

# ESTRATEGIAS FACILITADORAS DE LA CREATIVIDAD EN PRO DEL DOCENTE. HACIA LA BÚSQUEDA DE LA EDUCACIÓN DEL SIGLO XXI

## RESUMEN

La creatividad ocupa un lugar privilegiado en todos los campos de la vida. En la relación escuela - docente, imperiosamente surge la necesidad de un educador nuevo, concebido desde una perspectiva diferente, como persona y por la labor que realiza, ya que educar en forma creativa implica compromiso, amor por lo que se hace. Dentro de las estrategias y métodos utilizados para estimular el desarrollo del pensamiento se encuentran la observación, el periódico escolar, la metáfora, la analogía, la paradoja entre otras; sustentadas por teóricos como Sánchez, Ramos y Florián. De igual forma, al conocer la importante misión que tiene un educador para enrumbar la vida de sus alumnos, involucra responsabilidad y el deber de guiar correctamente a esos jóvenes del Siglo XXI a un futuro donde serán ellos lo que llevarán las riendas del país.

**Palabras Clave:** Estrategias. Creatividad. Docente. Educación.

ENSAYO

Autora:  
Prof. Daisy Arias\*  
daisyarias330@hotmail.com  
Colegio «Santa Rosa»  
Valencia - Edo. Carabobo  
Venezuela

\*Profesora de Educación Comercial,  
Facilitadora de Creatividad y  
Habilidades del Pensamiento del  
Instituto de Asesorías Docentes,  
S.A., Docente del Colegio «Santa  
Rosa». Valencia.

## **FACILITATING STRATEGIES FOR PRO TEACHER CREATIVITY; TOWARDS THE SEARCH OF THE XXI CENTURY EDUCATION**

### **ABSTRACT**

Creativity stands on a privileged place in all fields of life, but in the field of education, the role it plays is of paramount importance. Within the academic environment, the relationship «teacher – school» rises the need for a new educator, one conceived from a different perspective: regarding his personal characteristics and considering his work, for educating in a creative manner implies commitment and love for what one does. Among the methods and strategies used for stimulating the development of creative thought are: observation, school newspapers and literary figures and language: metaphor, analogy and paradox; all of which are supported by theorists such as Sánchez, Ramos and Florián. On the other hand, knowing the important mission an educator has when guiding the life of his students, involves the responsibility and the duty of leading those youngsters of de XXI century in the best way to a future in which they will be the ones conducting the country.

**Keywords:** Strategies, Creativity, Educator, Education.

## **ESTRATEGIAS FACILITADORAS DE LA CREATIVIDAD EN PRO DEL DOCENTE; HACIA LA BÚSQUEDA DE LA EDUCACIÓN DEL SIGLO XXI**

*«Creatividad es la diferencia  
entre hacer las cosas y hacerlas bien».*

Daisy Arias

Ante los nuevos retos que tiene el docente actualmente, Hiller (1995), propone que las pautas fundamentales de enseñar es aprender a aprender; y la manera que podemos aprender más de nuestro conocimiento es transmitirlo y practicarlo en nuestra vida cotidiana. Esto implica estar al tanto de la información y las nuevas aplicaciones que se hacen a las técnicas que van a facilitar el aprendizaje del ser humano, permitiendo reestructurar conceptos e ideas para adecuarlas a las metodologías existentes, de modo que proporcionen elementos más adecuados y alternativas en el entendimiento, beneficio y desarrollo integral – pensamiento, sentimientos y acciones concretas para el estudiante.

Dentro de esos elementos se encuentra **La Observación**: que es la utilización de los sentidos para la percepción de hechos o fenómenos que nos rodean o son de nuestro interés. (Sabino, 2002 pp 22). Se fundamenta en el siguiente principio: Sirve a un objetivo de investigación ya formulado; se relaciona con proposiciones más generales, por lo que es controlada sistemáticamente, es planificada metódicamente y está sujeta a comprobación que asegure su validez. Este debe ser el primer paso que el docente debe dar para diagnosticar las debilidades que tienen sus alumnos, así posteriormente diseñar un plan de estrategias acorde a las necesidades específicas de su grupo en particular. En este paso puede apoyarse en la Investigación Acción Participante (I.A.P).

Detectadas las debilidades, el segundo paso es seleccionar aquellas estrategias que le ayuden a abordar la problemática; a continuación se sugieren algunas de las tantas estrategias creativas que pueden darle salida o minimizar las dificultades pedagógicas utilizando el pensamiento abstracto:

**La Metáfora**: del Latín *metaphoram*, del Griego *metaphora*. Es un lenguaje figurado que consiste en usar palabras con sentido distinto del propio, en virtud de una comparación táctica. (Diccionario Larousse, 1996). Otro significado es **Tropo**: figura que consiste en usar una palabra en un significado no habitual como la metáfora, la metonimia y la sinécdoque. A pesar de ser un elemento lingüístico, esto no la hace del uso exclusivo de la materia Lengua o Castellano, ya que pensar metafóricamente implica la capacidad para establecer conexiones entre dos cosas diferentes reconociendo que en cierto modo comparten un rasgo común o ejemplifican un mismo principio.

Ramos 2005 explica la metáfora como una técnica para ejemplificar dos tipos diferentes de un concepto que se quiera explicar para luego compararlo con otro y establecer las semejanzas. Esta técnica permite utilizar el pensamiento analítico como mecanismo para ampliar su comprensión. Para los docentes se hace de gran utilidad, puesto que les permite iniciar una clase en especial comparando con otro similar, por ejemplo: para explicar la electricidad, se comienza comparando como el agua fluye por las tuberías, se establece una conexión entre algo desconocido como es la electricidad, y la fluidez del agua, que ya los alumnos están familiarizados con algo que es nuevo para ellos.

La metáfora se centra en el proceso de reconocer y comprender pautas y principios generales que le dan significado a hechos específicos. Cada nuevo tema se convierte en una conexión con otras materias, en primera y segunda etapa es de mucha ayuda, puesto que mediante ésta se puede globalizar fácilmente con otro bloque de contenido, para conseguir una percepción, tanto para lo que se representa en el nuevo tema como lo que ya se conoce. En la Educación Básica, se pueden emplear canciones que contengan metáforas

para luego discutir las en grupo. Es una estupenda oportunidad para que el alumno exprese y clarifique sus valores, a la vez que integra palabras nuevas a su vocabulario.

## Procedimiento para Seleccionar y Analizar una Metáfora

Florián Borbón (1997), indica ciertas normas para seleccionar una metáfora: decida con exactitud qué quiere usted enseñar y cuál es el principio general implicado. ¿Qué deseo que sepan los alumnos acerca de los riñones? ¿Cómo funcionan y su importancia para el cuerpo. ¿Cómo funcionan? Filtran desechos. ¿Cómo filtran los desechos? Seleccionan las moléculas. Algunas pasan a través, y otras quedan retenidas. (En una clase más avanzada deseará usted ser más específico respecto a este punto). ¿Cuál es su importancia para el cuerpo? Eliminan los desechos para que la sangre pueda transportar más nutrientes y recoger más desechos.

Primero se debe generar metáforas, se seleccionará la que mejor comunique el tema elegido para explicar y aclarar las discrepancias, es decir, los puntos en que la metáfora no encaje con el tema. *¿En qué puedo pensar que filtre desechos seleccionando algo, en otras palabras, qué funciona como un riñón?* (Llegado a este punto, siéntese y deje que vengan las ideas. No se deben forzar: se debe mostrar receptivo a las imágenes o a las ideas vagamente formadas). Un filtro de gasolina, o de una cafetera. Diferentes tipos de elementos clasificadores: un cernidor de arena, un calibre medidor de huevos, un dispositivo ordenador que selecciona toda tarjeta que presente un cierto tipo de perforaciones. Un estacionamiento en el que se admitan los carros portadores de un cierto adhesivo. Juegos escolares en los que exige un carnet de estudiante para participar en ellos.

Una pregunta que puede hacerse el docente es *¿Todas mis metáforas son clasificadoras? ¿Alguna de ellas purifica un sistema de circulación?* Un filtro de gasolina lo hace. *¿Hay alguien en la clase lo bastante familiarizado con un filtro de carburante como para comprender la metáfora?* -No. Está bien, todavía se puede utilizar para aclarar cosas más tarde, pero se debe buscar una metáfora clara para comprender la metáfora. *¿Y un cernidor de arena?* Puedo hacer una demostración con él, para que puedan ver cómo se efectúa la selección. Si no me es posible conseguirlo, puedo emplear un filtro para café, aunque se tendrá que puntualizar que los riñones no clasifican en base a sólidos contra líquidos. *¿En que se diferencian los riñones a un cernidor de arena?* No forma parte de un sistema circulatorio. Su clasificación es mucho más simple que la de los riñones; el cernidor de arena sólo utiliza el criterio del tamaño, en tanto que el riñón emplea unos criterios mucho más complejos.

Otro paso es trazar un plan de lección que incluya cómo obtendrá metáforas por parte de los alumnos. *¿Cómo voy a montar todo esto?* Primero, se emplea el cernidor de arena o el filtro de café para presentar el concepto de clasificación y separación y se explorará como encaja o no la metáfora (grado de complejidad en criterios para seleccionar, no como parte del sistema circulatorio).

Luego se puede hablar de otros elementos clasificadores y solicitar ejemplos a los alumnos. Comparar sus clasificadores con los riñones. Pedir modelos de clasificadores que purifiquen un sistema circulatorio y después ordenar que busquen en ellos los que filtra desechos. Si es necesario, sugerir el filtro de gasolina o el de la piscina. Para poder llevar a cabo una adecuada metáfora, es necesario tener bien claro el tema a explicar; la planificación y preparación de la clase es esencial para que el docente se enriquezca de esta experiencia. Manejar a la perfección la técnica de la metáfora requiere de mucha práctica y conocimiento del tema a dar, por lo tanto clarificar los objetivos antes de ir a una clase es de vital importancia. Las preguntas basadas en metáforas son un medio excelente para evaluar la comprensión.

**La Analogía:** según el Diccionario Larousse 1996, del griego *analogía*: es la relación de semejanzas entre cosas distintas. El grado de efectividad en el uso de la analogía depende en gran parte de la experiencia del alumno. El proceso de relacionar temas utilizando la analogía, conduce al alumno a desarrollar su percepción del mundo que le rodea, se enfatiza en el aprendizaje social de Bandura, ya que al representarle por ejemplo que el aparato circulatorio se asemeja a las autopistas o vías de comunicación de una ciudad, el alumno relaciona y llega verdaderamente a un aprendizaje significativo.

Florián Borbón (1997), recomienda hacer una lista de elementos o acontecimientos; lluvia de ideas, que intercedan en dicho tema a estudiar. Posteriormente, establecer semejanzas con sucesos anteriores; el alumno puede memorizar la respuesta de la primera pregunta, pero no de la segunda. La pregunta analógica requiere que los alumnos no sólo conozcan los acontecimientos que condujeron a cierta situación, sino que además los entiendan lo suficiente como para explicar su significado en función de otra cosa. Para establecer un ejemplo:

- Hacer una lista de los principales acontecimientos que condujeron a la Revolución Francesa, explicar su importancia: ¿En qué se asemejó el período previo a la Revolución Francesa: a la acumulación de una tempestad, y qué desencadenó en aquella? Incluya en su analogía los hechos principales que llevaron a la revolución. Al terminar el ejercicio los alumnos estarán en capacidad de entender lo suficiente como para explicar su significado en función de otra cosa, en este caso una tempestad.

En este proceso, la confianza constituye la base primordial. Los alumnos deben conseguir madurez para responder a nuevas técnicas escolares con la que no están familiarizados, y deben saber que sus errores no les dejarán en ridículo nunca. El docente debe ser muy perceptivo y ayudar al alumno a afinar sus capacidades sin criticarlo; buscar lo que hagan bien y construir a partir de ello. El proceso de aprender conexiones y semejanzas es más importante que el contenido específico de una lección dada. El método analógico tiene como objetivo crear nuevas ideas en cantidad y de calidad.

Tanto el pensamiento analógico como el metafórico son divertidos y no tan sólo efectivos. Los dos van de la mano; en una misma clase se pueden constituir metáforas como analogías. Todo está en la habilidad del docente y su preparación. Es un estilo de educación lógico, predominantemente verbal, hay poco lugar para al juego mental, pero la capacidad para jugar con ideas y conceptos es básica para la resolución de problemas y la creatividad.

Las paradojas también son muy utilizadas en literatura y son de excelente ayuda para los estudiantes describir, determinar y definir situaciones cotidianas de manera irónica, ver las diferentes expresiones verbales y su ventaja en la oratoria y narrativa para mayor léxico y dominio de su lenguaje y así se juega con la creatividad del estudiante en determinar una situación dada. Ramos 2005 afirma que aportan dinamismo a la clase, ya que las paradojas por lo general son cómicas, con lo que el docente puede utilizar la técnica del humor para posteriormente hacer una reflexión sobre el tema. Además de estimular el pensamiento.

## **El Pensamiento Visual**

Es la capacidad de generar y manipular imágenes visuales, ayuda en una amplia variedad de tareas, entre ellas: recordar informaciones, aprender a deletrear palabras, efectuar funciones matemáticas y resolver problemas prácticos que impliquen relaciones espaciales. Una de las mejores maneras para adiestrar capacidades de observación es la que consiste en pedir a los alumnos que dibujen lo que ven.

Dibujar exige mirar cuidadosamente y observar tanto los detalles que no se advierten, de sus partes que no quedan registradas, como las relaciones espaciales en general. Además, el dibujo es una representación visual de lo que el alumno ha visto; puede aportar una percepción acerca de cómo él ve las cosas que está dibujando. *¿Acaso olvida cosas? ¿Qué es destacado y qué es ignorado?* Si ha olvidado algo, el docente puede enseñarle el lugar donde ese algo debiera estar y, pedirle que mire de nuevo y vea lo que debe estar allí.

Si todavía no logra distinguir el detalle, dibujará el docente y pedirá al alumno que lo encuentre en el objeto que se está dibujando. Trabajando a fondo con los dibujos de los alumnos, se puede aprender el modo como observan y enseñan a colmar faltas. Reconocer el valor del dibujo como instrumento del pensamiento abre el camino para una nueva cooperación entre profesores de arte y otros miembros de la clase docente, lo que se espera con la reforma curricular de la III Etapa de Educación Básica; la globalización de las materias.

Imaginemos como se enriquecería el currículo si los alumnos pudieran emprender un curso tipo instrucción en equipo de dibujo y redacción, haciendo que cada semana la clase de biología dedicara una hora al profesor de arte para aprender a dibujar las formas de vida que se estudian en ella, y que la historia incluyera el estudio del arte contemporáneo a los acontecimientos de cada época. Tal como dibujar puede agudizar la capacidad de la observación, la descripción verbal también puede contribuir a ello. (Florián Borbón 1997, p. 107).

El simple pase de una película o la disponibilidad de fotografías no garantizan que los alumnos hagan uso de ello como instrumentos de aprendizaje. Muchos de estos contemplan los filmes como una diversión placentera que no les exige pensar ni esforzarse. Deben ser educados para que extraigan información de un medio visual, tal como se les enseña a encontrarla en una presentación verbal. Antes de pasar una película, se le debe ofrecer al alumno directrices acerca de lo que se ha de buscar. Entonces el docente puede hacer preguntas y exigir que los alumnos apoyen las conclusiones con pruebas sacadas de las fotos o de la película (*¿Cómo es el clima? Es caluroso. ¿Qué has visto para convencerte de ello?*: (La gente apenas llevaba ropa puesta y habían muchas palmeras). Ramos 2005 plantea necesario conocer el método del foro y formular preguntas claras para saber a dónde se quiere llegar con la película.

Adiestrar al alumno para que se convierta en observador experimentado es tan importante como enseñarle a ser lector cuidadoso. Las capacidades esenciales, como clasificar, generalizar, abstraer, afinar su percepción, pueden desarrollarse todas ellas con materiales visuales, así como con los verbales. Hay dos puntos que un docente debe tener en cuenta al integrar la representación visual en las actividades de su clase apoyadas en la teoría del Asociacionismo. Son:

1. Presentar y aclarar ideas gráficamente, y 2. Enseñar a los alumnos a interpretar y utilizar la representación gráfica. Durante la mayor parte de su tiempo, el docente utiliza imágenes gráficas con la finalidad de presentar, clarificar ideas y conceptos. Puesto que estas imágenes son instrumentos

de aprendizaje, deben constituir una cuidadosa reflexión sobre el tema. No es necesario que sean hermosas ni que estén adornadas, pero sí deben ser claras.

En cambio, los dibujos de los alumnos representan a menudo intentos para comprender el tema. Pueden ser incompletos o imperfectos y sus errores deben ser considerados como medio para descubrir dónde el alumno necesita ser reforzado. Si los alumnos creen que sus dibujos han de ser perfectos, no los utilizarán cuando más los necesiten, es decir, en aquellos casos en que no comprendan claramente la materia a aprender. Por consiguiente, salvo en aquellos casos en que dibujar forma parte de un *test*, el dibujo ha de ser usado como instrumento para aprender. Los errores deben ser complementados con un: *Ah, esto me ayuda a ver dónde está el problema*, y no con un: *Esto está mal*.

Al considerar las **Palabras clave** para presentar un concepto o una información importante, se debe escribir claramente en la pizarra las palabras que centran la atención, organizan información y refuerzan la presentación hablada. Ver las palabras escritas –en un mapa- ayudará efectivamente a los alumnos a identificar los puntos principales que usted considera que deben comprenderse.

El mapa permite al alumno y docente organizar el material en forma gráfica, de modo que puedan ver información y relaciones en un contexto visual. Permite también a los alumnos pasar de una idea a la siguiente, libre de las exigencias de la organización lineal, y con ello contribuye a la fluidez y la flexibilidad de su pensamiento. Ofreciéndole al mismo tiempo, un sentido del conjunto de las partes significativas. En el ideograma, la idea central se coloca en el centro del papel y es rodeada con un círculo. Se disponen alrededor de ella otras ideas, con flechas que indican cómo un punto dirige al siguiente.

## El Periódico Escolar

Dentro de las actividades normales de un colegio se encuentra el Periódico Escolar, pero aunque es una iniciativa para lograr que se mantenga en el tiempo, debe disponer de una estructura mínima para que pueda consolidarse y alcance los objetivos propuestos. Su filosofía debe caracterizarse por el intercambio de noticias y la exposición de acontecimientos gratos que reflejen lo que acontece fuera y dentro del plantel.

**La actualidad, un disparador creativo en el aula de clase.** Muchas veces, cuando la sociedad entera debate un tema que la afecta, se dice que es actualidad, que vive la calle y transmiten los medios de comunicación y ésta

puede imponer el contenido de la clase. Es también una característica importante de los contenidos transversales llenos de actualidad y elevada relevancia social.

Este método no pretende que el docente olvide la planificación habitual, sino que intente constituir este debate en el aula de una manera que integre el pensamiento, opinión y sentimientos de los alumnos. Si los estudiantes no pueden hablar de otra cosa, será seguramente porque la sociedad tampoco habla de otro tema. Es ahí cuando entra la habilidad del maestro adiestrado con pensamiento divergente para llevar una estrategia creativa y darle el valor a las noticias importantes que el alumno debe analizar para darle posibles soluciones, como los seis sombreros para pensar de Edward de Bono, por ejemplo.

El docente no deja el diseño curricular; lo flexibiliza y actualiza con hechos de la realidad cotidiana. El programa, por ejemplo, podrá no incluir alguna noticia reciente vinculada con los niños de la calle, como un contenido específico. Pero la relación de este hecho con los derechos humanos, la discriminación, la tolerancia y la convivencia democrática, lo convierten en un claro contenido curricular. Es probable que la coyuntura nunca figure en el diseño porque nos toma por sorpresa, y generalmente, no se puede prever, aun así, si se puede introducir en la planificación. Y la actualidad entonces, puede ser un disparador de la actividad didáctica.

Situar la actualidad en el aula de clases es una buena alternativa *¿Por qué?* Porque ayuda a analizar y reflexionar sobre ella, desde el rol de docente investigador, a motivar a los alumnos, a la vez que contempla y procesa la información (correcta o incorrecta) que los alumnos hayan recibido de otras fuentes, ayudando así a estimular el pensamiento lógico, aportar soluciones, establecer metáforas, hacer analogías e incluso paradojas.

## **Cómo Extraer Información de los Medios de Comunicación**

Tovar (2005), afirma que no existen caminos únicos; sin embargo, es importante reconocer el valor de sistematizar y organizar las ideas disparadoras e informaciones que puedan generar la integración de los medios de comunicación en el aula de clases. Estas son algunas recomendaciones generales que pueden orientar nuestro trabajo en el aula:

- Preguntar a los alumnos qué noticias o sucesos ha visto y qué preguntas tiene. Llevar a la escuela algunas informaciones que considere interesante e invitar a los alumnos a investigar noticias de televisión, radio y la prensa

para compartirlas en clases. Anotar las informaciones que traen los alumnos desde sus hogares y las opiniones que van apareciendo. Detectar el grado de información recibida, las posibles impresiones y los interrogantes principales.

¿Qué hacer ahora con todas las frases y opiniones de los alumnos? Es esencial organizar etapas de trabajo. Es muy importante encarar fuentes de información que enriquezcan el proyecto para permitir que los alumnos: identifiquen el problema; analicen; comparen; confronten y por último, construyan sus propias opiniones y las compartan. Para esto es necesario ampliar la información y armar el proyecto a partir de estos contenidos. Muchos docentes deciden formar grupos de trabajo con funciones y responsabilidades de investigación específicas.

Las consultas a las fuentes permitirá desarrollar dos dimensiones principales: objetivar la realidad, tematizarla y convertirla en foco de estudio; permite a los alumnos reflejar su preocupación por un problema que los afecta, y al mismo tiempo, hacer sus propias conclusiones, para interpretarlo haciéndose observadores e investigadores de esta realidad y así poder transformarla tomando en cuenta su entorno, a la vez de valorar el sentido de ciudadanía. La clave para hacer la selección del tema de actualidad es muy simple, lo que hay que hacer es proponer que los alumnos miren y descubran su propio entorno, acercarlos a la sociedad, integrarlos, que se identifiquen con el medio que los rodea. Esto los hará más perceptivos y capaces de poner a prueba todas sus capacidades creativas a favor de un bien común. Estarán utilizando el pensamiento divergente.

*¿Qué está sucediendo nuevo en nuestra ciudad, país o el mundo? ¿De qué hablan los vecinos estos días?, ¿Qué temas de nuestra comunidad nos está preocupando? ¿Qué se está discutiendo? ¿Qué debería cambiar en nuestra sociedad o en el mundo? ¿Qué problema debería resolverse? ¿De qué tema nos interesaría saber más?* Son los medios de comunicación los que pueden ayudar a encontrar el tema de actualidad que no interesa aportar a los alumnos, ya que en ellos hay siempre una información más importante que otra. Preguntaríamos *¿Cuáles noticias destacan hoy en la televisión, la radio y los periódicos?* Tal vez estas noticias que llevan los alumnos al aula coinciden con las que debate la gente, por eso, decimos que los medios de comunicación pueden ser la «agenda pública» de la población.

De todas las noticias jerarquizadas por la televisión, radio y el periódico, alumnos y docentes elegirán posiblemente, la que más le interese, preocupe o afecte: el aumento en el consumo de drogas, la contaminación ambiental y atmosférica, la inflación, el alcoholismo, entre otras. Se trata que el docente

traslade a las actividades didácticas la actualidad que preocupa y conmociona a la comunidad, ponerla en palabras es indispensable para contener la angustia de los alumnos, para enseñarles a procesar el tema con la debida información y analizarlo más racionalmente, para resolver la situación, aprender a proponer alternativas de solución y participar en la sociedad.

Conociendo por la información que reunirán los alumnos del periódico, desarrollarán habilidades intelectuales, ya que permite ampliar la capacidad para hacer preguntas, interpretar y sistematizar la información. Es importante, finalmente, que la dimensión participativa sea el cierre del proyecto. Los alumnos deben construir sobre la base de sus conocimientos, su opinión sobre el tema, para tomar una decisión y actuar, considerar todos los factores que intervienen en el proceso de la discusión de un problema. Un diario mural en la escuela con los resultados de la investigación incluyendo sus propias opiniones, una carta al correo de lectores de un diario local, una campaña o una visita a un medio radial son distintas formas de finalizar el trabajo, con una actividad proyectada hacia la comunidad y con un alto significado social.

Florián Borbón, 1997, considera que en el **Bosquejo de Ideas**, el proceso de producción del bosquejo es más importante que el bosquejo en sí, porque al pensar en cómo representar gráficamente un concepto, el autor amplía su comprensión del mismo. Pasar de la manifestación verbal de una idea a una representación visual exige pensar de una nueva manera en esa idea, considerar unos elementos que tal vez no se hayan manifestado nunca con anterioridad, y descubrir nuevas posibilidades. El resultado puede ser un aumento en la comprensión y en la percepción. Elija uno de los ejercicios siguientes a fin de conseguir un poco de experiencia en este tipo de traducción de un medio a otro.

**Ejercicio 1: Seleccione** un concepto que planee enseñar y que generalmente explica de forma verbal (no utilice ninguno de los que ilustra con diagramas). Seguidamente, dibuje el concepto haga un diagrama del mismo. No le preocupe la posibilidad de que los demás no entiendan su trabajo, y no piense en lo que dibujará antes de empezar a hacer. Puede utilizar las palabras como etiquetas.

**Ejercicio 2: Escriba** uno o dos párrafos describiendo su estilo de enseñanza. Seguidamente tome una hoja de papel en blanco y haga un esbozo de su estilo de enseñanza, de cualquier manera que éste le sugiera. Puede emplear imágenes para crear un cuadro, o bien puede construir un mapa o diagrama. Puede emplear las palabras como etiquetas.

Cuando un alumno tiene dificultad para comprender una idea o concepto, puede pedirle que lo dibuje, tal como él lo entiende, y después que use el

bosquejo de ideas como medio para aclarar el concepto. Hágale explicar su esbozo mientras lo está dibujando, ya que no es el bosquejo lo importante, sino el pensamiento que ha producido. Esta técnica se puede aplicar en cualquier asignatura. Por ejemplo: Ciencias: Dibuje lo que crea ser una semejanza del proceso / estructura / sistema. **Historia:** Enséñeme qué aspecto tendría ese período si trazar un mapa del mismo. Dibuje las relaciones de poder. **Lengua:** Si expresa este concepto en forma de un diagrama o de un esbozo de ideas. *¿Qué aspecto tendría?* Todos estos elementos pueden ser mucho más expresivos y efectivos al emplear el color. Ensaye y compruebe todas las posibilidades que puede ofrecer en su clase.

## Inteligencias Múltiples

Conocer las inteligencias de cada uno, a través de la observación. Al respecto Gardner, (2000), sostiene que existen distintos tipos de inteligencias, y en consecuencia como los alumnos aprenden de formas diversas. Cuando se identifica la forma particular como se manifiesta es inteligencia en cada niño, los docentes pueden tomar ventaja de ellas para hacer más fáciles y fluidos los procesos de aprendizaje. Dentro de los objetivos que persigue las inteligencias múltiples están: integrar todo el cuerpo para el aprendizaje, construir un nuevo enfoque para desarrollar la creatividad con el fin de de aplicarla y mejorar la forma en cual se está facilitando; aportar nuevas herramientas para perfeccionar los sistemas clásicos de aprendizaje, lograr los aprendizajes significativos en los alumnos por medio de aprender haciendo, construir los Proyectos Pedagógicos de Aula utilizando las inteligencias múltiples.

A pesar de existir mucho material al respecto, el docente aún no tiene la habilidad para desarrollar esta estrategia en el aula, puesto que resulta complicado descubrir 8 inteligencias en 35 o 40 alumnos. Todos los alumnos poseen todas las inteligencias; unos desarrollan una o unas más que otros, la cuestión está en aplicar estrategias para desarrollar todas las habilidades de manera holística. Sin embargo se ofrecen unos *tips* para tener claro en que consisten estas inteligencias:

**a) Inteligencia lingüística:** Habla y escribe mejor que el promedio de edad. Cuenta historias, relatos, cuentos y chistes. Tiene buena memoria. Disfruta del juego de palabras. Se divierte leyendo, Se divierte al escuchar historias, cuentos, etc.

**Actividades recomendadas:** Leer cuentos e intercambiar comunicación frecuentemente. Jugar con los alumnos al teclado de la máquina de escribir, la grabadora y el computador. Estimular la lectura a través de avisos

comerciales. Hacer juegos de palabras. Pedirle a los alumnos que escriban cuentos para conmemorar una fecha especial. Hacer crucigramas, sopa de letras para reforzar alguna área. Escribir un diario. Aprender una palabra diariamente. Dar instrucciones orales para realizar una tarea. Crear un periódico en la clase. Participar en un debate. Leer habitualmente periódico.

- b) Inteligencia Lógico Matemática:** Hace muchas preguntas de cómo funcionan las cosas. Resuelve problemas aritméticos. Disfruta de la clase de matemáticas. Encuentra interesante los juegos matemáticos. Disfruta jugando. Piensa de una forma abstracta.

**Actividades recomendadas:** Resolver problemas de matemáticas utilizando la manipulación de objetos. Ejercitar operaciones básicas. Hacer algo utilizando la manipulación. Guiar un experimento científico. Visualizar ecuaciones. Crear diagramas para los contenidos de los objetos. Crear líneas de tiempo. Comparar y contrastar más de dos objetivos. Utilizar analogías. Construir con bloques. Clasificar objetos. Escribir la historia de un problema de matemática. Jugar ajedrez. Medir diferentes objetos en el aula.

- c) Inteligencia Espacial:** Lee mapas, cartas y diagramas más que un texto. Disfruta de las actividades artísticas. Dibuja figuras avanzadas para su edad. Disfruta haciendo rompecabezas, laberintos, etc. Hace construcciones. Se aprovecha más de los dibujos que de las palabras.

**Actividades recomendadas:** Jugar damas chinas. Adivinar objetos dentro de una bolsa. Hacer un mapa de la urbanización donde vive. Ilustrar una historia escrita. Elaborar un video. Elaborar afiches, carteleras. Visualizar situaciones, objetos, historias. Armar rompecabezas. Taparse los ojos y caminar alrededor del salón. Soñar despierto un lugar vacacional. Crear una escultura con arcilla o masa flexible, etc.

- d) Inteligencia Kinestésica:** Sobresale en uno o más deportes; Mueve, golpea o lleva el ritmo cuando está sentado en un lugar, imita los gestos o posturas de otras personas, disfruta corriendo, saltando, muestra habilidades viso-motóricas; tiene una manera dramática de expresarse a sí mismo, disfruta trabajando con experiencias táctiles.

**Actividades recomendadas:** Hacer mímicas, dramatizar, bailar, expresar emociones; aprender el lenguaje de los signos, planificar show de títeres, actividades al aire libre, ejercicios de kinesiología, practicar deportes, realizar trabajos manuales; amasar.

- e) **Inteligencia Musical:** Recuerda melodías y canciones, tiene buena voz para cantar, toca un instrumento o canta en un coro, tararea para sí mismo, golpetea sobre la mesa. responde cuando suena una melodía.

**Actividades recomendadas:** Escribir canciones, adaptar contenidos a canciones o músicas; escribir comerciales, hacer instrumentos musicales, cantar en la clase una canción favorita, tocar un instrumento musical, hacer una lista de la música que calma, inspira o agita; escuchar melodías de los sonidos de la naturaleza, cantar canciones de cuna; ir a conciertos, agrupar piezas musicales según el ritmo, inventar una canción de cuna.

- f) **Inteligencia Interpersonal:** Disfruta de la convivencia con los iguales, parece ser un líder natural, aconseja a los iguales que tienen problemas, pertenece a clubes, comités u otras actividades parecidas; le gusta jugar con otros compañeros, tiene buen sentido de la empatía, los compañeros buscan su compañía.

**Actividades recomendadas:** Trabajar cooperativamente con otros en una tarea asignada. Entrevistar a estudiantes u otras personas. Jugar juegos de mesa. Discutir un acontecimiento en grupo. Dirigir una encuesta. Escribir una historia junto a un compañero. Resolver conflictos en el aula. Realizar voluntariados / enseñar a otros.

- g) **Inteligencia Intrapersonal:** Despliega un sentido de la independencia. Tiene un sentido realista de sus fuerzas y debilidades. Tiene un buen sentido de la auto-dirección. Expresa con precisión cómo se siente. Es capaz de aprender de sus fracasos y éxitos en la vida.

**Actividades recomendadas:** Técnicas efectivas para desarrollar el pensamiento (OPV – CTF-C y S-PMO- PNI-APO-ADI-PPP-Los Seis Sombreros). Percibir a través de los cinco sentidos. Reflexionar para desarrollar la auto disciplina. Reunir información acerca del cerebro humano para identificar capacidades humanas. Desarrollar habilidades del pensamiento. Imaginar para estimular el pensamiento creativo. Visualizar para memorizar información y sentirse bien. Crear para estimular el trabajo manual, la expresión corporal, promover la lectoescritura y fomentar el trabajo en equipo.

- h) **Inteligencia Naturalista:** Reconoce y aprecia el mundo natural que le rodea, influye en el estado de ánimo cuando llueve, hace sol, etc.; se deja impactar por el mundo natural opuesto al creado por los seres humanos, muestra especial interés al plantar flores, disfruta de los animales y los valora, disfruta del paisaje, admirando un amanecer o un atardecer.

**Actividades recomendadas:** Utilizar al máximo el entorno (Cerros, zoológicos, otros), elaborar proyectos ecológicos, fabricar papel artesanal, elaborar huertos, hacer que los alumnos cuenten historias acerca de sus mascotas y si es posible que la traigan al colegio; elaborar actividades donde se aprecie el amor y la sensibilidad para la naturaleza, visitar el planetario, utilizar el telescopio, elaborar actividades para reconocer especies de animales o plantas, hacer campañas para mantener limpio el salón, mantener alguna planta en el aula, mantener una pecera, elaborar una hemeroteca con los fenómenos naturales que vienen ocurriendo, escribir lo que se siente ante un fenómeno de la naturaleza.

Haciendo una sinopsis de lo anterior, se concluye que todo individuo posee las diferentes inteligencias; y que para desarrollar una, automáticamente también se desarrollan dos o más, ya que al involucrar la vista, relaciona al tacto, la audición, el pensamiento. Para lograr una mejor comprensión del alumno es necesario evaluar la forma del como prefiere aprender. Todas las personas desarrollan formas que amplíen su capacidad de aprendizaje.

Así, aplicar estrategias para hacer preguntas relacionadas con la comprensión, aplicación y creatividad de los conocimientos, tales como: ¿Qué comprensiones tengo sobre esto? ¿Cuál es su finalidad? ¿De qué parte consta? ¿Cuál es su estructura? ¿Qué ejemplos puedo presentar? ¿Qué problemas plantea? ¿Qué aspectos confusos plantea? ¿Qué aplicaciones tiene? ¿Hay otra forma de ver esto? ¿Qué valor tiene para mí? Recordemos que a una mala pregunta, una peor respuesta. (Margarita Sánchez).

## **Estrategias para aprender a aprender**

**Técnica de la Ojeada:** Ver títulos y encabezamientos, examinar ilustraciones y gráficos, captar el tema general, identificar las partes, descubrir relaciones entre ellas.

Estrategias y ejercicios para desarrollar el pensamiento creativo

**CT.F: (Considere todos los factores).** Objetivo: Considerar todos los factores a tener en cuenta para tomar una decisión o pensar en algo. Material: Papel y lápiz. Edad: 12 años en adelante.

**JUGANDO:** Los alumnos deberán realizar los siguientes ejercicios. Tenga en cuenta, dar un tiempo prudencial a los jugadores, para que puedan contestar todas las preguntas.

**Ejemplo:** Hace algunos años en una ciudad se aprobó una ley en la cual era necesario que todos los edificios tuviesen en el sótano estacionamientos

amplios para los vehículos de las personas que trabajan en ellos. De esta maneja, todos los que trabajan allí tenían siempre un lugar donde estacionar. Después de un tiempo fue necesario cambiar esta ley, ya que resultó ser un grave error. ¿Cuáles fueron estas razones?

Las personas responsables de apoyar esta ley olvidaron considerar un factor. El hecho de facilitar el estacionamiento de los autos estimuló a todas las personas que fuesen manejando a su sitio de trabajo, y así la congestión del tráfico en las calles se convirtió en un problema mayor aún.

-Un hombre compra un auto de segunda mano para su familia, y al hacerlo toma en consideración los siguientes factores: que la persona que lo está vendiendo, sea su dueño; que el precio del auto, la marca y el color, la potencia del motor y la velocidad que puede desarrollar; que todas las partes mecánicas funcionen perfectamente, que sea lo suficientemente grande para la familia.

¿Cuáles son los factores que omitió? Haga un **CTF** completo acerca de los factores a considerar al elegir una carrera.

-Un inventor ideó una pastilla para reemplazar el desayuno, muy pequeña, pero con el contenido alimenticio y vitamínico necesario. Después de tomar esta píldora no se siente hambre durante cinco horas. ¿Se debe permitir esta pastilla para todas las comidas?

¿Cuáles son los factores a considerar? y ¿Cuáles son los factores que debería considerar al escoger su estilo de peinado? Si se tiene que entrevistar a una persona que aspira a ser profesor, ¿qué factores se deben considerar? Finalmente se harán las siguientes reflexiones: ¿Resulta fácil pasar por alto los factores significativos? ¿En qué momento es más importante considerar todos los factores, o únicamente los más primordiales? ¿Pruebe el realizar un CTF basado en el proceso de pensamiento de otra persona, es posible que pueda decirle a esa persona, cuales de los factores han sido omitidos?

- a. ¿Qué factores debe usted tomar en cuenta cuando va a diseñar una silla?
- b. Una pareja joven se siente indecisa en cuanto a su futuro, no saben si deben casarse enseguida o esperar un tiempo. ¿Qué factores deben tomarse en consideración para tomar su decisión? y cuando va a decidir en qué forma va a pasar usted sus vacaciones, ¿qué factores debe tomar en cuenta?

**APE – Alternativas, Posibilidades, Elecciones: Objetivo:** determinar varias alternativas para alguna situación. Material: papel y lápiz. Edad: 12 años en adelante.

**JUGANDO:** El educador formará grupos de cinco jugadores y les dará dos preguntas para que estos propongan diferentes soluciones e intercambien sus respuestas en plenaria.

Ejemplo: Aparece un carro estrellado en el fondo de un barranco y el conductor está muerto. ¿Qué pudo haber sucedido?: -El conductor sufrió un infarto o se desmayó. -El auto sufrió una falla mecánica, una explosión o un caucho le estalló. -El conductor estaba ebrio. -El conductor no calculó debidamente la curva de la carretera. -El conductor sufrió una picadura de avispa y perdió el control. -El conductor fue asesinado primero y luego fue colgado en el auto estrellado. -Un hombre entra a un bar y pide un vaso con agua y grita inmediatamente después, ¿Qué explicaciones posibles en este caso? -Usted descubre que su mejor amigo es un ladrón. ¿Qué alternativas tiene usted? -El sistema de correos está perdiendo grandes sumas de dinero. Si usted fuese de la oficina de correos, ¿Qué alternativas tendría?

-La joven más inteligente de la clase comienza a cometer errores deliberados en su trabajo. ¿Cuáles son las explicaciones posibles de este hecho?

a. Cada vez menos personas desean ser científicos. b. ¿Qué explicaciones posibles existen para que esto ocurra y qué medidas se podrán tomar para evitarlo?

Se realiza la siguiente reflexión: ¿Cuál es el objeto de buscar alternativas? ¿Cómo saber cuál es la alternativa mejor o más adecuada? ¿Cuándo debemos dejar de buscar otras posibilidades? ¿Cuándo resulta más útil buscar nuevas alternativas?

-El dueño de una fábrica sabe que si le paga a sus obreros los salarios que éstos reclaman y que posiblemente merecen, perderá dinero y tendrá que cerrar la fábrica. Esto traerá como consecuencia desempleo en esa área. ¿Qué alternativas tiene el dueño de la fábrica?

-Una joven desea contraer matrimonio pero tiene que permanecer en su casa cuidando a su padre que es un anciano. ¿Qué alternativas existen en este caso?

-En la lucha contra la contaminación ambiental, ¿Qué alternativas existen?

Reconocemos el valor de los programas de la enseñanza directa de la televisión, el computador, la prensa y el video. Pero debemos tener en cuenta que no todos los alumnos tienen que estar igualmente preparados para

beneficiarse de estos elementos. Además ha quedado evidenciado cómo la participación física y motriz intervienen en el desarrollo del pensamiento del ser humano. El juego grupal es de esencial importancia, si está adecuadamente estructurado, sirve para fomentar más la cooperación que la competencia. Promueve la comunicación bilateral, en el ser humano: de dar y recibir.

Existen otras estrategias para desarrollar el pensamiento creativo como:

- \* DV: Descubrir valores.
- \* OPA: Opiniones ajenas.
- \* C y R: Consecuencias y resultados.
- \* PNI: Positivo, negativo e interesante
- \* MFO: Metas, fines y objetivos.
- \* PIM: Prioridades importantes.

Todas estas estrategias que pueden ayudar al docente en su labor diaria a estimular la ideología creativa y participativa en el aula, hacer alumnos aptos para enfrentar cualquier problema y aportar soluciones tanto efectivas como eficaces. La educación creativa exige personas dotadas de iniciativa, plenas de recursos y confianza en sí mismos, preparadas para afrontar problemas personales e interpersonales de cualquier índole.

Educación en la creatividad equivale a educar para el cambio, la innovación. Enrumbarse hacia la concepción de una nueva educación de «*desaprender*» viejos paradigmas, así preparados práctica y tecnológicamente, estar siempre a la vanguardia educativa en pro de nuestros alumnos; puedan alcanzar la plenitud intelectual necesaria para afrontar los problemas que se le presentarán en el día a día. Educar para la vida, aunque suene repetitivo, no siempre se lleva a cabo en las aulas de clases, el docente venezolano está en desventaja, puesto que lamentablemente no se le ha preparado para impartir conocimientos sobre creatividad.

Es por ello que amor, creatividad y acción es un sistema inherente, visible y propio de los seres humanos: manifestarlo es un compromiso personal, mirar el interior y actuar siempre en bien de las demás personas. No es ético no ser creativo; ser creativo implica ser ético. Es de importancia imperiosa, tener en cuenta como misión el reconocimiento del ser humano en todas sus dimensiones: sentimientos, pensamientos y acciones concretas para así lograr una armonía y mejor convivencia entre la humanidad y el ecosistema de nuestro planeta.

En este orden de ideas el proceso de cambiar cualquier cosa es tan básico como el propio estilo de enseñanza; es un proceso lento, que exige largo tiempo de preparación y verdadera convicción de querer cambiar. Es importante comprender que los cambios pequeños efectuados continuamente a lo largo de un año, pueden equivaler a un gran cambio que probablemente será mucho más duradero que unos cuantos proyectos grandiosos.

La creatividad es un atributo inherente, en mayor o menor grado, a todo ser humano, que ha pasado a considerarse como un bien social, por ser una herramienta clave para existir, crecer y triunfar. Es una forma de vivir la vida plenamente, de participar en grande y hacer la historia en lugar de sufrirla, de no marginarse, ni dejarse marginar. (Rodríguez 2000, citado por Moreno 2003).

Con este aporte se pretende que el docente busque, descubra y encuentre diferentes formas de educar, aplicando diferentes estrategias; innovadoras, creativas, que exalten todas las potencialidades de los alumnos, haciendo de la actividad didáctica una aventura atrayente para los estudiantes quienes siempre están en busca de más; esto hará una sociedad preparada adecuadamente a los avances cada día más vertiginosos, sin embargo, con un docente capacitado, abierto a los cambios, hará una verdadera revolución educativa hacia la sociedad del Siglo XXI que tanto necesita capital humano, digno y que sepa representar los roles que le tocará cumplir.

El docente al incorporar estas estrategias facilitadoras de la creatividad y profundizar aún más en la gran variedad existente, se convierte así en un educador nuevo, dinámico, siempre buscando maneras diferentes para atraer a sus alumnos, convirtiéndose en investigador de su propio trabajo, experimentando siempre modos, formas, alternativas docentes que darán sus frutos en corto, mediano y largo plazo.

La riqueza de un país se valora en términos de su potencial innovador, y el medio idóneo para activar este potencial, es la escuela. En el campo educativo, la creatividad es hoy una exigencia. Es un llamado a los docentes a permitir que ésta fluya y se manifieste a plenitud en todas sus dimensiones.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

De Bono, E. (1995). *Seis Sombreros para Pensar*. Barcelona. España. Ediciones Juan Granica, S.A.

Diccionario Larousse Ilustrado (1996). Estados Unidos. Larousse S.A.

Enciclopedia de la Psicopedagogía. (1981). Barcelona. España. Océano.

- Enciclopedia General de la Educación (2000). Madrid, España. Océano.
- Florián Borbón, S. F. (1997). *Estrategias para Implementar la Creatividad*. Colombia. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Goleman, Daniel (2000). *Educación con Inteligencia Emocional*. España. Litografía Rosés, S.A.
- González, E. (2005) *Manual para Usar El Periódico en la II Etapa de Educación Básica*. El Carabobeño. Imprime. Naguanagua. Carabobo – Venezuela.
- Heller, M. (1995). *El Arte de Enseñar con Todo el Cerebro*. Caracas, Venezuela. 2ª Edición. Biosfera.
- Moreno, L. (2003). En *Candidus*. Revista educativa. Valencia, Venezuela.
- Ramos, M. (2004). En *Definiciones, Teorías, Ejercicios, Orientaciones*. Facultad de Ciencias de la Educación U.C. Valencia, Estado Carabobo. Venezuela. Mimeografiado.
- Ramos M. (2005). *Educadores Creativos, Alumnos Creadores*. Universidad De Carabobo. Valencia. Venezuela.
- Ramos, M. (2002). *Programa Para Educar En Valores*. El Hatillo. Edo. Miranda. Venezuela. Paulinas Distribuidoras.
- Sánchez M. (1998). *Desarrollo de Habilidades del Pensamiento*. Guía Del Instructor. Editorial Trillas. México
- Tovar M. (2005). *La Actualidad, un Disparador en Clase*. Instituto Universitario Pedagógico «Monseñor Rafael Arias Blanco». Valencia. Mimeografiado.