "IOE" es un programa basado directamente en los trabajos realizados por Guilford y Torrance; trata de individualizar y humanizar el proceso de aprendizaje; supone una innovación en educación y pretende, más que animar a los alumnos a desarrollar su creatividad, mostrarles los caminos de cómo hacerlo. El modelo consta de un cuadro de capacidades que el alumno tiene que dominar, en cada área del currículo escolar, con el objetivo de estimular la creatividad. Estas conductas pueden proyectarse en forma de pensamiento, sentimiento y acción.

Palabras clave: creatividad, modelo, ensayo.

ABSTRACT

It is a rehearsal on a model of development of the creativity that highlights the importance of the process of separating to a side what has been learned up to now to restart and to be able to truly learn, to learn how to imagine. The ideal of learning along a lifetime it will only be reality when the initial formation of the youths is centered more in the happiness of discovering, to question and to imagine; in the "desaprender" challenge the routines to learn how to be, to create and, mainly, to cohabit with their neighbors. The profesor has to be willing to reinvent and to learn again with his students and he will discover this way new things. The model "IOE" is a program based directly on the works carried out by Guilford and Torrance; it tries to individualize and to humanize the learning process; it supposes an innovation in education and it seeks, more than to encourage the students to develop their creativity, to show them the roads of how to make it. The pattern consists of a square of capacities that the student has to dominate, in each area of the school curriculum, with the objective of stimulating the creativity.

Keywords: creativity, model, rehearsal

La mente de cualquier escolar está continuamente condicionada por un bombardeo de estímulos que le impide percibir la realidad con la frescura que necesita una persona en período de desarrollo. Este tipo de contaminación limita y bloquea la capacidad más natural y exclusiva del ser humano: la creatividad. Desde otra perspectiva, se puede decir que la escuela ha venido siendo el lugar en el cual la sociedad hace al niño a su imagen y semejanza: prohibiéndole,

ordenándole y juzgándole continuamente. Pero en la perspectiva actual, cuando nos damos cuenta que nuestra sociedad se resquebraja por todas partes, es de gran urgencia que produzcamos unos ciudadanos capaces de reformarla creativamente y entrenarlos para el análisis, la crítica y la reconstrucción de lo establecido.

Ante tal situación es urgente intervenir. Es necesario eliminar todos los condicionamientos, tanto los culturales y sociales como los familiares y personales; es preciso revisar hábitos y actitudes; desterrar supuestos rígidos, y conseguir que el alumno descubra el sentido más puro de la realidad, de tal forma que le permita desplegar su propio estilo de aprendizaje. El concepto de educación del futuro debe ser preparar al alumno para el cambio. De allí, que se debe empezar a formar al profesorado y a todos los educadores en esta dirección y tratar de que aflore la creatividad en las relaciones con los alumnos procurando el desarrollo de la capacidad creativa al máximo.

El alumno debe reinventar su realidad y el profesor debe ofrecerle oportunidades para conseguirlo. Sabemos que en cada niño existe cierto grado de creatividad latente que puede y debe ser descubierto, activado y alimentado. Para el niño el comportamiento creativo es tan natural como respirar, pero, desgraciadamente, demasiados adultos han dado más importancia a la "forma correcta" de hacer las cosas que a la alegría de manipular, descubrir experimentar y crear.

MODELO "IOE" DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

1. Presentación del modelo

El planteamiento central del trabajo presentado por Menchén (1.998), en su obra "Descubrir la creatividad" consiste en el aporte de un modelo de estimulación de la creatividad denominado "IOE" (Imaginación, Originalidad y Expresión), elementos que responden a los tres pilares básicos de la plataforma creativa, de donde despegamos un programa creativo, con toda una taxonomía de objetivos y capacidades creativas dirigido a iluminar una intervención en el aula, en la que se conjugan las tres dimensiones que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje: áreas curriculares, estrategias del profesor y capacidades a estimular en el alumno.

Aunque existen numerosas teorías sobre la creatividad, la validez de cualquiera de ellas está en función de los fines que se pretendan alcanzar. Ante la escasez de modelos para estimular la creatividad en el período escolar, el modelo "IOE" (Imaginación, Originalidad, Expresión) pretende llenar un vacío del sistema educativo. Según notas del propio autor, este modelo surge como resultado de un trabajo de investigación (1.974) realizado por Diez, Mateos y Menchén. Y es en el año 1.982, cuando desarrolla el modelo "IOE" basado en el trabajo realizado con niños de 6 a 16 años y, asimismo, establece un programa para estimular la creatividad en el aula. De una forma práctica señala que, para que un estudiante tenga ideas creativas, es necesario que ejercite su mundo interior a través de tres vías, las cuales sustentan el modelo "IOE", y son las siguientes:

- √ Vía intelectual: mediante el uso de su intuición, imaginación y Pensamiento.
- √ Vía ecológica: mediante la identificación y descubrimiento de la naturaleza.
- √ Vía multisensorial: mediante la expresión de sus sensaciones, sentimientos y emociones

(ver gráfico No. 1)

**Vías que determinan el “Modelo IOE”
para desarrollar la creatividad:**

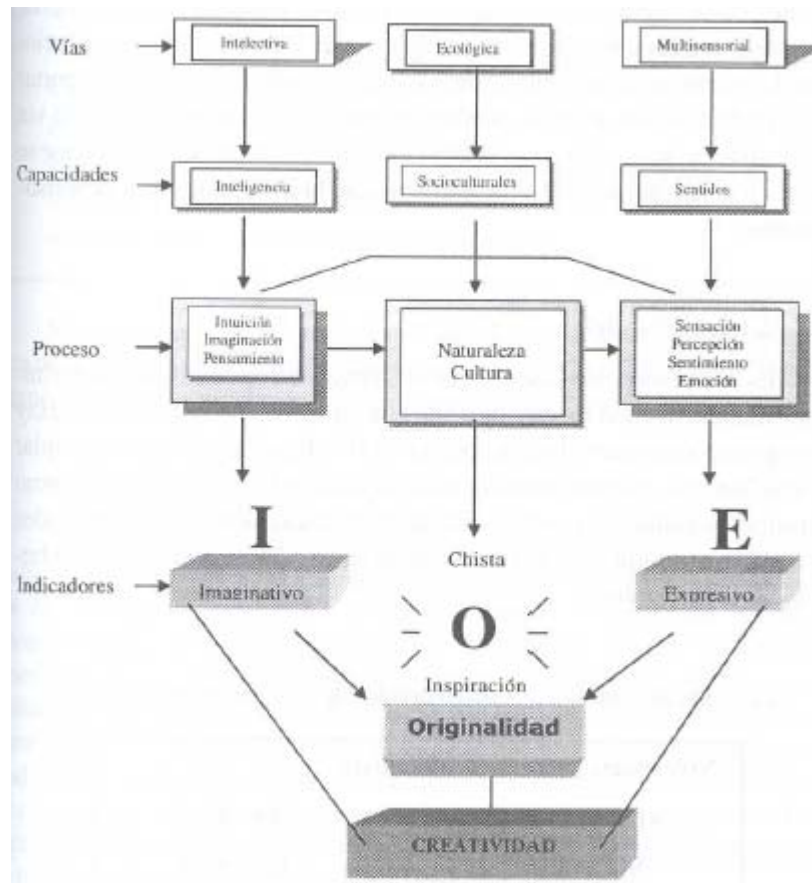


Gráfico 1. Fuente F.Menchén (Descubrir la creatividad, pág.23)
Diseño del autor.

2. Descripción de los procesos y elementos que intervienen en cada vía,

2.1.Vía Intelectiva

Esta vía pretende estimular, de acuerdo con la tesis de Guilford, tanto el pensamiento convergente como el divergente. El pensamiento divergente aparece cuando el sujeto cuenta con una información tan amplia, facilitada por el pensamiento convergente, que le permite nuevas soluciones. La adquisición de conocimientos, hechos e ideas que pueden aportar nuevos datos corre a cargo, principalmente, de la inteligencia. En la vía intelectual se desarrolla, a partir de la inteligencia, un proceso en el que se pone en juego, principalmente la intuición, la imaginación y el pensamiento.

2.1.1. La intuición

Es una percepción interior que nos lleva a comportarnos de determinada manera. Es una fuerza invisible que guía nuestras actuaciones. Hay que aprender a desarrollarla y confiar en ella. Intuir

significa contemplar detenidamente, observar investigando o aguardando. Es considerada como el primer peldaño de la creatividad. Todo aprender se basa en la intuición: se perciben fenómenos, se ven cosas, se oyen ruidos, se representan hechos no perceptibles.

Los expertos hablan de cuatro niveles de conocimiento intuitivo:

Niveles de conocimiento intuitivo:

- Físico
- Emocional
- Mental
- Espiritual

1. Nivel Físico: es asociado con las sensaciones en el cuerpo (dolor, miedos enseñados, estar alerta)
2. Nivel emocional.. implica relación con otras personas y como si fuera por telepatía produce vibraciones de energía.
3. Nivel mental: está asociada con el pensamiento; más unido con las matemáticas y las ciencias. Puede ser reconocida después de un largo y arduo trabajo.
4. Nivel espiritual del conocimiento intuitivo: asociado con la experiencia mística, en un sentido puro, con independencia de sensaciones, sentimientos y pensamientos.

Se puede decir que la escuela tradicional no ha favorecido la práctica de la intuición. La intuición ha sido considerada como algo infantil y no digno de atención, siendo uno de los elementos profundamente sensibles.

2.1.2. La imaginación

Según lo expresa Osborn, citado por Menchén (1.998) "Cuando Julio Verne descubre con su imaginación poder dar vuelta alrededor de la Tierra, él replicaba a aquellos que se mofaban de sus ideas: "Cualquier cosa que un hombre sea capaz de concebir, otros hombres serán capaces de lograr". " De esta manera se reafirma que clásicamente, la imaginación es considerada como la facultad del espíritu para producir imágenes. En sentido coloquial la imaginación es la capacidad mental para formar representaciones de personas, objetos o situaciones que no hayan de encontrarse presentes en el momento actual. La representación mental que se forma se denomina imagen. Tradicionalmente se habla de dos tipos de imágenes:

- √ Imagen reproductiva.- Consiste en la evocación de imágenes de objetos ya conocidos.
- √ Imagen creadora.- Representa un acontecimiento no percibido anteriormente, el cual se crea mediante asociaciones entre imágenes.

En el proceso de formación de imágenes pueden distinguirse tres fases:

- √ Reproducción de experiencias sensoriales.
- √ Transformación de estas imágenes en combinaciones nuevas.
- √ Construcción de nuevas imágenes, incluso de aquellas que nunca han existido.

La imaginación cumple importantes funciones en la vida de un escolar: revive las experiencias pasadas, interpreta la realidad, tiene sentido prospectivo y hace que aparezca la mentalidad creadora.

2.1.3. El pensamiento

El pensamiento es la facultad de pensar. El niño aprende a pensar igual que aprende a nadar. Necesita un maestro que le enseñe para que no aprenda de forma aleatoria y anárquica; pero es necesario tratar a los estudiantes, no sólo como "los que aprenden", ya que esta expresión indica que el estudiante está subordinado al profesor y a las normas. Ha pasado cerca de un siglo y todavía en nuestras aulas los alumnos son recompensados según la cantidad de información que son capaces de retener. Si queremos alumnos y alumnas capaces de pensar de forma crítica y creativa, debemos darle la oportunidad de aprender a pensar por sí mismos, algo que conseguirán si se le ofrece el tiempo y el espacio para pensar en su propio pensamiento.

2.2. Vía Ecológica

El esquema que justifica esta vía se indica a continuación:

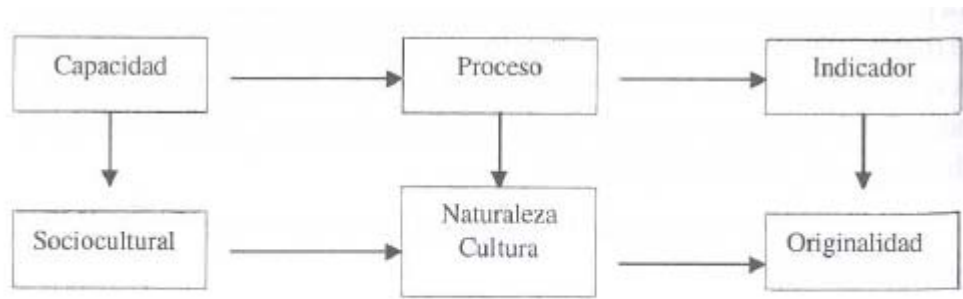


Gráfico 2. Fuente F.Menchen (Descubrir la creatividad)

Dentro del Modelo "IOE", se le otorga una relevancia significativa a la realidad que rodea al alumno o alumna. Si ellos viven en un ambiente incitante, hay más oportunidades para poner en acción las capacidades creativas. En caso contrario, es fácil que la creatividad quede bloqueada. El proceso que desarrolla la vía ecológica pasa por la toma de contacto con la naturaleza y la cultura, ambas fuentes capaces de ayudar a elaborar ideas creativas.

2.2.1. La naturaleza

Denominamos naturaleza al espacio natural que rodea al niño. Es una realidad que el niño debe aprender a descubrir. Lo que percibes, lo que tú sientes son los factores que darán sentido a aquello que te rodea. La naturaleza ofrece la posibilidad de crear tu propia realidad, reinventarla y reencantarla con todo el esplendor que tú seas capaz, ya que esta realidad está todavía por crear, pues no hay nada fijo ni absoluto, sino el resultado de un diálogo creador entre el hombre y la naturaleza. La creatividad nos permite conocer nuestra propia realidad, así como crear nuevas posibilidades, en función de lo que se haga de lo percibido. El niño observa la naturaleza y selecciona aquello que le interesa, según sus deseos y grado de motivación.

2.2.2. La cultura

La cultura es el conjunto de hechos, normas, costumbres y valores que caracterizan a un pueblo o país. La cultura se transmite de una generación a otra. Una generación puede modificar, mejorar o transformar la herencia recibida. La cultura se forma mediante la relación entre los hechos vivenciados y un sistema de valores constituidos. La cultura puede manifestarse en una multiplicidad de dimensiones: social, artística, musical, deportiva, gastronómica, popular, religiosa, científica.

2.2.3. La inspiración

Tal como lo propone Goethe: "La inspiración tiene que nacer dentro de uno, de la propia experiencia y facultades, de un contacto íntimo con el universo intelectual, estético y sensible en que está inmerso cada cual", esta concepción es aplicable en el modelo "IOE", en el cual la originalidad se produce en un momento de inspiración, en donde se movilizan todas las fuerzas del individuo y surge la chispa, como resultado de las combinaciones que se realizan entre los elementos que componen la vía intelectual y multisensorial. Es fruto de una profunda motivación, y requiere paciencia, humildad y sumisión. La inspiración va siempre precedida de un esfuerzo y seguida de un trabajo de preparación esmerada. Los estudios introspectivos de Henri Poincaré demuestran la constancia de cinco etapas de preparación:

ETAPAS DE LA INSPIRACIÓN

1. Preparación
2. Incubación
3. Iluminación
4. Formulación
5. Verificación

I. Preparación.- Es un momento de búsqueda, ensayo y tanteo. Se trata de preparar los ingredientes más adecuados para conseguir la mejor obra.

II. Incubación.- Todo el material acumulado, sea de cualquier tipo (cognoscitivo, intuitivo, emocional) debe sedimentar y necesita su tiempo para que las múltiples conexiones que se produzcan maduren y puedan aparecer otras nuevas.

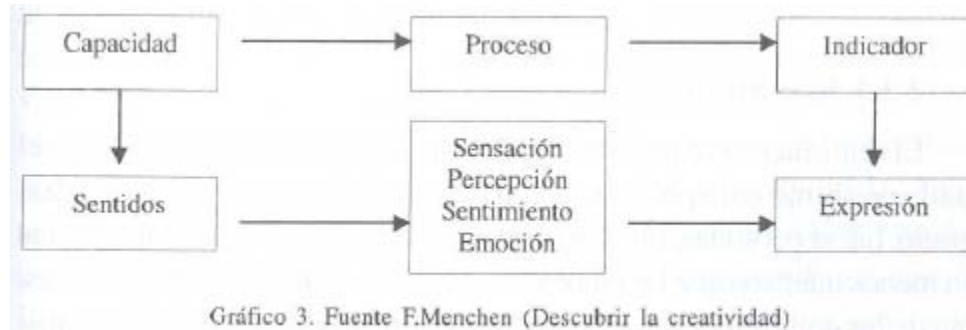
III. Iluminación.- Una idea feliz suele aparecer de manera súbita y generalmente es la clave para conseguir tu propósito y solucionar tu problema.

IV- Formulación.- Esta fase se aprovecha para organizar las ideas en un sentido lógico. De forma sistemática se elabora teóricamente el nuevo diseño del tipo de trabajo en cuestión, marcando minuciosamente cada paso

V Verificación.- Se trata de una puesta en práctica de todo lo acontecido

2.3. Vía Multisensorial.- Se encarga especialmente de la estimulación de los sentidos. Ver, oír, escuchar, oler, tocar, gustar, no son operaciones pasivas, sino exploraciones activas que realiza la niña o el niño para extraer información.

En el modelo "IOE" se intenta recuperar la estimulación multisensorial, con el objeto de despertar en el niño y la niña un interés vivo por su medio, que le pone en condiciones de descubrir algo nuevo todos los días. La fuerza de su curiosidad es una gran fuente de creatividad que le impulsa a pensar, hablar y preguntar. La presencia de cualquier estímulo externo incide sobre los sentidos, produciendo una experiencia consciente, inmediata y personal. El esquema que justifica esta vía es el siguiente:



2.3.1. La sensación

Se entiende por sensación la impresión que recibe el sujeto del medio ambiente y de su mundo interior. Los psicólogos del asociacionismo opinan que la sensación es el elemento básico de la actividad cognoscitiva.

Merleau-Ponty, citado por Menchén (1978), entiende por sensación "la manera como algo me afecta y la vivencia de un estado de mí mismo" (pág. 48). Cuando una sensación se exterioriza y se expresa, se manifiesta en forma de emoción. Las sensaciones que producen placer, alegría, bienestar, disfrute, paz, tranquilidad favorecen la aparición de ideas creativas. Sin embargo, aquellas otras sensaciones que manifiestan dolor, miedo, tristeza, angustia, malestar, impiden la presencia de ideas creativas.

2.3.2. La percepción

Lo expresado por D. Bohm "Lo que vemos es tanto producto de un conocimiento previo como de datos visuales nuevos" se corresponde con la definición de que la percepción es una actividad que el organismo realiza para extraer información; es el pensamiento de percibir. Percibir no es experimentar, ni tampoco es recordar. Es un proceso mental de relación activa con el mundo. Es la aprehensión de los objetos de la realidad a través de los sentidos. El niño es educado generalmente a percibir la realidad de una forma tan estereotipada que la cultura no le da oportunidad de hacerlo de otra manera.

2.3.3. El sentimiento

El sentimiento se puede definir como la guía interior que genera el estado de ánimo o disposición afectiva, especialmente de agrado o desagrado, hacia personas, objetos, actitudes y opiniones. Los sentimientos son menos intensos que las emociones pero más duraderos y persistentes. Una de las condiciones que afectan a la creatividad radica en los sentimientos que el individuo abraza frente a sí mismo. Cada uno de nosotros tiene una imagen de sí mismo que condiciona no sólo nuestro comportamiento, sino también nuestras posibilidades creativas. Cuando uno tiene

confianza y respeto ante su propia imagen se siente libre de ser y expresar lo que es. Más, si su auto imagen constituye una fuente de vergüenza, experimenta la tendencia a esconder su yo, más bien que a expresarlo, con lo que sus posibilidades de expresividad creativa quedan bloqueadas. Rolf Oester (1.975) en su obra Psicología del pensamiento apunta que es un error suponer que los sentimientos no tienen nada que ver con la razón. El sentimiento, sea cual sea su definición fenomenológica, está íntimamente relacionado con componentes situacionales, es decir, que la situación del momento condiciona nuestra interpretación de la excitación emocional. Cuando la información que llega a la conciencia es congruente con el objetivo a conseguir, la energía psíquica fluye sin esfuerzo. En este caso, se produce una experiencia óptima que favorece la aparición de las ideas creativas.

2.3.4. La emoción

Daniel Goleman, citado por Menchén (1.998), define la emoción como "agitación o perturbación de la mente; sentimiento; pasión; cualquier estado mental vehemente y agitado" (pág. 56). Desde un punto de vista psicológico la emoción es un estado afectivo intenso y relativamente breve, originado normalmente por una situación o un pensamiento, o imagen agradable o desagradable, que activa y excita al sujeto. El dominio de las habilidades emocionales es esencial para mantener la atención, la motivación y la creatividad, lo que predispone al logro de resultados sobresalientes en cualquier área de la vida. Las emociones favorecen o dificultan la capacidad de pensar, planificar y solucionar problemas. Las reacciones emocionales tienen su origen en la mente. Unas producen equilibrio, son constructivas y favorecen la creatividad, como la alegría, el amor y la relajación; otras producen desequilibrios, son destructivas y bloquean la creatividad, como la tristeza, el miedo y la tensión. La teoría perceptual-motivacional considera que la emoción es un motivo estrechamente relacionado con la percepción de la situación.

Sensación: Efecto físico que produce un estímulo
Percepción: Impresión que llega al cerebro a través de los sentidos
Sentimiento: Huella que se produce en el mundo interior
Emoción: Reacción o manifestación del efecto.

3. Indicadores que perfilan resultados de la creatividad

3.1. Indicador de Imaginación (vía intelectual).

El niño a través de la vía intelectual consigue expresar sus vivencias y experiencias en una forma peculiar, valiéndose de los tres pilares que caracterizan el proceso: la capacidad intuitiva, la fuerza imaginativa y la forma de pensar, que en el modelo "IOE" se aglutina en el indicador de imaginación describiéndolo del siguiente modo: " Es la flexibilidad para relacionar las vivencias y experiencias".

3.2. Indicador de originalidad (vía ecológica).

De acuerdo a lo señalado por Goethe: "Todo lo que tú puedes hacer, o puedas soñar, empiézalo. La osadía tiene genio, poder y magia ", podemos concebir que la idea clave de la vía ecológica viene marcada por la riqueza que aporta la naturaleza, el atractivo que proyecta la cultura y el

encuentro feliz de las otras dos vías, coincidiendo con el momento de inspiración, y confluyendo todo ello en un resultado final: originalidad. Barron, citado por Menchén (1.998), define la originalidad como: "ingeniosidad constructiva; capacidad para dejar de lado los convencionalismos y los procedimientos establecidos, a favor de otros nuevos cuando hiciera falta".

En el paradigma "ioeísta", a través de la vía ecológica, mediante la inmersión en la misma naturaleza, así como en el ambiente sociocultural propio, el indicador de originalidad, concluye Menchén, se puede conocer describiéndolo del siguiente modo: "es el modo personal de elaborar los contenidos del pensamiento".

3.3. Indicador de Expresión (vía multisensorial).

Los elementos que intervienen en el proceso de la vía multisensorial, se proyectan en el indicador de expresión y pertenecen todos ellos a la vida afectiva del alumno y en muchas ocasiones la percepción de una realidad está condicionada por sensaciones, sentimientos y emociones, hasta tal punto que llegan a confundirse y no se puede precisar de que elemento se trata. No basta con tener buenas ideas, sino que es necesario saber expresarlas, y esta expresión ha de ser holística, de manera que integre la expresión corporal, oral, escrita, plástica, manual y simbólica. El niño ha de aprender a expresar sus experiencias, puesto que son verdaderas fuentes de ideas para la producción creativa.

4. Sentido de la creatividad

Estudiados los tres indicadores (imaginación, originalidad y expresión) que constituyen el Modelo "IOE" se presenta a continuación el sentido de la creatividad.

Se indica lo que no es y luego lo que es

1. La creatividad no es exclusiva de los genios, artistas o científicos.	Es una capacidad universal, de la cual, en mayor o menor grado disponen todos los niños.
2. La creatividad no se puede reducir a un área en particular como la música, la pintura o la poesía.	Es una capacidad básica del niño sobre la que se puede enseñar cualquier materia.
3. La creatividad no es un don reservado a una élite determinada.	Es una capacidad que está potencialmente en todas las personas.

Sabemos que en cada niño existe cierto grado de creatividad latente que puede ser descubierta, activada y estimulada. El niño siente la vida a su manera, y la percepción de las cosas las asimila de acuerdo con su propia experiencia y recursos. Teniendo en cuenta estas consideraciones la definición de creatividad sería del siguiente modo:

"Creatividad es la capacidad que tiene el niño para captar la realidad de manera singular, generando y expresando nuevas ideas, valores y significados"

4.1. Captar la realidad

Se trata de poner un mayor énfasis en la forma que tiene el niño para captar la realidad, sus consecuencias y las reacciones que produce. Cuando se habla de realidad no sólo nos referimos al espacio físico y natural, sino también a todo cuanto en ella hay y sucede, es decir, hechos, situaciones, acontecimientos, problemas. El niño tiene que mantener un diálogo dinámico con su entorno y su espacio natural y debe tratar de superar la simple adaptación pasiva, creando su propia realidad; tiene que entrar en su interior más profundo y descubrir por sí mismo lo que en ella hay, sin dejarse llevar por lo que han hecho otros. El niño selecciona aquello que le interesa, según sus deseos y grado de motivación. Para captar la realidad en toda su extensión y profundidad es necesario contar con la vía intelectual, es decir, el pensamiento, la imaginación y la inteligencia. También debe valerse, como hemos visto, del ambiente natural y sociocultural en el que se desenvuelve.

4.2. Generar y expresar nuevas ideas, valores y significados

La realidad tiene que percibirla el niño y la niña a su manera, poniendo en juego su imaginación y captarla de forma subjetiva, generando sus propias ideas, y finalmente descubrir sus valores y significados.

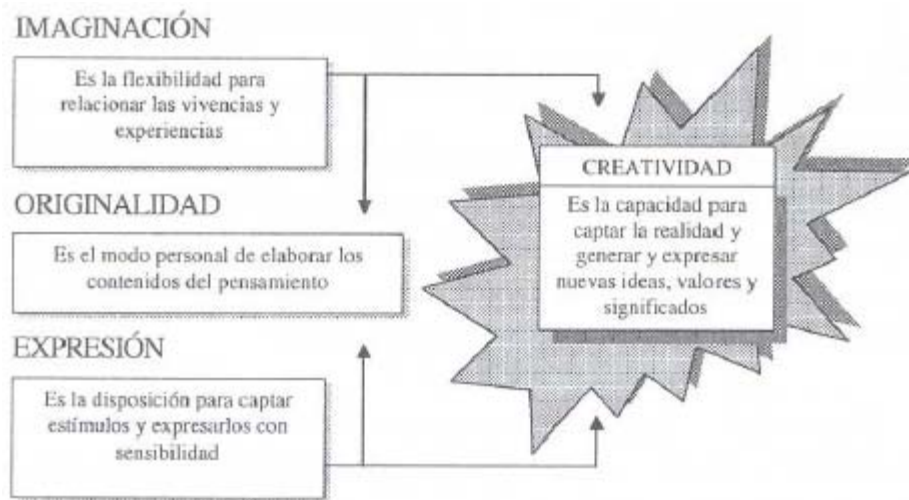


Gráfico 4. Fuente F.Menchen (Descubrir la creatividad) Diseño del autor.

La vía multisensorial con todos sus elementos (sensación, percepción, sentimiento y emoción) posibilita la interacción con las otras dos vías y aprovechando un momento de inspiración, en el que surge la chispa, la mente se ilumina y hace posible la manifestación de la creatividad. Ver ilustración en el gráfico No. 4.

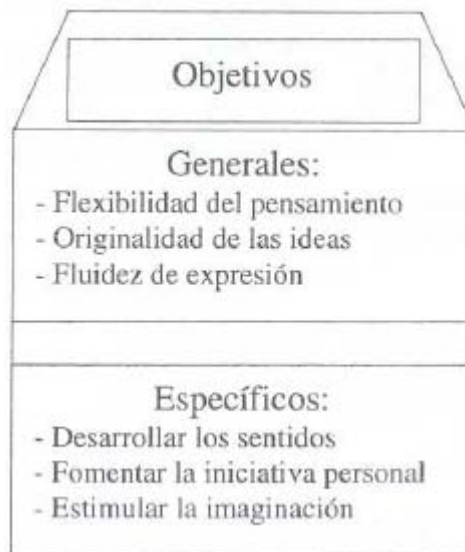
La creatividad, tal como es presentada en el Modelo "IOE", permite al individuo buscar nuevas ideas, valores y significados, que no tengan modelo exterior, ni instrumento de expresión predestinado, y que, sin embargo, responda a la realidad.

5. Desarrollo práctico para estimular la creatividad en el aula.

Este programa está basado directamente en los trabajos realizados por Guilford y Torrance; trata de individualizar y humanizar el proceso de aprendizaje; supone una innovación en educación y pretende más que animar a los alumnos a desarrollar su creatividad, mostrarles los caminos de cómo hacerlo.

Sabemos que las obras creativas aparecen cuando el individuo es feliz, tiene equilibrio interior, armonía y se encuentra libre de ataduras y descubre que el desarrollo de sus capacidades creativas puede darle esa seguridad tan necesaria para lanzarse al mundo de lo desconocido y al descubrimiento de nuevas relaciones

El docente y el educador deben romper con la rutina e iniciar una programación que parta de una plataforma creativa: una programación abierta, en vez de cerrada; un enfoque interdisciplinario, y no un desarrollo disciplinar; y un modelo de autoaprendizaje, en vez del aprendizaje impuesto. Centrado en los siguientes propósitos:

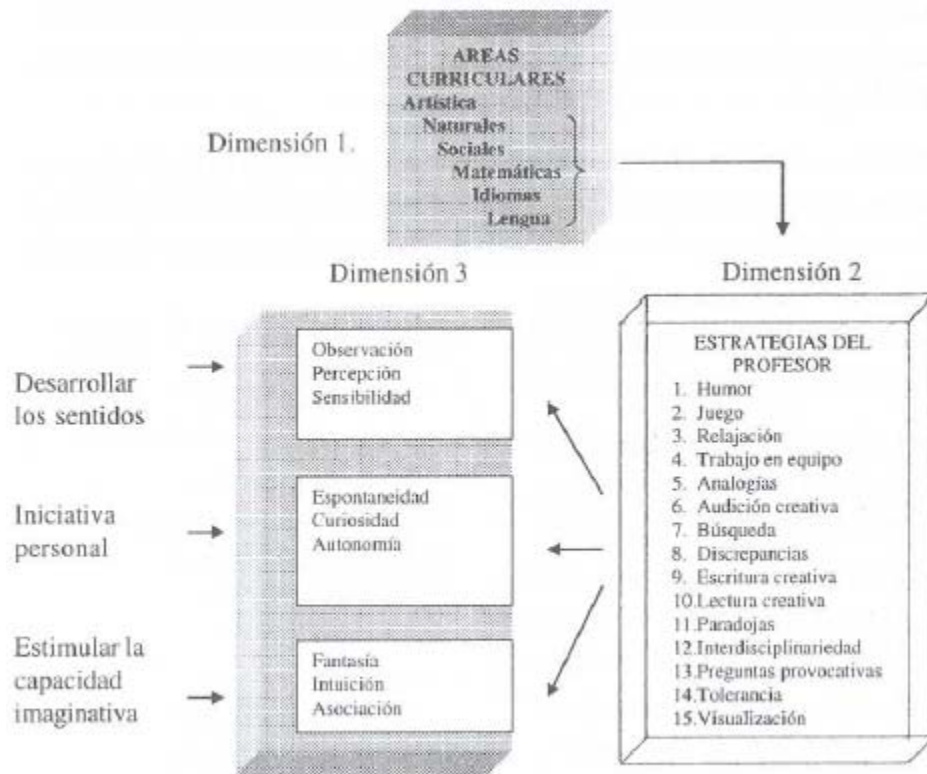


A continuación se presenta la estructura tridimensional que se caracteriza por la interrelación de las siguientes dimensiones:

Dimensiones	Contenido
1. Currículo	Contempla las distintas áreas curriculares del programa escolar
2. Estrategias del profesor	Medios que utiliza el profesor para estimular comportamientos creativos.
3. Capacidades a desarrollar en el alumno	Se corresponde con las que aparecen en el gráfico No. 5

ESTRUCTURA TRIDIMENSIONAL

(Interrelación entre Currículo, estrategias del profesor y capacidades a desarrollar en el alumno)

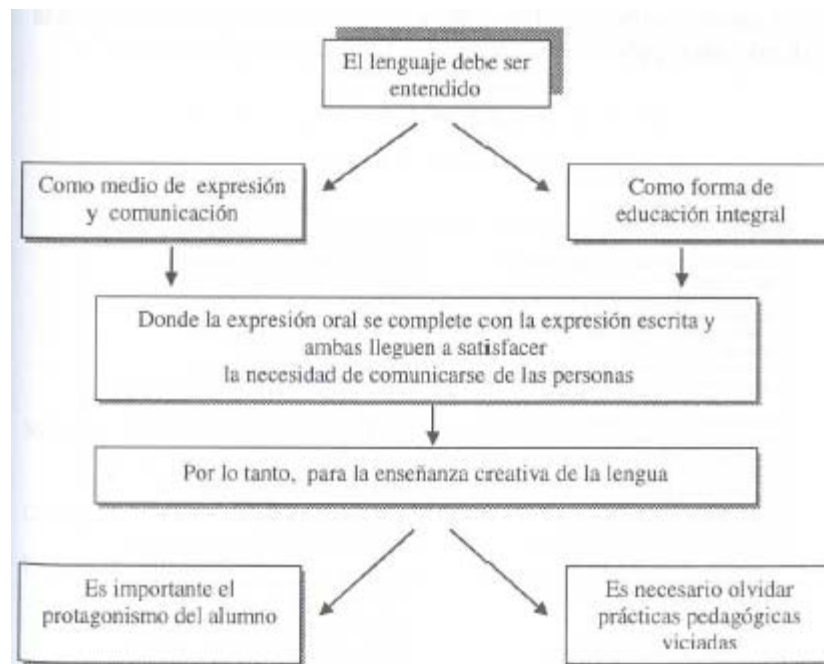


Fuente: Menchén (1998).

Grafico No.5. Modelo para implantar la creatividad en clase. Diseño del autor.

Mediante la aplicación de este modelo el profesor establecerá una interrelación entre las tres dimensiones. El profesor elige un área curricular, así como cualquiera de las estrategias de la enseñanza, y trata de desarrollar las capacidades que configuran al alumno creativo. En este proceso se produce una interacción entre lo cognitivo y afectivo. Se pretende que el alumno piense creativamente, sienta creativamente y actúe creativamente.

Entre las áreas curriculares antes mencionadas, escogeremos el área curricular "Lengua" para ilustrar el modelo. A tal efecto, podemos decir que la pedagogía tradicional se basa en la utilización del lenguaje como instrumento fundamental de trabajo. Sin embargo, desde la perspectiva de la creatividad, debemos concebir que:



Esquema No. 1. Diseño del autor

En ese mismo sentido, Tonucci, citado por Menchén, (1.998), dice: "El profesor debe dudar de lo que sabe y confiar en que el niño sabe, y por lo tanto planteará al niño cuestiones, situaciones o ejercicios abiertos en los que no se debe esperar de él una respuesta determinada, sino dejar que dé su respuesta" (pág. 113) . A estos fines, la metáfora, fructífera fuente de creatividad, viene a ser de valiosísima utilidad tomando en cuenta que lo esencial de la metáfora como percepción creativa es que, al igualar dos cosas muy diferentes, la mente entra en un estado muy perceptivo, de gran energía y pasión, dejando atrás algunos aspectos excesivamente rígidos. Ejercitar este tipo de analogía supone un esfuerzo de la mente para descubrir recursos impensados.

Las actividades creativas se pueden hacer en la clase, según la edad y objetivo que se pretenda trabajar. Así mismo, se completará un despliegue de fichas-guías por cada área curricular, deberá aparecer un amplio abanico de actividades, la idea es que la capacidad creativa del docente le permita utilizar esta herramienta con libertad, ya que no es necesario someterse a la rigidez de una clasificación predeterminada. Ilustración de las fichas:

LENGUA

ACTIVIDADES CREATIVAS De 6 a 8 años	ACTIVIDADES CREATIVAS De 8 a 10 años
<p>OBJETIVO I: Desarrollar los sentidos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Contar, oral y por escrito, un cuento popular - Recitar poemas - Buscar analogías - Representar en murales artículos de prensa - Descubrir el ritmo de las palabras - Describir un dibujo /foto - Hacer poemas que describan un ambiente - Buscar rimas con palabras/ frases/ versos <p>OBJETIVO II: Fomentar la iniciativa personal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprender y comentar textos - Hacer una pequeña historia - Exponer una noticia o hecho de interés - Resumir un cuento - Jugar a las palabras encadenadas - Relatar tu propia historia - Hacer una redacción sobre un tema libre <p>OBJETIVO III: Estimular la imaginación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inventar hipótesis fantásticas - Rellenar textos incompletos - Inventar títulos para una obra - Crear historias de hechos fantásticos 	<p>OBJETIVO I: Desarrollar los sentidos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Componer una historia de hechos reales - Expresar la vivencia de una excursión - Confeccionar un libro colectivo de clases - Describir, hechos, personas, ambientes - Confeccionar murales sobre un tema - Comparar lo incomparable - Describir objetos a través de poemas - Manejar sabores diferentes y expresar reacciones <p>OBJETIVO II: Fomentar la iniciativa personal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comentar textos poéticos y en prosa - Definir palabras - Elaborar fichero de noticias - Exponer un tema con un solo guión - Introducir modificación a fábula y contarla - Relatar historias de niños - Cambiar los hechos de una historia y narrarlos <p>OBJETIVO III: Estimular la imaginación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inventar acrósticos - Jugar a construir palabras - Expresar lo que se piensa al acabar una lectura - Construir fábulas a partir de refranes

Fuente: Menchén (1.998). Ficha No.1
Modelo de fichas para implantar la creatividad en clase.

LENGUA

ACTIVIDADES CREATIVAS De 10 a 12 años	ACTIVIDADES CREATIVAS De 12 a 16 años
<p>OBJETIVO I: Desarrollar los sentidos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resumir, oral y escrito, un texto literario - Escribir frases repitiendo una letra/sílaba o palabra - Manipular con ojos cerrados objetos y expresarlo - Confeccionar un periódico de clase - Expresar sensaciones, sentimientos, emociones - Describir personas, retratos, autoretratos - Observar objetos, hechos imaginarios y expresarlo - Crear un libro de anécdotas <p>OBJETIVO II: Fomentar la iniciativa personal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escribir una carta secreta - Relatar aventuras - Comentar textos periodísticos - Coleccionar noticias y grabados sobre un tema - Exponer un tema previamente preparado - Elaborar un fichero de sorpresa - Jugar con el sentido de las palabras <p>OBJETIVO III: Estimular la imaginación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inventar siglas - Formular preguntas cómicas y sorprendentes - Reinventar cuentos populares - Completar textos mutilados 	<p>OBJETIVO I: Desarrollar los sentidos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Componer textos dibujados - Describir caricaturas - Confeccionar un periódico del colegio - Interpretar un dibujo - Describir personajes reales o ficticios - Reflexionar sobre elementos mágicos de un cuento - Recitar de manera expresiva un texto - Armar un rompe cabezas y describir su impresión <p>OBJETIVO II: Fomentar la iniciativa personal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coleccionar chistes - Hacer metáforas - Escenificar hechos de la vida cotidiana - Comentar textos científicos - Hacer un guión radiofónico - hacer moralejas a partir de hechos - Relatar aventuras de personajes imaginarios <p>OBJETIVO III: Estimular la imaginación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Componer texto que no lleve la letra "b" u otra - Buscar imposibles - Inventar anuncios - Inventar novelas a partir de un esquema.

Fuente: Menchén (1.998). Ficha No.2
Modelo de fichas para implantar la creatividad en clase.

BIBLIOGRAFÍA

1. Menchén, F. (1.998). Descubrirla creatividad. Desaprender para volver a Aprender. Madrid. Ediciones Pirámide
2. Guilford, J. (1.992). Creatividad y Educación. España. Paidós
3. Ramos, M. (2.001). Definiciones, teorías, ejercicios, orientaciones. Venezuela. Compilación del autor.