



**EDUCACIÓN**  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD AJUSCO  
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**TALLER DE ENSEÑANZA CREATIVA PARA ESTUDIANTES  
NORMALISTAS  
PROPUESTA PEDAGÓGICA**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO  
DE LICENCIADO EN PEDAGOGÍA**

**PRESENTA:  
LUIS GENARO AGUILAR MARTÍNEZ**

**ASESOR:  
MTRA. MARÍA DEL CARMEN MÓNICA GARCÍA PELAYO**

**CIUDAD DE MÉXICO, ENERO 2024**



**EDUCACIÓN**  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



**Secretaría Académica**  
Área Académica 5  
Teoría Pedagógica y  
Formación Docente  
Programa Educativo:  
Licenciatura en Pedagogía

Ciudad de México, mayo 12 de 2023

**TURNO MATUTINO**  
F(06) S(11)

## DESIGNACIÓN DE JURADO DE EXAMEN PROFESIONAL

La Coordinación del Área Académica Teoría Pedagógica y Formación Docente, tiene el agrado de comunicarle que a propuesta de la Comisión de Titulación ha sido designado **SINODAL** del Jurado del Examen Profesional de: **LUIS GENARO AGUILAR MARTÍNEZ**, pasante de esta Licenciatura, quien presenta la **PROPUESTA PEDAGÓGICA**: titulada: **"TALLER DE ENSEÑANZA CREATIVA PARA ESTUDIANTES NORMALISTAS"**, para obtener el título de Licenciada en Pedagogía.

Reciba un ejemplar de la misma para su revisión y **DICTAMINACIÓN**. Se le recuerda que con base en el Artículo 39 del Reglamento General de Titulación Profesional de Licenciatura, dispone de un plazo no mayor de 20 días hábiles, a partir de la fecha de recibido, para emitir el dictamen por escrito correspondiente.

JURADO	NOMBRE	FIRMA	FECHA
Presidente (a)	EURÍDICE SOSA PEINADO		
Secretaria (o)	MARÍA DEL CARMEN MÓNICA GARCÍA PELAYO		
Vocal	MARÍA DEL CARMEN SALDAÑA ROCHA		
Suplente	CLAUDIA ROSALINDA SEGURA LÓPEZ		

Atentamente  
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

**EVA FRANCISCA RAUTENBERG Y PETERSEN**  
Coordinadora del Área Académica:  
Teoría Pedagógica y Formación Docente  
Programa Educativo: Licenciatura en Pedagogía

**NOTA:** Oficio revisado y aprobado por el Consejo de la Licenciatura en Pedagogía el 03/10/14 y por el Consejo Interno del Área Académica 5: Teoría Pedagógica y Formación Docente el 23/10/14 y entró en vigor el 05/11/14. c.c.p.- Comisión de Titulación.

Alumno.  
IEH/SUP/ECO

## Índice

Introducción .....	3
Capítulo 1. Antes de la creatividad en educación .....	5
1.1 Creatividad.....	7
1.2 El proceso creativo .....	9
1.3 De la invención y creación .....	12
1.4 La falsa creatividad .....	13
1.5 El pensamiento creativo .....	16
1.6 De las posturas en creatividad .....	19
1.6.1 Darwin para Gruber .....	19
1.6.2 Vygotsky .....	20
1.6.3 Csikszentmihalyi .....	22
1.6.4 De Bono .....	23
Capítulo 2 Enseñanza y aprendizaje en comunión .....	24
2.1 Sobre algunos enfoques (no creativos) de enseñanza .....	26
2.2 Consideraciones genéricas sobre la enseñanza .....	29
Capítulo 3 Hacia la creatividad en la educación .....	30
3.1 Limitaciones para la creatividad educativa .....	32
3.2 Sobre creatividad .....	34
3.3 Aportaciones de una enseñanza creativa .....	38
3.4 De una evaluación creativa .....	44
3.5 Técnicas creativas .....	45
3.6 Multicreatividad .....	48
3.6.1 Escritura creativa .....	48
3.6.2 Narrativa como parte de la enseñanza .....	50
3.6.3 La ilustración .....	52
Capítulo 4 Postulados de la creatividad .....	54
Capítulo 5 Taller creando estoy innovando voy .....	58
5.1 Comienza el taller .....	58
5.2 diseño y desarrollo del taller .....	60
Conclusión .....	85
Referencias .....	86
Anexos.....	88

## Introducción

La creatividad está presente en nuestra cotidianidad, a pesar de que se crea lo opuesto, debido a que comúnmente se piensa que solo unos cuantos privilegiados tienen esta capacidad, lo cierto es que todos los humanos la poseemos; este es uno de los mitos principales, uno de tantos que existen en torno a ella. Esto se vuelve un motivo relevante para realizar este trabajo, y en medida de lo posible, demostrar, o mejor dicho, desmentir las afirmaciones sin comprobación alguna que la mayoría pensamos sobre la creatividad. No se trata de verla simplemente como una actividad sin provecho alguno, se trata de reconceptualizarla, pues normalmente se vincula exclusivamente a procesos artísticos, que se considera tienen poca importancia para la formación académica y no se retoma la potencialidad que tiene en el sistema educativo.

En un principio, mi interés por escoger la opción de campo de pedagogía imaginativa estaba relacionado con el desarrollo de un trabajo recepcional sobre los métodos de enseñanza de la educación artística, pero a medida que el semestre iba pasando, descubrí el papel que juega la imaginación y creatividad en el aprendizaje, aquí nace mi fijación por el tema. Desde que empecé a leer textos vinculados con esas temáticas, despertaron los recuerdos que tengo sobre mi vida escolar, gracias a las experiencias que las diversas instituciones escolares me pudieron ofrecer, pero más que eso, me hizo caer en la cuenta sobre lo tradicional que el sistema educativo mexicano conserva, y no es una crítica a la escuela tradicional, pues para algunos, el sistema férreo puede resultar el más adecuado.

Lo que trato de decir es que aún frente al constante cambio que supone la educación, se pretendan manejar los contenidos de una manera rígida, y lo que es peor, creer que todos los alumnos aprenden de la misma forma. Al mencionar un cambio, no solo me refiero a la nueva normalidad que el covid-19 nos ha regalado, sino a tener en cuenta que el proceso educativo no puede tener un instructivo para la enseñanza según el nivel educativo y un orden preestablecido, y mi experiencia

da prueba de ello, pues a lo largo de mi vida académica conocí a una cantidad bastante considerable de alumnos que eran calificados como un fiasco para la 4 escuela y su vocación se encontraba en otra parte, y mientras más lejos del profesor, mucho mejor, pero al socializar con ellos, descubrí que no era culpa de los educandos. A pesar de que mi responsabilidad me llevaba a ser un alumno de promedio regular, en algunas materias tenía grandes complicaciones, aunque gracias a esto, pude comprender a mis compañeros tildados de poco inteligentes, pues los profesores manejaban su curso de una manera rigurosa; los alumnos considerados de excelencia eran los que tenían mayor capacidad memorística y se adaptaban a los métodos de enseñanza.

Desde antes de estudiar pedagogía me cuestionaba esto, pues era consciente de la discriminación que ejercían algunos maestros sobre los alumnos, y con ello me refiero a la diversidad que existe en cada individuo, entonces, por qué hay que enseñar a todos por igual, si la pluralidad es la regla y no la excepción. ¿ Por qué no aprovechar las capacidades imaginarias y creativas de los sujetos en la educación?

Tampoco pretendo juzgar a la práctica docente, pero el fin de mencionar mi experiencia es precisamente demostrar que la creatividad ha sido desvirtuada e ignorada, y si se desmitificara todo lo que implica esta palabra, entonces se le concedería un asiento en la educación, uno de los más exclusivos, pues considero que va de la mano con la evolución de la educación. Entonces, para lograr, o por lo menos dejar una espina de cambio, el problema debe atacarse de raíz, es como un círculo vicioso que empieza por la carencia de profesores creativos, en consecuencia, se presentan problemas de aprendizaje, entonces no hay un trabajo adecuado en el aula, pero no es culpa del docente porque en su formación se ignoró a la creatividad. Es aquí donde entra la propuesta pedagógica, ya que considero una forma práctica para intentar resolver la falta de creatividad en el aula, a través de un taller dirigido a estudiantes normalistas, porque desde la formación se puede cultivar la semilla para replantear la enseñanza y privilegiar a esta capacidad. Otro motivo para realizar la propuesta se relaciona profundamente

con mi deseo de dejar una huella, por mínima que sea, pues este trabajo se dirige a normalistas que deseen una praxis en el ámbito educativo, y no solo retomar de manera teórica a la creatividad, sino transformar el pensamiento de los estudiantes (futuros docentes) en la medida de lo posible, para que en su práctica laboral dentro del aula, y fuera de ella, no se encasillen en métodos de enseñanza tradicionales y busquen ir más allá de lo establecido, pues precisamente en ello radica la creatividad: pensar para innovar, y no solo un acto espontáneo, esperando así romper el esquema de trabajo arcaico, generando a su vez un cambio en los propios alumnos, por ende, se solucionarían las carencias en cuanto a la falta de creatividad, iniciando, tal vez, una ruptura con el círculo virtuoso sobre esta.

## Capítulo 1. Antes de la creatividad en educación

Si bien la educación es vista como una forma de mejorar, ¿qué sucede si los métodos de enseñanza son tradicionales? La respuesta puede ser muy amplia, pero en primera instancia puedo decir que mantener una enseñanza férrea, interfiere con la esencia transformadora de la educación, por ello, la población a la que se dirige la presente propuesta se concentra en estudiantes normalistas. Con base en los conocimientos teóricos que se tienen en torno a la creatividad y al fomento de la misma y con la fundamentación en autores reconocidos respecto al tema, en esta propuesta pedagógica se pretende impulsar la creatividad, materializada en un taller que abarque una visión liberadora para promover una enseñanza creativa que favorezca la práctica docente y el aprendizaje mismo de los alumnos.

La situación actual referente a la creatividad radica en su invisibilidad, pues en el ámbito educativo, desde el nivel básico hasta el superior no es motivo ni si quiera de ser mencionada más allá de materias relacionadas con la educación artística; en general, esta capacidad, me atrevería a decir que es menospreciada por los docentes, en especial aquellos que de cierta manera están acostumbrados a

determinado ritmo de trabajo, y en la mayoría de los casos les ha resultado funciona, aparentemente, pues tal vez los alumnos adquirieron los aprendizajes esperados gracias a su capacidad memorística, pero sin ningún aprovechamiento más allá de aprobar el curso e incluso sin ningún significado para su vida.

Por otra parte se encuentran los demás alumnos que no aprendieron casi nada o absolutamente nada, aunque es cierto que hay mil y un motivos por los que quizás ellos no puedan adquirir conocimientos y mostrar interés por los contenidos, en este proyecto se tomará como único problema el que los profesores no salgan de su zona de confort, ignorando a la creatividad y en su docencia privilegien a la educación draconiana. Es aquí donde comienza incesablemente las dificultades que enfrentan los educadores: el creer que sus métodos son infalibles y que todos los chicos deben aprender por igual, cuando la realidad es más evidente que nada; precisamente es en lo que se debe pensar antes de impartir cualquier materia, porque hay que reconocer que “no sabiendo mirar es imposible entender” (Amor, 1975) es decir, si no se le presta atención a la individualidad, considero que los alumnos no pueden vincularse con la clase, y no pretendo decir que sea exhaustiva la atención hacia la singularidad, sino tomarla en cuenta, partiendo de los propios intereses de los educandos, pues las diferencias inexorables de cada uno nos llevan a interesarnos o desdeñar, según sea el caso, las diferentes materias inscritas en el curriculum. Por supuesto entendiendo esto mismo, sabremos que no todos valorarán unos cursos y otros sí y no se busca en principio cambiar eso, sino más bien a través de la creatividad acercarlos a esos tediosos aprendizajes y mostrarles que todo puede ser aprehendido por su espíritu.

Partiendo de la pregunta ¿cómo lograr que los docentes se sensibilicen a la necesidad de incorporar a la creatividad como un elemento indispensable para el aprendizaje? comenzará el punto de inflexión para tratar de solucionar la problemática, por lo que será necesario considerar a la creatividad como un arma en contra de la arcaica enseñanza pues tener un profesor creativo supone un grupo de alumnos que también puedan expresar dicha capacidad, dando como resultado no solo un aprendizaje eficaz, sino también la posibilidad de mejorar el entorno que

les rodea, proporcionando un círculo virtuoso, pues el profesor es quien construye el camino por el que los alumnos se forman, en el que aprehenden el conocimiento; debido a ello, la escuela normal es pieza clave para plantear una visión creativa en la formación de sus estudiantes, erradicando o por lo menos disminuyendo lo rutinario en la enseñanza.

Es así que se muestra puntualmente el contenido de cada capítulo de ésta propuesta:

1. Antes de la creatividad en educación: se abordan conceptos fundamentales que permiten comprender el pensamiento y proceso creativo así como mitos que rodean a ésta capacidad; mismos conceptos que ayudan aterrizar en un plano teórico para así partir a la propuesta, todo ello sustentado en autores reconocidos en el área.

2. Enseñanza y aprendizaje en comunión: dada la naturaleza pedagógica del trabajo, no se puede construir la propuesta únicamente desde la creatividad, sino que antes es necesario retomar aspectos elementales de la enseñanza y el aprendizaje, los cuales no son procesos deslindados, sino que forman parte de la educación.

3. Hacia la creatividad en educación: Una vez estableciendo las particularidades de la creatividad, se puede vislumbrar conexión con la educación.

4. Postulados de la creatividad: se puntualiza sobre los componentes primordiales que permiten entender a la creatividad, los cuales nos permiten desarrollar la propuesta.

5. Taller “creando estoy, innovando voy”: partiendo de los contenidos teóricos, se materializa la propuesta a través de las distintas sesiones que conforman el taller.



## 1.1 Creatividad

En primer lugar, debemos situarnos en un plano general y posteriormente pasar a un ámbito particular, de tal modo que en este capítulo se hablará sobre la creatividad, lo que nos permitirá entender qué implica verdaderamente esta palabra, a través de una visión universal para después retomar la creatividad en la educación.

Tratar de definir a la creatividad puede parecer una tarea simple, pues solo debemos recurrir a un diccionario, por ejemplo, el portal web de la Real Academia Española nos dice que es la “facultad de crear” y también la “capacidad de creación”, dando como resultado un vago acercamiento a esta capacidad, al parecer no es tan sencillo dar una definición concreta debido a su carácter polisémico que posee, es decir, no hay una sola definición, por ello es necesario presentar lo que Mitjans citado en Esquivias (2004, p.7) nos comenta sobre que “la constante en todas ellas es: la novedad y la aportación, que necesariamente implican un proceso por demás sofisticado y complejo en la mente del ser humano”, podríamos decir que el punto de convergencia en cualquier definición es el cambio, que en palabras de Vygotsky (1999, p.3) se refiere a

Cualquier tipo de actividad del hombre que cree algo nuevo, ya sea cualquier cosa del mundo exterior producto de la actividad o cierta organización del pensamiento o de los sentimientos que actúe y esté presente solo en el propio hombre.

Tal vez al leer lo anterior surja un pequeño conflicto, pues por cultura general se tiene la creencia de que solo unas personas privilegiadas pueden ser creativas, considero esto un mito, uno de varios que existen, los cuales serán abordados más adelante. Entendiendo esto, por consiguiente será fácil deducir que todos los seres humanos podemos ser creativos con el simple hecho de hacer algo único, de pensar en algo diferente a lo que es, similar a un hueso que se disloca, el pensar

en lo extraordinario y hacerlo verdad es dislocar la realidad, es donde surge la creatividad.

No es de extrañarse que para entender se deba conocer, y hasta el momento no se ha retomado una definición específica de esta capacidad, por lo que sería interesante retomar el origen de esta palabra, si bien, no es un término de reciente invención, puesto que ha estado presente en la historia y evolución del ser humano, “la palabra creatividad se acuñó a partir de la palabra inglesa creativity” (Jaoui,1975,p.13) aunque para el siglo XX “el término denota cada actuación del hombre que trasciende la simple recepción; el hombre es creativo cuando no se limita a afirmar, repetir, imitar, cuando da algo de sí mismo” (Tatarkiewicz, 1997, p.295) idea que coincide con Rodríguez (1989, p. 22) considerándola como “la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas” justamente aquí podemos encontrar el alma, o para no ser tan místicos, el eje rector de la creatividad: producción e innovación.

Ciertamente las cosas tienen un origen, y esta capacidad no es la excepción, Díaz (2002, pp.134-141) retoma esta idea para situarla en la temática del trabajo, para él algunas de sus fuentes son:

- La mirada empática: somos humanos y no debemos apartar los sentimientos y emociones, pues sería “hablar en nombre de la objetividad sin afectividad” (Díaz, 2002, p.135). Las experiencias adquiridas a lo largo de nuestra vida, mismas que permiten la creatividad individual, están acompañadas de emociones; principalmente hablar de emociones positivas permite mejorar el proceso creativo, ya que en base a las teorías cognitivas, “liberarse de la tiranía perceptiva del campo estimulante” (Díaz, 2002, p.136) mejora el rendimiento y desarrollo del trabajo creativo.
- La mirada algésica: no hay salud sin enfermedad; lo mismo con la creatividad. Debe existir un malestar que provoque la solución al conflicto, pues es en la intranquilidad donde surge la necesidad de

buscar alivio, buscar una respuesta creativa ante la cotidianeidad del problema.

- La mirada laboriosa: tener inquietud por hacer, pero no solo basta eso pues se debe practicar para mejorar, no se debe dejar a la suerte ni al talento para que el trabajo sea magnífico. El entrenamiento es fundamental para avanzar.

## 1.2 El proceso creativo

La curiosidad nos hará preguntarnos entonces ¿cómo puedo llegar a la cima de la creatividad? Para empezar, no se trata de una competencia por ver quién es más creativo que quién, ciertamente adquirir esta capacidad no es tan fácil como pronunciar la palabra. Evidentemente la creatividad tiene su dificultad ya que “el sujeto tendrá que acumular toda la experiencia posible del mundo real, de manera que adquiera el material necesario sobre el que construir el acto creativo” (Giardini et al. 2017, p.122) o sea que a mayor cantidad de vivencias adquiridas a lo largo de nuestra vida, mayor será la agilidad que tendremos para crear, pero no solo debemos estar sujetos a aprender de esas experiencias, aunque en principio son útiles para cambiar lo que es y lo que ha sido para obtener lo que podría ser. Las experiencias no bastan, Edward de Bono converge con Giardini et al. pues él considera que:

Si no fomentamos la capacidad creativa dependerá en un todo del talento natural. Pero si proporcionamos entrenamiento, estructuras y técnicas sistemáticas, podremos superar el nivel general. Algunas personas serán mejores que otras, desde luego, pero todas habrán adquirido cierta capacidad creativa (2004, p.66).

Entonces no podemos esperar a que mágicamente la creatividad aparezca cuando se presente cualquier situación por resolver, es necesario retomar un proceso que nos guíe para culminar en un acto creativo, pues no podemos actuar yendo hacia

la deriva, ya que el seguir un orden facilitará dicha tarea, pero no significa hacerlo en sentido estricto y rígido, se debe pensar en una reflexión que de paso a la organización para poder trabajar eficientemente según sea posible, más no a seguir una secuencia que predetermine el acto; reflexionar implica una mente abierta dispuesta a cambios, no cerrarse a las posibilidades que surjan y tomar de la mejor manera posible la transformación .

Por eso siguiendo a Rodríguez (1989, p.39) quien plantea las fases de este proceso, considerando más importante al proceso en sí que al resultado, pues este último es la suma de toda la labor, en consecuencia, el trabajo debe ser realizado con sumo cuidado, pero considerando que la inspiración nos debe guiar ya que no se puede actuar mecánicamente, pues ella es un motivo para actuar y no solo mantenerse a un pensamiento estrechamente metodológico que niegue su participación en el proceso creativo, todo ello para lograr un resultado adecuado donde evidentemente en el transcurso no intervino problemática alguna, demostrando un acto final favorable. Su concepción sobre esas etapas se enfoca en actos complejos, y no por que sean frustrantes y terribles, más bien porque no son de respuesta rápida porque no se tratan de cuestiones simplistas, sino que requieren atención y dedicación. Al igual que definir la creatividad, este proceso tiene diversos componentes porque diversos autores lo abordan, aunque todos coinciden en tres elementos:

1. estructuración de la realidad
2. desestructuración de la misma
3. reestructuración en términos nuevos simplificando lo anterior, la primera se refiere a tener un algo que es, lo segundo a cambiar lo que es y el tercero a transformar a partir de esa desestructuración para así lograr algo nuevo. Similar al proceso, las etapas son distintas, pero todas las posturas coinciden en abordar:

1. Cuestionamiento
2. Acopio de datos
3. Incubación

4. Iluminación
5. Elaboración
6. Comunicación

A través de una manera clara y lo más breve posible, procederé a explicar dichas etapas.

1. Cuestionamiento: ver problemas donde no los hay. Pensar en cosas completamente ordinarias y verlas más allá de eso, tener una visión de cómo transformar.
2. Acopio de datos: aunque no es imposible crear sin saber, resulta benéfico informarse y conocer para mejorar dicho acto.
3. Incubación y 4. Iluminación: fases que se unen por todo lo que implican, pues ambas parecen procesos ligeros y espontáneos, pero va más allá de lo evidente, se procesan las ideas para después manifestarlas, o sea, primero se incuban para dejarlas nacer; no es que las ideas aparezcan por generación espontánea, sino que se procesan en nuestra mente para después manifestarse.
5. Elaboración: de lo inteligible a lo empírico. La idea se hace tangible, no solo se queda en un plano abstracto sino que se materializa. Se deben considerar aquellos materiales que no se materializan en un espacio físico, por ejemplo los materiales digitales.
6. Comunicación: la creatividad necesita visibilidad. No se puede ocultar lo que se ha creado, necesita ser compartido.

Como sabemos no son las únicas e inamovibles fases, pero Rodríguez retoma estos seis puntos para generalizar, en medida de la posible, dicho proceso. Si bien, se debe poseer un cimiento creativo, y no solo dejarlo en una vocación innata de la mano de experiencias obtenidas, no se debe reducir a una idea presuntuosa de pensar en el desarrollo de esta capacidad como una especie de supremacía creativa con fines egoístas y triviales obtenida mediante un instructivo con pasos específicos; sin embargo, los “resultados siempre son aleatorios” pues depende de la motivación y razones particulares de cada individuo

(Jaoui,1975,p.72).

### 1.3 De la invención y creación

MacKinnon citado en Jaoui (1975, p.41) dice que “la creatividad es un proceso que se desarrolla con el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, el espíritu de adaptación y la preocupación de realización completa” y precisamente es en la originalidad donde la invención se hace presente, puesto que esta se refiere a

“La creación de algo técnicamente nuevo como lo es la producción de una síntesis inédita de ideas o una nueva organización de medios con vistas a un fin, poniendo en juego conocimientos y relaciones de elementos ya conocidos con anterioridad” (Urrutia, 2003)

La novedad se relaciona con creatividad, porque esta última no podría existir si las cosas fueran ordinarias. Situándonos en un marco histórico, Wallas instauró las primeras etapas de este proceso, Jaoui las resume de la siguiente manera: preparación, incubación iluminación y verificación. Aunque es necesario mencionar que no es el único autor que enlista los momentos de la invención, este proceso es un todo, o sea que cada etapa no representa por sí misma la invención, sino que es la suma de sus partes.

Enfocado en un ámbito de creación científica Arthur Koestler retoma las siguientes fases:

- Fase lógica: atiende a principios donde se formula, recopila y plantea el bosquejo de solución, todo en torno a un problema.
- Fase intuitiva: el problema adquiere mayor delimitación para su posterior solución
- Fase crítica: es donde se analiza lo obtenido, verificando su validez y perfeccionando el trabajo para así finalizarlo.

Dando un vistazo a las fases propuestas por los autores, posiblemente sean parecidas a las etapas de la creatividad expuestas con anterioridad, pero evidentemente no son procesos iguales ya que en la invención las fases tienden a ser concretas mientras que la creatividad es vista como un proceso universal donde intervienen factores para lograr un producto final, pero haciendo énfasis en el proceso, antes que el resultado. Si bien no son sinónimos, su punto de unión se encuentra en la reestructuración a partir de algo establecido “esta es la clave de toda creación o invención, sea en la ciencia, la técnica, el arte o en la vida cotidiana” (Samet en Rodríguez, 1989, p.6)

#### 1.4 La falsa creatividad

Lo anterior es el prelude para situarnos en un contexto universal que permita considerar la inexistencia de una definición estática de creatividad; en consecuencia se tiene el deber de expandir la mente al no estancarse con una sola concepción, más bien, debemos ampliar nuestros horizontes, lo que a su vez desencadenará una acción: las que han sido originadas en torno a la creatividad debido a la postura relegada que frente a ella, serán en medida de lo posible, desmitificadas.

Del trabajo de Álvarez (2015) en un artículo de internet retomo algunos mitos que existen en torno a la creatividad, los cuales hacen que se construya una idea sobre falsa creatividad. Empezaré por el denominado genio creativo, que anteriormente se abordó la idea de que solo unas cuantas personas son privilegiadas con este regalo, Castaño (s.f.) comenta que

De alguna forma, este es una muestra más del ingente esfuerzo que dedicamos los hombres a “distinguirnos” de los demás, ya sea a través del color de la piel, del nivel socioeconómico o, si no hay otra cosa más tangible, de la “genialidad” que propios o extraños nos reconozcan.

Dicho de otra manera, es un pensamiento egoísta puesto que solo ciertos individuos tienen el acceso a esta capacidad, menospreciando a aquellos que no lo poseen, aquí se derrumba esta creencia, pues “la sociedad, sus instrumentos y sus prácticas educativas contribuyen de manera determinante a la manifestación de la habilidad creativa humana”. (Giardini et al. 2017, p.117). Todos los seres humanos desarrollan y fortalecen esta capacidad; pero debemos recordar que al igual que el concepto mismo, no es inamovible y permanente, es amplificada y solidificada mediante el ejercicio y no solo enfocada en un nivel teórico, sin ninguna verdadera utilidad.

No se debe olvidar la singularidad humana y partir del hecho de que todo ser es apto para estar en el mismo nivel creativo, recordando que no es una competencia para superar al otro, sino que ésta debe ser una herramienta capaz de modificar lo que se considera establecido, inesperado, e incluso predestinado, recordando que

“las circunstancias espaciotemporales de cada quien favorezcan más a unos que a otros, es distinto cantar”. (Castaño, s.f.) pues cada persona se encuentra expuesta a la creatividad de distinta manera, considero lo anterior una semejanza con el concepto de capital cultural de Bourdieu el cual dice que “implica aquellas representaciones, habilidades, actitudes, aptitudes que posee una persona y que de algún modo, caracterizan su posición en la sociedad” (Alcedo y Chacón, 2015, p.7) en relación con la creatividad, cada individuo posee distintos acercamientos a ésta, cada persona posee un capital creativo en mayor o menor medida que no solo se rige por las experiencias, también se inmiscuye el espacio-tiempo de cierta manera, lo que en conjunto provoca una posición para cada ser humano, ahí la diferencia en que cada quien sea considerado con grandes habilidades o incompetencia, en cuanto a creatividad se refiere.

El segundo mito consiste en tener exclusivamente ideas originales, tal vez puede que sea visto como una contradicción a lo que se ha escrito: la creatividad va de la mano con la innovación, por lo tanto todo producto tiene que ser nuevo. Por ello se debe especificar que a pesar de tener ideas, concepciones o acciones similares



a lo que ya existe, aun así implica novedad, pues no hay dos gotas de agua iguales, pero si semejantes; el simple hecho de que en la individualidad, o sea, el sujeto mismo esté pensando algo, lo hace diferente, pero no original, pues si nos ponemos un poco filosóficos, para la escuela determinista todo esta influenciado por fuerzas externas a nosotros, lo que significa que lo que hay en nosotros es producto de cosas con previa existencia a nosotros que van de la mano con las experiencias adquiridas. Por ello no debe existir motivo alguno para desistir al momento de crear y descubrir que no es algo único, sino tomarlo como una oportunidad para pensar en qué cosas podrían hacerlo diferente o incluso si es candidato a una reestructuración que implique una mejoría.

Un tercer mito nos encamina a creer que tener ideas maravillosas es el equivalente a ser un gran creativo, por ende tener ideas no tan brillantes es sinónimo de nula creatividad. Dejando a un lado esta idea, podemos ser optimistas y tomar los fracasos como puntos clave para desarrollar creatividad, pues es de los errores donde surgen nuevas soluciones, por lo que equivocarnos no debería producir en nosotros emociones negativas, al contrario, debemos centrarnos en ocuparnos por mejorar partiendo de los desaciertos y considerando al mismo tiempo que no hay una competencia por ser una persona creativa mejor que las demás, solo se trata de ser y hacer las cosas pensando en qué sería lo mejor si...jugando con las mil y un posibilidades que nosotros propongamos.

El mito 4 como Álvarez lo denomina salte de la caja, consiste en el cliché de la creatividad: has todo completamente nuevo, rompe esquemas, pero no se trata de una exigencia con rigor vigente, pues es necesario recordar que todos somos diferentes y cada persona tiene un ritmo diferente, a veces la creatividad se encuentra en la simplicidad, no tenemos que ser excéntricos y querer arreglar todo desde una perspectiva extraordinaria y fuera del planeta tierra, pues desde la cotidianeidad con los pies en la tierra, pueden surgir grandes ideas.

Pensar como niños es el último mito abordado por Álvarez, y no es que en la infancia no exista creatividad, la hay en menor medida, lo que en realidad existe

es fantasía, pues se debe recordar que esta capacidad depende de las experiencias adquiridas, pero no por eso debemos cerrarnos por completo a fantasear un poco, para transformarlo en algo creativo, por lo tanto en algo real.

Estos son los mitos más comunes y por supuesto los más equivocados, debido a que se piensa desde una visión cerrada que limita a la creatividad, deslegitimizándola y reduciéndola a una actividad infructuosa.

## 1.5 El pensamiento creativo

Antes de hablar de este tipo de pensamiento por completo, se debe tener en cuenta que es una capacidad humana, la cual retoma aspectos de la realidad ya que las vivencias obtenidas en el día a día son esenciales para la creatividad. Borthwick (1982, p.85) para la mejor comprensión de esta clasificación de pensamiento, establece la existencia de dos tipos: el primero convergente mientras que el segundo puede tomarse como antónimo, el cual es llamado divergente; la acción de sumar, leer y contabilizar remite a un pensamiento convergente, lo que para la escuela (tradicional) serían cuestiones fundamentales, pero el aprendizaje y la enseñanza no solo se deben limitar a cuestiones intelectuales específicas; por su parte el pensamiento divergente, como el significado de la palabra lo indica, se diferencia de esa cuestión tradicional, ya que la solución de problemas con una infinidad de posibles soluciones, es su característica principal.

Para De Bono, este pensamiento es clasificado como lateral, pero de la misma manera lo sitúa como una herramienta que ayuda a la resolución de problemas bajo múltiples soluciones y poco convencionales porque considera que “los métodos pueden parecer ilógicos en comparación con la lógica normal” (De Bono, 1992 p. 94) no es que se trate de usar o pensar en cuestiones fantasiosas e imposibles, sino que el problema debe verse como una forma que estimule la creatividad misma, a partir de colocarse en la postura de aceptar que lo normal no siempre puede ser útil, y pensar en lo raro o extraordinario nos ofrece múltiples posibilidades.

Este pensamiento no solo debe enfrascarse en la teorización, sino una aplicación, por ello, retomando a De Bono ( 1992, pp.116-124) a continuación de se detallan las aplicaciones del pensamiento lateral.

- Perfeccionismo: no es que se deba actuar de una forma impecable, ni mucho menos considerar a la creatividad como una capacidad perfecta, pues de los errores se aprende; más bien se refiere a que gracias a la creatividad, las cosas pueden llegar a ser perfectas, no porque se hagan sin errores, sino que mediante la resolución de la problemática planteada, una de las cuestiones a las que se pretende llegar respecto al resultado, es su óptima resolución, por ello, mediante esta capacidad se está en busca de una constante mejora.
- Resolución de problemas: quizá sea la aplicación más conocida de la creatividad, pero es necesario mencionar que puede ser relegada o limitada su participación, porque frente a una situación, la solución tradicional puede ser la más viable, pero eso no significa que tenga un alto porcentaje de efectividad; se debe pensar en que pueden existir otros caminos que aporten respuestas más efectivas a las ya conocidas, lo que demuestra relación al punto anterior, pues se busca un perfeccionamiento constante.
- La creación de oportunidades es quizá un uso poco conocido de ésta capacidad, ya que refiere a múltiples aspectos, pues las oportunidades tienen que ser propuestas por uno mismo, porque si se pretende esperar a que por sí sola aparezca, sería contrario a la esencia de la creatividad. Las oportunidades pueden ser en distintos ámbitos, ya sean escolares, laborales, personales, etc.
- El futuro: ésta capacidad no es un método de adivinación que nos prevea de los aciertos y errores que nos puedan llegar a suceder, mas bien debe utilizarse como una forma de planificar lo que sucederá mañana, en base a las decisiones que se tomen hoy.

- La motivación: el pensar en la creatividad como una posibilidad de lograr grandes cosas, pone a ésta capacidad como una fuente de motivación que replantee el actuar con la finalidad de lograr el mejor resultado.

Flores (2004, p. 169) rescata del trabajo de De Bono que “la creatividad no solo es generar nuevas ideas sino también propiciar un cambio en la capacidad de percepción de nuestro entorno” entonces esta herramienta nuevamente es vista con fines alejados de una realidad teórica, que deba trascender para lograr cambios permanentes, es decir, no solo actuar creativamente en el momento, sino que considerar los resultados obtenidos como una forma consiente de transformación es vital para mantener una actitud creativa que aliente a una mejora constante, permitiendo ir más allá de situaciones específicas y desintegradas, conjuntando así las experiencias previas.

Por su parte, Bianchi (1990, p.267) retoma el pensamiento lateral como una técnica para fomentar la creatividad, el cual ofrece un planteamiento interesante debido a que la teoría sobre éste pensamiento es resumida a través de una técnica en la que es importante:

- Procurar evitar la rigidez lógica: acudir a una lógica convencional limita los frutos de la creatividad, porque evita la exploración hacia nuevas oportunidades, debido a un posicionamiento arcaico frente a lo nuevo, privilegiando la seguridad de los resultados, pero rechazando la oportunidad de perfeccionamiento.
- Oponerse a los planteamientos de mayor probabilidad: en relación a lo anterior, lo seguro nuevamente es una limitante para la creatividad, pues si se tiene un acercamiento a los resultados que se pretenden lograr mediante el análisis de las situaciones, se coarta la oportunidad de presenciar diferentes escenarios propiciados por lo extraordinario, evitando tajantemente la transformación.
- No rechazar lo que nos pudiera proporcionar el azar: el orden que nos proporciona la lógica no siempre es benéfico, puesto que la seguridad de

los hechos interfieren con la naturaleza de la creatividad, por ello pensar en el azar como una especie de comodín que nos ayude a llegar a la creatividad resulta estimulante para lograr nuevos resultados.

- Ayuda de las perspectivas: posicionarse dentro de los distintos panoramas es una actividad efectiva para considerar múltiples resultados, dejando a un lado el escepticismo que hay frente a la creatividad.

Entonces el pensamiento creativo o según sea denominado por los distintos autores, se vuelve un conjunto teórico que nos permite entender otra cara de la creatividad, e incluso les permita situar a aquellas personas que consideran ésta herramienta como una actividad simplista, en una arma poderosa y completamente estructurada que propicie y facilite la innovación.

## 1.6 De las posturas en creatividad

Al igual que los conceptos, diversos autores abordan estudios sobre esta capacidad; si bien trabajan desde diferentes perspectivas, convergen al mostrar que la creatividad puede ser una potencial herramienta que da cabida tanto a la transformación como a la solución de problemáticas.

### 1.6.1 Darwin para Gruber

Discípulo de Piaget, Howard Gruber se interesa en el científico Charles Darwin, pues a pesar de trabajar con uno de los psicólogos importantes del siglo XX, la atención hacia los adultos no era percibida como algo cautivador. Del autor del origen de las especies, Gruber señala que no originó ideas espontáneas e inmediatas acerca de su trabajo, más bien se concentró en realizar esfuerzos que le llevaran a una concreción creativa a través de escritos, reflexiones, esquemas, entre otros; por lo que se debe considerar que “el estudioso de la creatividad debe reconstruir la vida mental del individuo creativo en diversos puntos del desarrollo de su obra” (Gardner, 1997, p.364) es decir, si se pretende estudiar a un sujeto que

se encuentre potencialmente en vías de desarrollar esta capacidad, no se debe enfocar en un solo periodo, sino que se debe considerar la suma de todo su trabajo, pues la creatividad no es un camino lineal que vaya siempre hacia un curso; suponer que ésta tiende a ser unidireccional es sinónimo de equivocación debido a que no se están considerando las posibilidades que podrían surgir en el proceso creativo, solo se está limitando a pensar en una actividad estática con un fin exclusivo.

Si bien la postura de Gruber considera un criterio que abarque los inicios y consumación del trabajo realizado en toda la existencia del ser creativo que se pretende estudiar, éste mismo debe poseer los siguientes elementos recordando que es partícipe en un sistema (Morales, 2001, pp. 55-56):

1. Se muestra interactivo de manera cultural y socialmente: lo que permite expandir la visión y apropiar experiencias ajenas que beneficien la actitud creativa.
2. Posee una visión plural de las cosas: no se enfrasca en lo establecido, una mente que posee diversidad ante lo presentado.
3. Actúa de manera progresiva y sistemática: aunque la creatividad no posee un carácter rígido, el orden permite esclarecer ideas, por lo tanto permite darle seguimiento al proceso.
4. Se muestra de una manera constructivista: considerando que este paradigma estipula que “las personas construyen ideas sobre el funcionamiento del mundo” (Romero, 2009, p.4) el sujeto posee iniciativa en torno a su contexto, retomando lo significativo y poder aprehenderlo para sí en beneficio de su proceso creativo.
5. Se muestra experiencialmente sensible: considera las experiencias adquiridas que aporten al fortalecimiento de su creatividad.

### 1.6.2 Vygotsky

A través de su trabajo con pacientes del instituto neurológico de Frankfurt, encontró que era imposible para los habitantes del hospital utilizar objetos convencionales en situaciones extraordinarias, por lo que concluyó que para la creatividad y e imaginación se requiere de “libertad interna de pensamiento, acción y cognición” (Alessandroni, 2017, p.16) mismas que permiten retomar a la experiencia como cimiento de dichas capacidades, pero dado los problemas que presentaban las personas, era imposible actuar bajo una postura creativa e imaginativa. Tal vez esto sea una posición conflictiva ya que en teoría todas las personas pueden poseer ambas herramientas, porque todos los humanos estamos propensos a desarrollarlas según las vivencias adquiridas; se debe considerar que ciertos elementos influyen negativamente impidiendo el progreso de ambas, en consecuencia se propician niveles distintos de creatividad e imaginación, pero se debe recalcar que no se trata de alcanzar un punto máximo en creatividad e imaginación. Aun así diversas situaciones presentadas, son específicas

En torno a la conducta de las personas, estas actúan bajo dos tipos de acción:

- a) Reproductora: repite cosas establecidas, podría decirse que se hace mecánicamente porque no se reflexiona sobre lo que se hace, solo se lleva a cabo, y no es que esto sea malo, por ejemplo, puede repetir normas de conducta, benéficas para la persona y su entorno. Este tipo de proceder es memorístico, no se puede actuar de una diferente manera porque solo se trabaja de acuerdo a lo adquirido mediante la memoria, no hay innovación, no hay creación.
- b) Combinadora o creadora: las experiencias pasadas influyen la creación. Si bien se parte de algo ya establecido, no solo se queda ahí, se cambia para llegar a un fin distinto, pues no solo se trata de reproducir, “ Es precisamente la actividad creadora del hombre la que hace de él un ser proyectado hacia el futuro, un ser que crea y transforma su presente.” (Vygotsky, 1999, p.4) cambiando así lo memorístico por lo reflexivo. Vygotsky considera que frecuentemente imaginación y fantasía tienen a ser usadas como sinónimos, denominando así “a todo lo que no es real, a lo que no concuerda con la

realidad y lo que, de esta forma, no puede tener ningún significado práctico serio.”( Vygotsky, 1999, p.4) aunque sorprendentemente es todo lo contrario, pues “los elementos de la fantasía y la imaginación toman prestado algo de la experiencia real del pasado” (Giardini et al. 2017, p.121) pero se diferencian en que la imaginación altera la realidad para transformar lo cotidiano en extraordinario, jugando con lo establecido, permitiendo 3 tipos de creación: artística, científica y técnica. La creatividad, para el psicólogo ruso se encuentra influenciada por la imaginación ya que no se puede crear si no se ha imaginado en base a experiencias previas que permitan un fin determinado.

### 1.6.3 Csikszentmihalyi

Considera la polisemia de creatividad, evidenciando que obtener respuestas concretas sobre el tema no es una cuestión imposible, pero si presenta dificultad, por lo que definir creatividad no es una tarea relevante para él, más bien plantea ¿dónde está la creatividad?

La socialización es importante para esta capacidad porque “la creatividad no se produce dentro de la cabeza de las personas, sino en la interacción entre los pensamientos de una persona y un contexto sociocultural”. (Pascale, 2005, p.65) en principio puede sonar como una contradicción a lo que otros autores han dicho, pues la creatividad es personal, pero se debe considerar que no somos ermitaños y que vivimos en sociedad, en consecuencia no hay nada que sea ajeno a la comunidad en que nos encontremos, aprendemos de todos; la creatividad es individual, pero no significa que se haya originado desde cero, sino que se parte de la relación que existe entre el sujeto y su contexto. Es en la interacción donde la creatividad se compone de tres elementos (Pascale, 2005, p.65):

1. Una cultura que contiene reglas simbólicas
2. Una persona que aporta novedad al campo simbólico
3. Ámbito de expertos que reconocen y validan la innovación



Estos elementos trabajan en conjunto para lograr una creación, en cualquiera de sus manifestaciones. El psicólogo húngaro-estadounidense también considera tres nodos que participan en el proceso creativo:

1. Talento individual: enfocado en un ámbito artístico, se refiere a observar cuestiones físicas como reflejos, coordinación motora y rasgos físicos; en un ámbito intelectual a los rasgos cognitivos.
2. Disciplina en la que se trabaja: vista como un conjunto de conocimientos y no como particularidades.
3. Ámbito que emite juicios referentes a las cualidades de individuos y producciones: responden a un contexto o institución que tiene el dominio sobre la producción.

De igual forma que los primeros elementos, estos nodos son parte de la creatividad. Csikszentmihalyi converge con Gruber al considerar a esta capacidad como una respuesta evolutiva del ser humano “que resulta de la interacción del dominio, el ámbito y la persona, y que constituye una evolución cultural” (Pascale, 2005, p.66). Por otra parte el mismo considera dos acepciones de la palabra y las distingue de la siguiente manera:

- Creatividad (con mayúscula): en un aspecto general, se dan modificaciones en un campo simbólico de determinada cultura.
- creatividad: (con minúscula): la capacidad de demostrar ingenio al solucionar problemáticas diversas.

#### 1.6.4 De Bono

En último lugar, aunque no menos importante, se encuentra Edward de Bono. Es necesario mencionar que el orden de aparición de las posturas anteriormente mencionadas sobre creatividad no tiene ninguna jerarquía, pues es aleatorio.

Para este autor la creatividad representa en primera instancia un tema tan basto que puede llegar a confundir por su generalidad, pero menciona que “en el nivel más simple ser creativo significa confeccionar algo que antes no existía” (De Bono,

1999, p.28) así que podemos partir de esta pequeña idea, pues creatividad implica una transformación, por mínima que sea, existe algo nuevo, algo único. También reconoce la necesidad de esta capacidad, exponiendo que la falta de interés en ella se debe a que es relegada a ciertos campos, porque no solo se debe limitar a la simple invitación para incluirla en nuestra cotidianeidad, sino que se debe mostrar la lógica que hay detrás de ella; no es que sea un procedimiento mecánico, sino todo lo contrario, pues sin éste orden no se podría comprender “porqué ciertos recursos aparentemente ilógicos son en realidad bastante lógicos, dentro del razonamiento de los sistemas de construcción de pautas” (De bono, 1999, p. 30). Posterior a ello, menciona que la motivación también es parte importante en el proceso de esta capacidad ya que así “la voluntad de encontrar una nueva idea está presente” (De Bono, 1999, p. 30) porque sin esa motivación sería imposible considerar la utilidad y ocupación de la creatividad.

La aplicación de herramientas es parte fundamental de éste proceso, al igual que las herramientas utilizadas diariamente, entre más sean ocupadas, más hábil será la persona al emplearlas, en consecuencia, si las herramientas no son estructuradas o planeadas con anterioridad, es imposible que solo se guíe bajo la inspiración; la planeación y estructuración es vital como parte de todo el proceso creativo.

Aunque existen diversas posturas sobre la creatividad, las anteriores solo son algunas muestras de ellas para evidenciar que al igual que el concepto mismo, todo lo que inmiscuye esta capacidad no es estático y la transformación es un elemento esencial que permite afirmar con gran seguridad es una herramienta útil en la cotidianeidad.

## Capítulo 2 Enseñanza y aprendizaje en comunión

En el capítulo anterior se habló sobre cuestiones generales en torno a la creatividad; para este segundo apartado se abordará la enseñanza y aprendizaje

igualmente de forma genérica, puesto que el sentido de este trabajo va de una concepción general (de creatividad) hasta lo particular (pedagogía creativa).

No se puede concebir un aula de clases sin los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero aunado a ello se debe recordar que éstos no son iguales, ya que hablar de aprendizaje supone en primera instancia, de un proceso personal porque el sujeto mismo es quien apropia el conocimiento, aunque en principio es responsable de una adquisición intelectual que sea aprehendida en beneficio propio, esto no significa que sea una actividad estrictamente individual.

Para Pozo (2008) la mente humana es catalogada como sistema cognitivo, debido a que no solo atiende a procesos de selección natural sino también cultural ( p.68), lo cual nos permite entender que hay una conjunción entre lo biológico y lo cultural, ¿pero por qué hacer mención de ello al estar hablando sobre creatividad? pues, ya que en un principio la evolución humana fue pieza fundamental para el presente de la humanidad, por supuesto la creatividad también es producto de esa evolución, entendiendo que, sin ella, nada de lo que conocemos sería tal y como es; entonces “la creatividad favorecerá la comprensión y el desarrollo” (Beetlestone, 2000, p. 32) del aprendizaje, no solo visto como una cuestión personal porque el primer contacto que tenemos para aprender es nuestra familia. La familia conforma la primer institución en la cual, el ser humano es capaz de aprender con los suyos, pero es imposible que siempre permanezca estático en ella, sino que en el transcurso de su desarrollo como persona, forma parte de instituciones como lo es la escuela, y por ello para completar esta tarea (de aprendizaje) es necesario enfocarse en la educación formal.

Es en la escuela donde esta adquisición podría considerarse nuevamente como un proceso individual, pero en realidad es algo que se dan en colectividad, tanto con los compañeros, como docentes, familia y sociedad. Aquí entra la enseñanza en sentido formal vista como una guía para formar estudiantes, no solo para un mundo intelectual sino que sean partícipes en su realidad, por ello es primordial que la docencia incluya una esencia creativa que transforme la cotidianidad. Sería

injusto responsabilizar a alguien ajeno a uno mismo por el fiasco en la aprehensión de contenidos, pero ciertamente ambos procesos dependen de una sana relación en el aula, que permita un armónico y eficiente trabajo alumnomaestro; en otras palabras, la enseñanza no se puede concebir sin el aprendizaje.

Pensar en una noción estática de enseñanza es imposible porque sería contrario a lo que se pretende lograr con este trabajo: fomentar la creatividad en el aula. Al hablar sobre un concepto de enseñanza, considero que es necesaria la relación con la etimología de la palabra educación: educere, aquí los conocimientos son otorgados por un agente externo para que sean interiorizados personalmente. En principio esta es la noción básica de enseñanza que se posee: un docente imparte contenidos para que los estudiantes puedan asimilarlos internamente, pero Barale y Chada ( 2000, p.41) consideran que

La concepción que de ella se tenga depende en cada caso, del modelo teórico que sustente cada actor, o de la corriente científica en la que se posicione, fundamentalmente en lo que se refiere, entre otros, a su “teoría del aprendizaje”, su “teoría de la escuela”, su “concepción del desarrollo personal de los sujetos” y en cierta medida, del sentido y función que atribuya a los medios de instrucción.

## 2.1 Sobre algunos enfoques (no creativos) de enseñanza

A pesar de no tener la misma postura, todos ellos deben coincidir en un punto: la transmisión de conocimientos, porque no tendría caso actuar deliberadamente, sin una metodología, planeación y programación, pues de lo contrario, estarían oponiéndose a los propósitos de la enseñanza; o sea que los docentes no son libres de transmitir los contenidos que les parezcan adecuados, más bien responden a metas establecidas, pero cada uno elige el camino para llegar a esas metas.

Por ejemplo en el informe de la UNESCO de la comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI, ésta debe atender ciertos principios de forma equitativa, aunque “la enseñanza escolar se orienta esencialmente, por no decir que de manera exclusiva, hacia el aprender a conocer y, en menor medida, el aprender a hacer” (Delors et al. 1996, p.90). Se considera que 4 elementos forman los pilares de la educación para así tomar conciencia de los cambios que trae consigo el siglo XXI, de manera lacónica estos son:

- I. Aprender a conocer: no solo enfrasca contenidos escolares, sino habla de comprensión en el mundo que le rodea al sujeto.
- II. Aprender a hacer: el conocimiento no solo se deja en cuestiones teóricas, debe orientarse a ponerlos en práctica, especialmente para el ámbito laboral.
- III. Aprender a vivir juntos: la educación no solo debe atender fines intelectuales, también debe procurar una comunidad armónica que permita equilibrio entre los individuos de la sociedad.
- IV. Aprender a ser: retoma el autoconocimiento, cada persona debe saber quién es, debe conocer el estado de su “cuerpo y mente, inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad individual, espiritualidad” (Delors et al. 1996, p.106).

Para Fenstermacher y Soltis (1998, pp.20-21) existen tres formas distintas de concebir la enseñanza:

1. Enfoque ejecutivo: el profesor es un ejecutor que produce aprendizaje a través de habilidades y técnicas, considera de gran importancia el material curricular.
2. Enfoque del terapeuta: un docente más acercado a sus alumnos pues no solo transmite conocimientos, también ayuda en la vida personal de sus estudiantes en tanto crecimiento personal, autoafirmación y autoaceptación.
3. Enfoque del liberador: no solo atiende cuestiones intelectuales, también se interesa por lograr un bien común al propiciar sujetos con moral e integridad y una mente libre y racional.

Por otra parte, el modelo pedagógico social abordado por Suárez (1978), considera que “el educador es un líder que motiva al estudiante en un compromiso con su sociedad en diversos campos: científico, tecnológico, artístico, educativo.” (p.16). Lo cual implica que no solo se debe pensar en el trabajo docente recluido por las paredes del aula, debe ir más allá para lograr un verdadero cambio en la sociedad a través de una práctica estimulada por la enseñanza del profesor.

Existen más enfoques y modelos que consideran específicamente al profesor como un excelente medio para lograr fines establecidos, pero ¿Por qué hablar de enfoques sobre enseñanza que no consideren explícitamente la creatividad? de forma concreta la respuesta es que si se maneja un solo modelo de enseñanza, a pesar de que ninguno de los anteriormente expuestos sea tácito con la creatividad, ella está siendo desplazada, porque si se piensa bajo un solo método, éste es visto como una verdad absoluta, algo único e infalible; nublando la visión creativa al solo centrarse en un método. A pesar de no ser explícitos en cuanto a creatividad, los anteriores enfoques citados, especialmente los 4 pilares de la educación invitan a ver el proceso educativo como una tarea útil e innovadora; entonces no se necesita tener una postura abiertamente creativa, pero esto no quiere decir que se privilegie la monotonía y enseñanza tradicional, sino que considerar enseñar lo cotidiano como algo extraordinario, lo vuelve, sin querer en algo creativo.

Aunque pueda sonar un poco tradicional la forma de seguir un camino para llegar a un fin específico, no significa que se tenga que recorrer un sendero recto y estrecho, sino que debe abrir paso a la idea de que para llegar a transmitir conocimientos que se conviertan en aprendizajes significativos, la enseñanza debe estar sujeta al cambio; porque ésta “enfrenta al docente a un flujo constante de situaciones inéditas, complejas, que tienen lugar en escenarios relativamente inciertos” (Basabe y Cols, 2007, p.149 ) pero no hay que sobre pensar esto último, al habar de escenarios inciertos, se puede entender que, con ayuda de la creatividad, ésta nos “conduce, en primer lugar, a considerar la producción original nacida de la nada ” (Bianchi, 1990, p.218). Con justa razón, el docente no atenerse a una postura fija donde la enseñanza sea de la misma manera para todos los

estudiantes, ésta debe ser capaz de adaptarse al cambio y no pensar en que todo será siempre y exactamente igual; propiciando un entorno educativo imperante de creatividad.

## 2.2 Consideraciones genéricas sobre la enseñanza

Antes de intentar plantear un enfoque sobre enseñanza creativa, considero necesario exponer de forma general algunas cuestiones sobre ella. Sería fantasioso decir que en este proceso todo es perfecto, debido a que algunas implicaciones negativas surgen en torno a la enseñanza y no es que sea obsoleta ante la modernidad, sino que consisten en problemáticas presentadas en orden natural debido a que es casi imposible que las cosas actúen de manera completamente eficiente, es decir, sin que nunca existan dificultades.

De forma histórica, en los siglos XV y XVI la enseñanza empieza a establecerse por medio de tutores e institutrices con programas establecidos bajo los ideales de la familia del estudiante, lo que permite inferir que el acceso a la educación era (y desafortunadamente en algunos casos lo sigue siendo) un privilegio; de forma más concreta la iglesia y el Estado financiaron redes escolares lo que permitió a éste último “convertirse en el administrador de la máquina educativa” (Basabe y Cols, 2007, p. 133). No pretendo ahondar en cuestiones históricas, pero es importante recordar los orígenes de la educación formal.

Una cuestión paradójica es que a pesar del vínculo entre la enseñanza y el aprendizaje, no significa que ésta logre contenidos en el alumno, o pueden ser parciales o incluso ser comprendidos de una forma completamente diferente, por lo que “no hay una relación de tipo causal que permita asumir que lo primero conduce necesariamente a lo segundo” (Basabe y Cols, 2007, p. 127), no es que sean procesos absolutamente aislados sino que no son subordinadas, es decir, coexisten, pero no dependen.

A pesar de no tener una definición completamente exacta, Basabe y Cols (2007, p.

141) consideran que la enseñanza consiste en “la acción de un docente, a la vez sujeto biográfico y actor social” pero esa acción es situada puesto que ocurre en tiempo y espacio determinado, así como también intervienen factores históricos, culturales, sociales e institucionales; no solo es un proceso para externar conocimientos, sino también es interno porque en la práctica docente debe estar presente una reflexión constante sobre su propio trabajo. Por supuesto la enseñanza “está orientada al logro de finalidades pedagógicas” (Basabe y Cols, 2007, p.142) mismas que atienden a los fines establecidos de un proyecto educativo, pero no se tiene que ver como un proceso estricto, pues la formación de seres humanos implica justamente eso: el trabajo con personas, por lo que se debe cavilar todo lo que conforma al sujeto y no tomarlo desde una perspectiva tradicionalista, como una tabula rasa, por ello se debe reconsiderar una enseñanza creativa que beneficie el trabajo en el aula, tanto a la parte docente mejorando constantemente su praxis, así como también el aprendizaje de los estudiantes; que en conjunto permita beneficiar a ambas partes para generar sujetos creativos dentro y fuera de la institución escolar, ¿pero cómo lograr esto? si para Borthwick (1982, p.25) “una de las mayores dificultades en la búsqueda de una educación creativa es la formación que reciben los educadores en las escuelas normalistas” por ello se debe empezar a considerar un camino hacia la creatividad en educación. También, como parte de la enseñanza, se debe considerar lo previo a la práctica docente: la formación, la cual es un proceso donde intervienen múltiples elementos, desde teóricos hasta prácticos; es principalmente en los aspectos teóricos, donde elementos didácticos y epistemológicos son abordados, pero no así la creatividad, por ello, en la práctica, ésta capacidad es menguada en la cotidianidad docente, puesto que la formación se remite a transmitir conocimientos y capacitar mediante escenarios reales, pero no se considera al pensamiento creativo como parte de esa formación.

### Capítulo 3 Hacia la creatividad en la educación



No existe un solo término que abarque el concepto de educación, a lo largo de la historia se han presentado diversas definiciones, las cuales han sido guiadas por los ideales que se pretenden alcanzar, para Suárez (1978, p. 99) consiste en “un medio privilegiado de crecimiento personal y comunitario, y tiene como fin dar un sentido a la vida personal y social, que no se logra sino mediante la vivencia de valores”, para este autor el que papel juega la educación debe trascender más allá del aula y encontrar un significado para el mismo alumno que tenga repercusiones positivas en cuanto a su entorno y su persona, pero no solo a través de contenidos, sino que considera con preminencia a los valores para que el objetivo pueda ser cumplido.

Mientras que Durkheim considera que “La educación es la acción ejercida por las generaciones adultas sobre aquellas que no han alcanzado todavía el grado de madurez necesario para la vida social” (Durkheim, 1924, p.32). O sea que para el sociólogo francés implica una transmisión unilateral porque los conocimientos son solo emitidos por adultos hacia jóvenes inexpertos; aunque hoy en día esta definición puede ser algo cuestionada debido a que no solo las personas mayores poseen saberes, se debe considerar que dicha acción es bilateral pues existen conocimientos que los jóvenes poseen y pueden ser compartidos hacia personas de otra generación, pues éste no se limita a un grupo de sujetos de determinada edad ya que todas las personas poseen distintos saberes en niveles distintos.

Si bien existen un sinnúmero de conceptos sobre educación, todos deben coincidir en buscar el progreso y la transformación, no solo a través de contenidos sino también en acciones, entonces

La educación presupone una visión del mundo y de la vida, una concepción de la mente, del conocimiento y de una forma de pensar; una concepción de futuro y una manera de satisfacer las necesidades humanas. Necesidad de vivir y estar seguro, de pertenecer, de conocerse y de crear y producir.(León, 2007, p. 598).

No se puede hablar de educación con una mente estrecha pues ésta es una herramienta para el cambio, no solo para el presente, sino también para el futuro dado que las acciones que se realicen hoy afectarán el mañana, por eso es necesario no solo preocuparse, así mismo se debe ocupar en una educación que logre una mejora no solo a nivel personal también debe buscar el bien común para la sociedad y así, en medida de lo posible, alcanzar el progreso de forma conjunta entre escuela y comunidad, pero en dónde se puede iniciar formalmente esa mejora sino en los primeros años de educación básica, a pesar de que “la enseñanza en general ha creído que enseñar es informar y que aprender es repetir” (Borthwick, 1982, p.33), no se debe dejar vencer por esta visión tradicional, sino tomarla como punto de partida para dar paso a una acción transformadora que permita entrar a la creatividad en las aulas, concordado con Borthwick (1982) quien menciona que

En la concepción de una escuela diferente, lo importante es el cambio en la actitud del maestro y donde el niño pasa a ser el actor de su propio desarrollo, del que han de brotar las fuerzas creativas que lo impulsarán en la vida (p.35).

### 3.1 Limitaciones para la creatividad educativa

Debido a que la educación es invención social, no se salva de tener errores, por ende la perfección no es una cualidad que caracterice a la raza humana; considerando así necesario mencionar algunas dificultades que Suárez (1978, pp. 60-64) plantea como los 7 pecados capitales de la educación, los cuales consisten en:

- La domesticación: no se considera a los principales sujetos de la educación: los estudiantes. Planes y programas de estudio se realizan de acuerdo a los ideales del Estado, sin pensar las necesidades humanas de los educandos, por lo tanto la educación es un arma de adoctrinamiento, por lo que la

libertad está limitada, en consecuencia la creatividad, actitud investigadora y pensamiento crítico son desdeñados.

- La repetición: similar al pecado anterior, no se considera la individualidad de los alumnos, pues los intereses personales no tienen lugar debido a que se consideran modelos estrictos a seguir para la formación humana, sin pensar el continuo cambio de la humanidad.
- La teorización: los conocimientos no son aplicables a la vida de los estudiantes, porque son teorías soporíferas que no producen interés alguno porque solo se concentran en saber sin hacer.
- El academicismo: el conocimiento no solo se encuentra en la institución escolar, puede hallarse en los lugares más inesperados, de nuevo, no solo de teoría se aprende; las acciones manifiestan saberes adquiridos, la práctica se encuentra desde una charla en la que se expongan distintos puntos de vista para enriquecer el tema central hasta en una manifestación por los derechos humanos donde implícitamente se encuentra materias como Derecho y ética, sin olvidar que los medios de comunicación también pueden ofrecer conocimientos. Creer que la sabiduría solo se encuentra en un aula escolar es un grave error, pues entonces se niega la existencia de la educación informal.
- La burocratización: a pesar de ser una institución, la escuela lleva más allá de los límites esa palabra porque actúa como una organización súper estructurada en la que se ignora la parte humana de los individuos sometiéndolos a procesos mecánicos.
- La improvisación: se debe actuar de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, no sin olvidar las condiciones sociales y geográficas, así mismo los planes y programas no tienen coherencia al considerar que todos los estudiantes se deben formar para satisfacer las demandas del mercado.

- La elitización: la educación es un privilegio, pero no solo enfrasca esto, sino además se piensa de acuerdo al ideal de persona que se quiere formar pues tiene fines intelectuales y sociales, se manifiesta la violencia simbólica dentro del aula, con la que se perpetúan estructuras de poder que se limitan a dominantes y dominados.

Más que considerar a los 7 pecados educativos como un orden jerárquico creo favorecedor esquematizarlos en forma de red pues no hay uno que sobresalga más que el otro, todos desvirtúan y entorpecen el proceso educativo, declinando su esencia transformadora, así mismo intervienen como una barrera que impide el acceso de la creatividad porque someten al individuo a la complacencia de los planes y programas formándolos para alcanzar metas estipuladas ignorando los intereses propios.

### 3.2 Sobre creatividad

Hablar de creatividad en educación puede ser visto, para los profesores, desde tres puntos de vista

1. Una excelente oportunidad para innovar su praxis
2. Un fantasía porque nada va a cambiar en el sistema
3. Algo que jamás va a suceder porque la educación y todo lo que conlleva no carece de ningún error

Las dos últimas posturas están relacionadas porque rechazan o minimizan a la creatividad como una herramienta que facilite los procesos de enseñanza y aprendizaje debido a que ésta se orienta a pensar lo ordinario como una excelente oportunidad para replantear las cosas, misma situación que debería suceder con la educación porque su transcurso no se trata de una acción paralizada porque implica una reflexión y acción permanente que vislumbre su alma transformadora. Según Freire “ la educación debe comenzar por la superación de la contradicción educador-educando. Debe fundarse en la conciliación de sus polos, de tal manera

que ambos se hagan, simultáneamente, educadores y educandos” (2005, p.79), lo que en consecuencia permitirá compartir no solo la visión del profesor, sino la del aula, por lo que la creatividad será fortalecida de manera colectiva.

De todo lo mencionado sobre creatividad, se puede asegurar que esa palabra es más que útil en nuestras vidas, pues no solo implica acciones vanas, sino más bien “es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía” (Esquivias citado en Esquivias, 2004, p.6).

Enfocar la creatividad en torno al ámbito educativo debería ser una tarea de suma importancia ya que “genera en el aprendizaje del alumnado la producción de respuestas nuevas y muchas veces originales, lo cual dota a éste de unas capacidades, destrezas y habilidades que sin duda favorece y enriquece su desarrollo” (Cuevas, 2013, p.226), permitiendo así encontrarle verdadera utilidad a la escuela así como un amor por la educación, lo que permite sembrar una pequeña semilla de cambio; en cuanto al trabajo docente, implica dejar “de cierta forma la batuta al estudiante para que éste, con base en sus motivaciones y necesidades, se convierta en el educando activo al que las metodologías actuales apuntan” (Summo y Voisin, 2016, p.85) o sea que el la postura magistrocentrista no tendría que tener lugar dentro de la institución escolar, porque los estudiantes no son sujetos con mentes vacías en espera de ser llenadas con contenidos vanos para la cotidianeidad estudiantil. Precisamente se debe tomar en cuenta la creatividad en la formación de futuros profesores

Para que básicamente este abierto a las diversas maneras de enfrentar una situación o una reflexión, con la finalidad de adaptar su actividad docente a las condiciones del momento, resolver problemas y tomar decisiones bajo un proceso razonado y reflexivo.(Galviz, 2007, p. 17)

Lo que implicaría en primer lugar, tener una mente abierta al cambio para lograr de manera mínima una transformación educativa al no tener una enseñanza bancaria y obsoleta, ya que considerar métodos usados hace 30 años como serviles en la actualidad permite observar que la educación y el cambio no son un motor de trabajo y que la monotonía facilita la docencia al no innovar su práctica y considerar perfectamente funcional su metodología, producto de la enseñanza normal.

No es de sorprenderse que la creatividad esté apartada de la mayoría de las instituciones escolares, en cualquiera de sus niveles porque “no se vislumbra todavía como un valor esencial en la formación personal del ser humano” (Summo y Voisin 2016, p.86) ,lo cual es producto de una mitología creativa que desvirtúa a esta herramienta o quizá sea una cuestión más profunda al no considerarla porque se vive cada día con muchas más preocupaciones que innovar los problemas, a pesar de ello “es menester insistir en lo necesaria que se ha vuelto la creatividad para contrarrestar los perversos efectos de dicha uniformización del pensamiento” (Summo y Voisin 2016, p.86), que propicia uniformidad relegando a la creatividad.

La educación puede ser la encargada, no solo de transformar la enseñanza rudimentaria, sino también disipar la uniformización, y para ello es necesario invitar a la creatividad pues “implica divergencias, flexibilidad y alternativas a la hora de pensar las propuestas pedagógicas, los contenidos y los encuadres didácticos” (Elisondo, 2015, p.6).

Pero las intenciones no son únicas para iniciar cualquier transformación, para ello, al menos en el ámbito educativo es necesario modificar los objetivos e incluso a un nivel más general, el curriculum, como lo menciona Sefchovich y Waisburd (1985, p.44) “con el propósito de asegurar el desarrollo del ser total y completo, capaz de reflexionar, adaptar y reformar si es necesario los valores aprendidos a través del ejemplo, de su mundo interno y de su experiencia”, lo que en consecuencia nos llevaría a dejar poco a poco una metodología anticuada y pluralista, lo que “nos lleva a una pedagogía nueva, una pedagogía dirigida al

desarrollo de la creatividad; como prospectiva, es necesario saber qué hombre deseamos educar y cómo acompañarlo en su proceso único y personal” (Sefchovich y Waisburd, 1985, p.44).

Es precisamente la creatividad el eje rector del cambio, sin ella, las cosas no podrían ser replanteadas para así lograr una verdadera transformación en todo el sentido de la palabra, y que traiga consecuencias positivas no solo dentro de la institución escolar, sino en la vida después de ella, pero para alcanzar esa meta es empezando por los docentes, quienes están a cargo de la formación de otros sujetos, es por ello que

La capacitación y la superación personal que requerimos como adultos comprometidos en educación, es esencial, puesto que estas son las herramientas que facilitarán el camino y darán la luz necesaria para seguir creciendo y poder ayudar a otros en su desarrollo.

(Sefchovich y Waisburd, 1985, p.44)

Por lo tanto debe ser repensada por los docentes como una herramienta que beneficia la enseñanza y el aprendizaje y no solo una actividad infantil sin aprovechamiento para la vida.

No se puede plantear una enseñanza creativa sin objetivos, Dabdoub (2010) considera de forma genérica:

- Estimular las competencias creativas del estudiantado: no solo el docente debe ser creativo sino también promover a la par de su enseñanza, dicha capacidad.
- Promover el aprendizaje significativo, relevante, constructivo y generador: no solo plantear contenidos sin ninguna relevancia, deben trascender para la vida diaria del estudiante.

- Desarrollar hábitos mentales propicios para el pensamiento creativo: no solo se debe dejar como una intención, el profesor debe inculcar hábitos que motiven a la creatividad.
- Favorecer las capacidades de los estudiantes para transformarse y convertirse en líderes de su propia vida: de igual manera, los contenidos vistos en el aula deben ir fuera de ella, pues la creatividad debería ser una herramienta para el cambio en cualquier circunstancia presentada (p. 30).

Es necesario recordar que en este tipo de enseñanza

“no se orienta a promover el aprendizaje de contenidos, sino que busca que los estudiantes desarrollen las habilidades y actitudes que les permitan transformar su realidad y transformarse de manera creativa e imaginativa para llegar a ser todo lo que son capaces de hacer” (Dabdoub, 2010, p. 36)

Entonces la educación bajo una mirada creativa debe ser bilateral puesto que tanto el docente como los alumnos tienen la capacidad de compartir su proceso creativo; los contenidos abordados impactan en la realidad del estudiante no solo en su entorno sino de forma personal al desarrollar y fortalecer en él mismo esta capacidad.

La educación debe otorgar el privilegio de participar en los procesos de enseñanza y aprendizaje a la creatividad, la cual se vuelve una llave importante para romper las cadenas de la opresión y la postura bancaria, pues no tendría sentido alguno cursar tantos años (considerando el preescolar hasta la licenciatura) sin encontrar un sentido fuera del aula, por eso la creatividad debe tener cabida en la cotidianeidad educativa, generar un equilibrio entre la vida en la escuela y fuera de ella, pues todos los contenidos deben ser útiles, deben generar una significatividad apta para solucionar, no solo a nivel teórico, sino una praxis que mejore la existencia misma del alumno y considerar que el ser humano no es un ser



fragmentado que actúa acorde a la situación presentada, sino que somos una totalidad en cuerpo y mente.

### 3.3 Aportaciones de una enseñanza creativa

Por lo anteriormente expuesto la enseñanza no solo debería enfrascarse en la transmisión de conocimientos, sino en ir más allá de cumplir estrictamente los contenidos estipulados en los planes de estudio. Ésta debe ser más que una práctica sin conciencia, debe trascender tanto como para el docente, así como también para los educandos, puesto que Barale, Chada y Granata (2000). consideran que

La práctica educativa no es mera actividad, sino que se construye en los planos histórico, social y político, y solo puede entenderse en forma interpretativa y crítica. Desde este punto de vista la práctica no es un mero hacer, no se trata de una acción técnica o instrumental ( p.44).

En primer lugar se debe ser consciente de la propia práctica, pues trabajar desde una postura mecánica, desvirtúa el sentido de la educación, no se trata, una vez más, de hacer cosas extraordinarias, sino de transformar la monotonía en originalidad, en creatividad.

No es posible trabajar en algo que se desconoce o de algo en lo que apenas se tiene un esbozo; entonces para estimular una docencia creativa, deben existir profesores que se interesen en incluir dicha actividad, sin importar cuan cercanos o desconocedores sean respecto al tema. Ahí encontramos la motivación creativa, en salir fuera de lo cotidiano, empezando por querer cambiar, sin importar saber si se va a lograr. Si bien es cierto que la motivación no es suficiente para lograr extraer las aportaciones que la creatividad nos puede ofrecer, es el principio de un camino que nos queda por recorrer, al menos en lo que respecta a este trabajo.

No puede existir un proceso de enseñanza-aprendizaje creativo sin que el docente posea "las características, actitudes, conocimientos y controles de comportamiento esenciales que le permitan crear una situación de aprendizaje" (Logan y Logan, 1980, p.59). Quizá pueda parecer un trabajo arduo, pero ciertamente la educación creativa no es en ningún proceso fácil; aunque valerse de la creatividad, favorece un mejor ambiente al tornar lo regular en original, permitiendo transformar la uniformidad del aula en originalidad. Considerar esta capacidad como parte de la enseñanza nos proporciona dos situaciones subordinadas ya que si los estudiantes se encuentran a cargo de un docente cuya práctica sea creativa, influye positivamente en la capacidad creativa del educando, mientras que el profesor "descubre en el proceso de enseñanza un camino para la expresión creativa y la autorrealización" (Logan y Logan, 1980, p. 59). Entonces, ésta herramienta beneficia ambas partes del proceso enseñanza-aprendizaje, permitiendo un trabajo óptimo para los actores educativos dentro del aula, siendo innovador y significativo. Por consecuencia, la educación se transforma; pero un profesor innovador va más allá de incluir pequeñas actividades divertidas para fomentar el aprendizaje sobre determinado tema. Por su parte Logan y Logan (1980, p. 60) consideran una serie de características sobre los docentes creativos, y no es que se trate de una lista de adjetivos, sino que engloban aspectos que permiten entender el actuar docente desde una óptica más allá de lo tradicional en la educación ya que concluyen que un docente creativo posee:

- Cordialidad
- Espontaneidad
- Compromiso
- Organización
- Estabilidad
- Peculiar atención al estudiante y al contenido de la materia

Al ver el listado anterior, quizá surja la duda de ¿Si no se cumple con alguno de los puntos, ya no soy un profesor creativo? La respuesta es mas sencilla de lo que pareciera, pues la creatividad no implica una rigurosa metodología, sino todo lo contrario, debido a que ésta capacidad permite el cambio y la transformación, no

se estanca en un único modelo que establezca parámetros estáticos sobre cómo debería actuar. Se deben considerar aquellas características como palabras clave que permiten entender el trabajo docente, pues remiten a una práctica comprometida con su propia enseñanza y también con el aprendizaje de los sujetos que pretende formar.

Un docente creativo puede ser cualquier profesor que no solo se limite a cumplir el temario y los contenidos, es aquel a quien le importa lograr verdaderos aprendizajes en sus alumnos. No se necesitan títulos que expresen cuan creativos e innovadores pueden llegar a ser, sino que deben demostrar a través de su quehacer docente, que la creatividad motiva y guía su trabajo al posicionarse con una actitud que rechace el conformismo de una enseñanza monótona.

Logan y Logan (1980, p. 73) establecen ciertos principios sobre la enseñanza creativa, los cuales son:

- Naturaleza flexible: considerar la singularidad de los alumnos es la característica principal de este principio, pues el ver al educando como una persona autónoma regida por experiencias, motivos e intereses propios, así como su contexto social, permiten entender que nadie es igual, por lo que la flexibilidad para el cambio constante sobre el trabajo en la escuela y frente a la individualidad de los alumnos, se vuelve esencial para una enseñanza creativa.
- Métodos de enseñanza indirecta: es decir, la motivación hacia los alumnos para que indaguen, descubran, pregunten, comprendan y cuestionen; lo que les permitirá desarrollar un pensamiento creativo. No es que se deje a un lado la enseñanza del profesor y los alumnos por si mismos aprendan, sino que el docente debe trabajar en su enseñanza para que ésta no se limite a transmitir contenidos memorísticos, sino que el conocimiento llegue a ellos a través de la espontaneidad y deducción, colocando a profesor como un guía.

- Imaginación: colocarse en una postura consiente sobre la propia enseñanza, en vez de mantener una práctica mecanizada, permite dar lugar a la imaginación ya que el docente recurre a: experiencias anteriores, modificación de su forma de trabajo y espontaneidad; con el fin de reforzar contenidos nuevos, todo ello desde la imaginación, utilizada como una visión que nos permita pensar en todas las posibilidades que surgirían para lograr un objetivo.
- Fomenta el uso único de materiales e ideas: combinación y transformación son palabras que ayudan a entender que el uso inamovible de materiales y métodos no son una opción viable, ya que el trabajar con personas distintas (seres humanos en constante cambio), hace una obligación rediseñar, quitar, incluir, combinar, entre otros, los elementos, materiales y metodologías de enseñanza para lograr un verdadero aprendizaje en el estudiante.
- Favorece la relación: ver como personas a los alumnos es importante, ya que trabajar desde la visión en que el profesor da contenidos y los estudiantes se remiten únicamente a aprender, limita directamente el buen funcionamiento del aula, por ello establecer una adecuada relación profesor-alumno es vital si se quieren lograr aprendizajes que permeen en la realidad del educando. Además de una buena relación escolar, se deben trabajar actividades que refuercen lo enseñado por el docente.
- Naturaleza integradora: visualizar y trabajar por un curriculum integrado se vuelve una tarea ya no solo del docente, ya que el guía a los alumnos a descubrir la conjunción entre todas las materias expuestas en la maya curricular, no situándose en una jerarquía de contenidos, sino que todos son interrelacionados, lo que a su vez permite ver con mayor claridad la utilidad de estos para el mundo real, y no solo dividir contenidos enfrascados para fines escolares, apartados el uno del otro.
- Refuerza la autodirección: Como se ha podido intuir con los puntos anteriores, en este se refuerza que la tarea principal del estudiante es

aprender. No es que la única tarea del estudiante sea enfocarse en aprender lo más que pueda, sino que es la una persona responsable de su propio aprendizaje, por lo tanto de aprehender el conocimiento. Entonces el docente no se limita a repetir contenidos, debe proporcionar en sus clases todo lo propicio para lograr que los alumnos se interesen en aprender, debe sumarse a la tarea de ser un docente-guía para acompañar a cada alumno en su proceso de aprendizaje, sin olvidar que la tarea docente es la enseñanza.

- Implica autovaloración: una vez más, establecer un adecuado ambiente dentro del aula de clases, permite establecer en el estudiante la autovaloración así como la iniciativa propia respecto a sus logros y aprendizajes. Es imposible que lo anterior suceda en un ambiente hostil, donde el profesor sea autoritario.
- Comporta riesgos, pero aporta recompensas: según lo anteriormente establecido, la creatividad remite a un arduo esfuerzo por parte del docente que se comprometa a trabajar constantemente en beneficio mismo y de los alumnos; debe considerarse como una tarea voluntaria, el trabajar desde la creatividad no debe ser una obligación, sino como una cuestión voluntaria para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta que implica una actitud dispuesta a la transformación, por ende, al dejar a un lado la zona de confort, sin importar que tan seguro sea el éxito.

No solo es necesario mencionar aquellas cuestiones que mencionen lo ideal para una enseñanza creativa, implica también un ambiente adecuado para proliferar esta capacidad; entonces si se quiere lograr, se deberá:

- Tomar en cuenta necesidades del estudiante, personales, sociales así como también biológicas.
- Seguridad psicológica, atendiendo cuestiones sobre el reforzamiento de una autoimagen (del alumno) positiva, nula limitación a la actitud imaginativa y total libertad al individuo para experimentar, descubrir o fallar.

- Escenario para la enseñanza creativa, el cual debe establecerlo el docente mismo, producto de sus propias experiencias profesionales, todo orientado a la búsqueda, exploración y resolución de distintas problemáticas, prestando particular atención a la forma en que se pretende dejar aprendizajes, pues si la originalidad está presente, los aprendizajes serán significativos y si lo tradicional permea, los aprendizajes serán olvidados.
- Motivación del estudiante con base a sus necesidades individuales, la cual se vuelve útil para incentivar el trabajo constante en favor de la creatividad. También se debe prestar atención a lo que motiva al estudiante, para tomarlo como punto de referencia y ofrecer contenido que los transforme útiles para sí mismo.
- Seleccionar y organizar experiencias docentes emocionantes, de manera más específica, los profesores deben tomar de sus experiencias, aquellas que se adapten al contenido que se pretende enseñar, también a cuestiones sociales e intereses de los educandos, todo con el fin de motivar al aprendizaje.
- Utilizar un concepto de evaluación que conduzca a un desarrollo creativo. Quizá sea utópico pensar en una evaluación diferente a la sumativa, o incluso parezca un esfuerzo mayor al de incluir la creatividad como parte de la práctica docente, pero es necesario recordar que los aprendizajes van más allá de la cuantificación y que no siempre tener altas calificaciones sean sinónimo de aprendizaje.

Todo lo anterior no debe verse como una lista de pasos a cumplir, ni tampoco un cúmulo de información que garantiza el desarrollo de creatividad en el aula, todo funciona como una conjunción que permiten entender una pequeña parte de cómo puede funcionar y qué es necesario para implementar ésta capacidad en el ámbito educativo.

### 3.4 De una evaluación creativa

Es cierto que al pertenecer al ámbito escolar, la evaluación parece una obviedad en el sistema educativo, pero también hay que considerar que existe una visión que implica algo más que evaluaciones, tales como:

- **Formativa:** considera el desempeño que tiene un estudiante mientras realiza actividades como exposiciones o presentaciones.
- **Diagnóstica:** conocimientos previos que el alumno ha obtenido como parte de su formación.
- **Sumativa:** realizada al finalizar un bloque, segmento o parcial, que considera todos los elementos vistos en determinada sección de tiempo.

Centrarse en una postura cuantitativa sobre otorgar números según la capacidad de aprendizaje y contenidos memorizados por los alumnos, va en contra de la creatividad, porque se piensa desde una inflexibilidad al creer que lo memorizado es aprendizaje, por lo que se debe reflexionar sobre ¿Cómo la evaluación influye en el aprendizaje de los estudiantes? Si solo existe “aprendizaje” porque la evaluación demanda que los contenidos sean memorizados y no comprendidos; no se pretende desvalorizar los diferentes tipos de evaluación, incluido el instrumento quizá más temido, por estudiantes: el examen. Se trata de concientizar sobre que la evaluación será buena si los aprendizajes verdaderamente fueron aprehendidos por los educandos. Pero una manera de explorar propuestas más allá de las más conocidas son las formas de evaluar la creatividad, y tal vez se consideren inapropiadas para evaluar contenido curricular, pero el fin de presentar esas evaluaciones creativas consiste en reflexionar sobre las distintas posturas más allá de las convencionales.

Borthwick (1982, p.64) establece que se debe “considerar la evaluación en base al proceso y no al producto” pues si el proceso fue bueno, en concordancia, el resultado también lo fue, por lo que prestar atención a la forma como se está enseñando por parte del docente y al aprendizaje en cuanto a los alumnos, es fundamental para establecer un proceso excelente dentro del trabajo en el aula. Resumiendo, una buena evaluación demuestra que el proceso fue óptimo. Al

menos en teoría, el proceso mismo debe arrojar una buena evaluación, mas no asegurar que una magnífica obtención de resultados garantiza un buen proceso de enseñanza por ello confiar en que los alumnos con altas calificaciones sean inteligentes no es, en algunas situaciones, verídico. Por ello una vez más se recalca la importancia de una evaluación que no incite a los alumnos a buscar y preocuparse por una calificación aceptable en lugar de ocuparse de aprehender lo visto en clase.

Dadamia (2001, p. 213) considera los siguientes aspectos como parte de una evaluación creativa:

- Parcializada: el ambiente que hay mientras se dan los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Completa: considera tres aspectos que evalúan al alumno -utiliza la evaluación parcializada.
  - los estudiantes se evalúan unos a otros.
  - el estudiante se evalúa a si mismo
- Integral: considera la practica ejercida por el docente y las mejoras que podría tener. El alumno también evalúa el trabajo del profesor.

Si bien no se pretende cambiar la visión del docente respecto al tipo de evaluación que considere adecuada para con su grupo, es una invitación a replantear cómo la evaluación puede fortalecer o incluso perjudicar tanto la enseñanza como el aprendizaje.

### 3.5 Técnicas creativas

Es cierto que algunas personas poseen un nivel mayor en cuanto a creatividad se refiere, pero no significa que se deba alcanzar un grado máximo de ésta; cada ser humano toma para sí mismo esta capacidad, según sus necesidades e intereses, la cual es resultado de vivencias, entonces, aprender de la cotidianidad nos ofrece aumentar esa capacidad creativa, pero no podemos estar sujetos únicamente a esas experiencias. Existen diversas técnicas que estimulan y aumentan la creatividad, pero no deben ser vistas como herramientas infalibles que garanticen



el desarrollo y mejora de dicha capacidad, sino como pequeñas guías que nos faciliten la ampliación todo con el fin de mejorar la práctica docente.

Dadamia (2001) retoma las técnicas manejadas desde una perspectiva grupal, lo cual considero pertinente a la esencia de este trabajo, pues el concebir las técnicas de creatividad centradas no en lo individual sino en lo colectivo, puede llegar a reflejar que la colaboración y una actitud abierta frente a la participación de los otros, puede mejorar el resultado. No se trata de creer que se es experto en el tema por más preparación que se tenga sobre éste, estar dispuestos a la posibilidad de mejorar mediante la opinión, participación y colaboración de otros, es sumamente benéfico para construir y fortalecer nuestra propia creatividad. Por supuesto no siempre es posible ayudarse de los demás, y quizá en ocasiones la participación no pueda generarse, pero es importante recalcar que no cerrarse a la posibilidad de intervención, manteniendo una postura flexible respecto a la ayuda que nos pudieran llegar a ofrecer, nos proporciona diversas perspectivas que en lo particular tal vez no podríamos llegar a descubrirlas.

Dadamia (2001, p. 169) nos ofrece algunas posturas que se deben tener en cuenta para un buen manejo de grupo, algunas de ellas son:

- Las técnicas empleadas deben seguirse según se muestren las instrucciones, quizá deban hacerse algunas adecuaciones en caso de que el mismo grupo lo considere necesario. Se invita a seguir el procedimiento de la técnica, no por invalidar adecuaciones a las que se pudieran llegar, más bien al no ser completamente expertos, o ser novatos en el empleo de estas, puedan surgir resultados completamente distintos a los que se pretendían llegar.
- Es importante considerar un objetivo o propósito que guíen la técnica a trabajar, pues actuar desde la incertidumbre no traerá más que la desorganización, confusión y hasta desinterés por manejar la técnica presentada.

- Crear un ambiente de respeto y tolerancia es fundamental para el desarrollo no solo de la técnica escogida, sino en general para una convivencia armónica del grupo.
- Quizá existan miembros que sean tímidos para la participación, por ello es necesario que se invite e incentive a la participación con el fin de incluir a todo el grupo para una mejora en cuanto al desarrollo de la clase y de la técnica misma.
- Gracias a la propuesta de un trabajo colaborativo, la solución de problemas será un proceso en el que todos los participantes aporten a la resolución de la tarea planteada; pero no significa que siempre se pueda dar la oportunidad de colaborar con otros, pero se debe rescatar de aquellas experiencias tenidas en grupo para aportar a la creatividad individual, y viceversa, es decir, de la experiencia individual, se toma para contribuir a la práctica grupal.

Los anteriores puntos son solo algunas cuestiones para considerar sobre el trabajo de técnicas y en general, de las labores en torno al grupo. Deben ser vistas como cuestiones a reflexionar y tenerlas presentes para una mejora no solo respecto a la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje, sino vitales para un desarrollo armónico en la institución escolar.

A continuación se muestran algunas técnicas retomadas de Dadamia (2001, pp. 188-189) que fomentan la capacidad creativa, aunque se presentan resumidas con el fin de tener un acercamiento sobre ellas. También es necesario aclarar que a pesar de la diversidad que ofrecen distintas herramientas, ellas deben tomarse como una invitación para estimular la creatividad, no tienen por qué ser todas del agrado de la persona que las utiliza, así como también utilizar solo aquellas que crea eficientes.

Nombre de la técnica	En que consiste
Morfologías	El grupo establecerá una problemática, la cual deberá ser analizada desde todas las perspectivas posibles, se

	empieza por la definición y después se analizan los elementos que la componen.
Biografías	Se invita a inventar biografías sobre personajes históricos, seres imaginarios o la persona misma.
Experiencias incidentales	Son experiencias creadas o surgidas espontáneamente que contengan nociones básicas sobre determinado tema.

### 3.6 Multicreatividad

Considero importante retomar ciertas herramientas que en lo particular para el aula pueden fomentar la creatividad, pero especialmente, para tenerlas en cuenta al momento de trabajar dentro del aula. Pueden existir diferentes propuestas, pero desde una posición imaginativa y creativa, éstas por su naturaleza propia, por su esencia, se colocan como herramientas que trascienden en la enseñanza y aprendizaje, puesto que no son cuestiones vagamente acercadas a la innovación, debido a que su postura radica en la transformación. Obviamente todas convergen en ser proposiciones diferentes una de la otra, pero comprometidas en no establecerse en la monotonía. Quizá más que propuestas deben verse como formas diferentes de hacer las cosas, pues no se tratan de imposiciones, sino una exhortación a trabajar con lo diferente y desconocido, para salir de la zona de confort educativa y mejorar prácticas escolares.

#### 3.6.1 Escritura creativa

Retomando a Rodari (2000) con su libro de *Gramática de la fantasía* rescato algunas ideas para elaborar historias, con el fin de utilizarlas como forma creativa de enseñanza. No es que se trate de una serie de pasos, más bien ideas que

pueden ayudar a una mejor creación literaria, porque trabajar con textos recurrentemente utilizados en el aula como los expositivos e informativos, puede ser tedioso para los educandos. Para la elaboración de una historia se pueden considerar:

- Palabras aleatorias en la mente: nos pueden llevar a hilar palabras nuevas, imágenes y experiencias, que nos ayuden a tener elementos para una historia.
- Descomposición de palabras: con ayuda de esas palabras pensadas aleatoriamente, nos pueden ayudar a producir ideas, por ejemplo elaborar un acróstico con la palabra presentada.
- Propuesta de una palabra para que otro elabore una historia.
- Binomio literario: no implica cuestiones matemáticas, pero se debe entender que no basta una sola palabra, pues es necesario para tener más elementos y desarrollo mismo de la historia. Se deben elegir dos palabras aleatorias que aparentemente no tengan relación, pues la gracia de este binomio es que la creatividad que genera la articulación de lo no convencional nos ayude a buscar una vinculación, que en consecuencia nos permita desarrollar la historia.
- Hipótesis fluctuantes: tener una situación pero pensar desde lo incierto ayuda a crear nuevos escenarios. Se puede ayudar de la siguiente pregunta ¿Qué pasaría si? Dicha hipótesis está estructurada por “un nombre y un verbo, un sujeto y un predicado, o un sujeto y un atributo” (Rodari, 2000,p.31)
- Descomposición de palabras con ayuda de prefijos, es decir, se pueden crear nuevas palabras agregando prefijos aleatoriamente.
- Del error nace la creación: puede que en esos momentos de trabajo o de desesperación las cosas no salgan como deberían, y ahí podemos aprovechar esos inciertos para tener nuevas oportunidades. Por ejemplo si escribimos mal cualquier cosa, o si se presentan errores ortográficos, da la posibilidad de retomarlo como una invención.

- Juegos: tal vez parezca una práctica sin sentido, pero motiva a la creación de historias.

-Mezclar encabezados de noticias/revistas para formar versos. - El Limerick consiste en una estrofa cuyos versos se forman de la siguiente manera ( Rodari, 2000, p. 45)

1. Elección de un protagonista
2. Indicación de una expresión o cualidad
3. Realización del predicado
4. Elección de epíteto final

- Historias cruzadas: se conjuntan elementos de dos o más historias, lo que en términos modernos se conoce como crossover.
- Historias a la inversa: se cambian los papeles de los personajes, o incluso situaciones o lugares, todo pensando desde sus características originales como opuestas.
- Cambia la esencia: consiste en tener objetos cuya función o características sean cambiadas por completo. Por ejemplo una casa de campaña se vuelve en una misteriosa cueva.
- Las historias deben ayudar a romper tabúes, pues a través de ellas se pueden abordar temas que no sean aceptados socialmente.

El arte de formular y contar historias permea positivamente en la creatividad del estudiante pues lo sitúa en acontecimientos distintitos a su realidad. Ésta herramienta estimula el pensamiento divergente ya que coloca al oyente en una mirada amplia sobre la diversidad de lo que pudiera pasar. Por ello la historias deberían formar parte del ámbito escolar para así estimular esta capacidad tanto en docentes como alumnos.

### 3.6.2 Narrativa como estrategia de la enseñanza creativa

Otra manera en que la escritura nos ayuda como forma de enseñanza es a través de la narrativa, debido a que tiene una función epistemológica ya que busca obtener conocimiento en los estudiantes, pero no significa que sea un cúmulo de

saberes, más bien busca que estos sean útiles en cualquier momento de su vida. Así mismo, tiene una particular característica y que es la transmisión de saberes, los coloca en una misma sintonía, lo que les permite ser parte de un grupo específico, en consecuencia, si no poseen ciertos concomimientos sobre algo, es imposible que formen parte del grupo. Y no se trata de una postura discriminante, sino que se deben tener conocimientos antes y después de trabajar en la narrativa, ya que eso permite situar al grupo en un mismo nivel de conocimiento, lo que evidencia la función transformadora de la narrativa debido a que tiene como propósito cambiar al sujeto mediante el cumplimiento de ciertos objetivos educativos.

Blanco y Núñez (2011, pp. 118-119) muestran elementos que forman parte esencial de la narrativa:

- Tiempo narrativo: de acuerdo a la importancia del suceso, es el tiempo asignado a este.
- Trama: el desarrollo mismo de la historia, se puede encontrar en pasado, presente o futuro.
- Espacio narrativo: el lugar donde se desarrolla la historia, también puede considerarse el contexto sociocultural.
- Voz narrativa: se puede encontrar en primera persona, la cual tiene un carácter subjetivo ya que el narrador se involucra con la narrativa, mientras que en tercera persona se vuelve objetiva.

Los elementos anteriores pueden darnos una idea de lo que debe contener una narrativa, pero no es suficiente, pues para lograr convertirla en una herramienta educativa es necesario:

1. Pensar a quién va dirigida la narrativa, es decir nivel educativo y año (o semestre) en el que se encuentran los estudiantes.
2. Tener un tema establecido para pensar y elaborar en el objetivo que se quiere lograr mediante la narrativa.
3. Darle un título atractivo al escrito.

4. Al empezar a trabajar en la narrativa es necesario considerar personajes principales y secundarios, el tiempo, el espacio y la voz narrativa. Se puede dividir en tres momentos como inicio, desarrollo y cierre, pero no significa que hasta el final se dé el mensaje que se pretende dar como una lección de aprendizaje, sino que la narrativa debe ser vista como un conjunto que nos permita a través del relato en general, obtener aprendizajes. Quizá una forma de facilitar el proceso de creación sea escribir mientras el autor se imagina que está contando los hechos, siempre bajo la guía del objetivo establecido.

Considero a la narrativa como una estrategia creativa adecuada para trabajar en el aula, pero pensar en que ésta solo puede realizarse mediante un escrito es completamente equivocado puesto que se le pueden asignar diversos formatos, por ejemplo, con ayuda de aplicaciones como:

- Prezzi: similar a power point, puedes elaborar presentaciones animadas.
- Flipsnak: se puede pasar de un simple lectura o resumen a una revista digital a través de las herramientas que la aplicación posee.
- Powtoon: permite crear video animaciones, incluye voz predeterminada o el autor puede agregar la suya.
- Audacity: es un editor de audio en línea, puedes cortar y agregar sonido, así como también grabar en la aplicación misma. Puede ser de ayuda para contar narrativas con un formato de podcast.

No se ahonda en los formatos que a la narrativa se le pudieran asignar, debido a que lo necesario es tener los elementos básicos para poder formular una; el autor tiene total libertad de asignarle el formato que su creatividad le permita. La narrativa puede traer cambios benéficos en el aula, empezando por la creatividad, pues al tratar temas pensados no como una serie de cuestiones a desarrollar y explicar, promueve en el profesor el innovar y reflexionar en cómo mejorar; también permite al educando mejorar su comprensión lectora, adquirir y reforzar conocimientos, darle un sentido a lo aprendido y mejora su capacidad de atención.

### 3.6.3 La ilustración

Al hablar de la ilustración no se hace referencia al movimiento europeo, sino al medio pictórico como herramienta de enseñanza. Es necesario dejar en claro que ésta no se refiere a que el docente se limite a mostrar imágenes y que por generación espontánea los alumnos desarrollen aprendizajes, sino dejar a las imágenes, ilustraciones, murales, entre otras muestras visuales, como herramientas que faciliten la adquisición de conocimientos, por ello el docente debe saber cómo manejar dichos recursos.

Se debe replantear la ilustración no solo como un elemento secundario en el momento de impartir clases, pues es un recurso que “pretende motivar al niño y despertar la imaginación para focalizar, desarrollar un amplio sentido de observación y mantener su atención” (Cortes, 2008, p. 51). Rescatar esta herramienta implica una práctica creativa, ya que pensar en cómo una ilustración o una serie de ellas pretende enseñar coloca al docente en una situación que deba ser solucionada mediante su ingenio. Considero que ésta es desvalorizada pues es concebida como un recurso que acompaña a otras herramientas, como por ejemplo un libro; no es que se trate de sustituir otras formas de trabajo sino considerarla como una forma de trabajo más, pues “las imágenes didácticas, impresas o digitalizadas intervienen cuando no existen experiencias previas, llenan los vacíos cognitivos” (Almaguer et. al. 2012, p.5).

No solo se trata de pensar en que mostrar imágenes asegura un aprendizaje, pues la práctica debe estar estructurada de tal manera que las ilustraciones puedan ser usadas como herramienta cognitiva; ahí la creatividad docente interviene pensando en cómo lograr que las ilustraciones sean una forma de aprendizaje, por ello se sugiere:

- El cómic: consiste en historias ilustradas que relatan una diversidad de situaciones.
- videos: no solo imágenes estáticas, sino que pueden incluirse en movimiento.



- Álbum fotográfico: utilizar fotografías para explicar un suceso, puede usarse no solo para fines históricos, sino comprensión de los hechos.
- Murales: más que verlos como una obra de arte, son capaces de transmitir historias y sentimientos.
- Dibujos: ya sean digitales o físicos pueden contribuir a reforzar o recordar contenidos.

No se pretende centrar la atención en estas formas creativas, más bien deben verse como un impulso a plantear o considerar distintas formas de enseñanza, más allá de pararse frente al grupo y explicar oralmente y con una mínima ayuda del pizarrón, el contenido de la clase.

## Capítulo 4 Postulados de la creatividad

Previo al desarrollo del taller, es pertinente hablar sobre postulados de la creatividad, para ser conscientes de lo que ella representa, y no es que se pretenda manejar verdades absolutas, sino más bien una forma de recapitular ideas genéricas pero importantes sobre esta capacidad.

- De lo ecléctico de la palabra: podemos encontrar un sinfín de conceptos sobre creatividad, pero no se debe olvidar que no existe uno más valioso que otro, sino que todos aportan algo único, lo cual es completamente acertado al significado de la palabra, ya que si solo existiera una definición rompería con su propia esencia: la transformación. No importa qué autor sea nuestro preferido o a cuál nos adaptemos mejor, pues todos convergen en que la creatividad es necesaria en cualquier ámbito de la vida.
- De la aparición de la creatividad: esta capacidad no solo es poseída por unas cuantas personas, sino que todos los seres humanos somos creativos y en medida que vamos creciendo, nuestra capacidad creativa se desarrolla debido a que al pasar por diversas situaciones, experiencias o vivencias adquirimos una visión diferente de las cosas. No hay un punto máximo

sobre creatividad, es decir, no hay una escala que mida exactamente quién es una persona creativa o no, pero así mismo, también existen personas que desarrollan esta habilidad mucho mejor en comparación a otras, pero lo relevante es que cualquier persona desarrolla y aumenta dicha capacidad a lo largo de experiencias obtenidas en la vida. Lo importante aquí es ocupar y desarrollar la creatividad como una herramienta para utilizarla en cualquier ámbito y situación que surja.

- Componentes y niveles: Logan y Logan (1980) retomando a Taylor, sugieren los siguientes niveles para su comprensión
  - Creatividad expresiva: no importa el fin, sino el camino que se sigue, no importa cuál sea el objetivo, más bien se debe prestar atención al proceso mediante el cual se pretende llegar a él.
  - Creatividad productiva: limitándose al arte o a la ciencia, buscando productos finales, mediante el control de la actividad libre.
  - Creatividad inventiva: capacidad que mediante el uso de técnicas, materiales y métodos, proporciona esta misma habilidad a inventores y exploradores.
  - Creatividad innovadora: a través de conocimientos conceptuales, se puede perfeccionar ésta capacidad.
  - Creatividad emergente: se originan principios completamente nuevos, en los que principalmente se fundamentan escuelas de artes y ciencias.

Podemos encontrar un sinfín de características que componen a la creatividad, tales como la curiosidad, flexibilidad, espontaneidad, etc. En contraparte tenemos las características que impiden el desarrollo pleno de esta capacidad, como la rigidez, la rutina y el conformismo.

Nuevamente Logan y Logan (1980) recuperan a Taylor para mencionar las características de la creatividad de la siguiente manera:

1. Capacidades de comunicación: se debe dar importancia a la capacidad de entendimiento de los problemas, así también como a la correcta forma de expresar dudas y preguntas.
  2. Características motivacionales: características que giran en torno a la curiosidad, persistencia intelectual, probar cosas nuevas sin importar los riesgos.
  3. Otras características de la personalidad: se enfocan completamente en a persona ya que se trata de cualidades como la autonomía, autoaceptación y el control propio.
- Sobre las actividades para desarrollarla: al igual que el concepto mismo, existen diferentes actividades, métodos o herramientas que nos ayudan a desarrollar y aumentar la creatividad; no hay un solo camino para llegar a ella; no significa que existan unas más efectivas que otras, sino que, en primer lugar debemos mirarla como invenciones producto de la capacidad creativa que los autores mismos proponen desde su experiencia, por ello no existe una metodología única para recorrer el camino de la creatividad, más bien tratemos de verlo a manera de analogía: diferentes caminos que se adaptan a nosotros, pero al final todos conducen a un único destino.
  - Del pensamiento divergente: antes de centrarnos meramente en la creatividad, tenemos que considerar que ella es producto del pensamiento, el cual se desarrolla a través de las vivencias adquiridas a lo largo de la vida. Junto al pensamiento divergente, está el convergente, completamente opuesto al primero, ya que éste se enfoca en memorizar, informar, leer y calcular cifras numéricas; cuestiones aplicadas en la institución escolar, propiciando un camino rígido para llegar a la solución de una única manera posible, limitando la exploración y búsqueda. Por lo tanto el pensamiento divergente exhorta a la inmersión de múltiples respuestas frente a una problemática, lo que propicia un ambiente creativo.
  - Del vínculo con la imaginación: aunque el tema principal de esta propuesta es la creatividad, no se debe dejar a un lado la imaginación, pero no debe

confundirse con ella y pensar que son sinónimos. De forma sintética la imaginación depende también de cosas aprehendidas en la realidad, pero sólo se formaliza en pensamiento de forma abstracta, considerando en todas las posibilidades sobre determinada cuestión, en lugar de concretar en algo empírico; en cambio la creatividad tiende a llevar algo concreto, independientemente de si es tangible o no. Entonces la imaginación puede ser una herramienta útil para la creatividad.

- Falsa creatividad: no es que exista una única forma de creatividad, infinidad de acepciones provocan que no haya algo meramente establecido, pero esto no debe verse como un problema, sino que debe permitir entender que por su extensión haya cuestiones que generen ideas erróneas sobre lo que ella verdaderamente representa.
- Inteligencia y creatividad: quizá se pueda llegar a pensar que una mente brillante es también una mente creativa, pero hay un error en ello, puesto que ser una persona inteligente no garantiza tener esta habilidad, por ende, ser una persona calificada como poco inteligente no limita la capacidad creativa; pero no significa que se desvalorice la poca inteligencia y se vanaglorie la intelectualidad, sino que cada persona posee, según la escala del Coeficiente Intelectual, diferentes rangos, los cuales no influyen en tener una actitud creativa. Entonces la creatividad se nutre de experiencias y se fortalece mediante práctica; cualquier persona posee esta cualidad.
- De la pedagogía creativa: si bien al igual que creatividad, la pedagogía no tiene una sola definición, para fines prácticos ésta se puede entender como el camino que sigue la educación, atendiendo cuestiones sobre enseñanza y didáctica; entonces ¿qué se entiende por pedagogía creativa? En palabras simples, una pedagogía específica que centra su base en la creatividad, en ir más allá de lo establecido y explorar la búsqueda e innovación que incentiven el cambio propiciando, no solo en el aula, sino que trascienda y logre una transformación en la vida diaria del educando, lo que permite ver a la escuela como una herramienta útil más allá de simples

contenidos, que dejen huella a través de aprendizajes significativos. Significa no relegar lo diferente, incluso lo tildado como raro, pues la creatividad no tiene límite ni forma establecida, debido a que cada ser humano define y construye la creatividad mediante sus acciones. No es que se propague una campaña en contra de las demás pedagogías, sino debe verse como una invitación para incluir la creatividad dentro de las aulas, pero sobre todo en la enseñanza, porque a través de ella, puede llegar a la cotidianidad de los alumnos, en consecuencia, seres humanos considerarán la posibilidad de una mirada creativa más allá de su propia escuela, implicándola en su propia vida.

## Capítulo 5 Taller creando estoy innovando voy

La metodología del diseño didáctico está sustentada en el marco teórico y las peculiaridades de la creatividad, por lo que este diseño será flexible para así responder a las cualidades de la creatividad en vinculación con las características y necesidades e intereses de los estudiantes normalistas.

La estrategia que se vislumbra es el impulso a la multiplicidad de las miradas que generan nuevas visiones o resultados a partir de las personas, los objetos, los fenómenos y procesos, es decir, está sustentada en el pensamiento divergente. Esta propuesta será materializada a través de un taller dirigido a estudiantes normalistas, en donde se tiene por objeto que ellos podrán llegar a considerar a la creatividad como parte de su práctica docente y de su vida, la cual no tiene que ser vista como una imposición, sino como una manera de mantener viva la pasión por la enseñanza al no enfrascarse en metodologías bancarias y tradicionalistas.

Este trabajo parte de la falta de creatividad en la cotidianidad docente, entonces, lo que se pretende con ésta propuesta es abordar a aquellos normalistas en formación para vislumbrar la falta de dicha capacidad, pues la problemática se remonta a la práctica docente rígida y estandarizada que no otorga espacio a la flexibilidad que supone la creatividad, así como considerar las necesidades de los estudiantes para adquirir conocimientos y aprendizajes, pues el trabajo magisterial

se centra en la transmisión de conocimientos y no en la aprehensión de los mismos, puesto que la metodología tradicional privilegia la memorización sobre la comprensión. A su vez, se toma en cuenta a la creatividad como una categoría superflua en el ámbito educativo, o en el mejor de los casos, es considerada como una herramienta útil exclusivamente para la educación artística, desvirtuando ésta capacidad en toda el área educativa; por ello es necesario fomentar una nueva práctica docente inspirada en el pensamiento creativo.

## 5.1 Comienza el taller

Esta propuesta se dirige a los estudiantes de la Escuela Normal de la Licenciatura en Educación Básica. Si bien se reconoce que no todos los docentes provienen de esta institución, el trabajo se enfoca en ellos debido a que son el cimiento de la enseñanza en educación básica. A pesar de que los seres humanos están en un desarrollo constante, la edad a la que pertenecen los sujetos a los cuales, los futuros docentes impartirán clases se encuentra en un intervalo de 6-12 años, supone una etapa donde los estudiantes adquieren aprendizajes y experiencias que posiblemente marquen el desarrollo de su persona; por ello la necesidad de crear el taller de enseñanza creativa para estudiantes normalistas, que tiene por nombre: *Creando estoy, innovando voy*; con la finalidad de que tenga un impacto importante en la formación de estos futuros profesionales, generado así el vivenciar una experiencia de fomento a la creatividad, que en consecuencia permita una práctica docente creativa e innovadora.

La educación tiene la esencia de la transformación y con base en el ideal que la Escuela Normal posee, está dirigida a brindar un servicio educativo a los profesionales de la educación básica y por ello es la institución elegida.

La Escuela Normal pretende hacer un énfasis de la acción en el campo de los futuros profesores, sin embargo, no menciona concretamente sobre la creatividad, no más que una gestión innovadora, pero ello no es suficiente para abarcar la magnificencia de esta capacidad y la gran necesidad de ponerla en práctica. Las

intenciones no son suficientes, se debe ver reflejado en hechos y si la meta es la mejora de la sociedad mexicana, se debe pensar en el cambio constante y no tener una visión permanente de las cosas; entonces se vuelve tarea primordial considerar a la educación como una herramienta para la transformación que sea guiada por la creatividad.

El taller pretende dar énfasis a las competencias profesionales que están descritas en el plan de estudio, las cuales hacen alusión a habilidades, actitudes y valores indispensables para llevar a cabo con calidad la profesión docente. Se piensa en el profesor como un verdadero agente para el cambio social, no solo enfrascado en teorías, sino en verdadera acción, proyectada en las diversas competencias. De acuerdo a lo anterior, podría decirse que la Dirección General de Educación Superior para el Magisterio (DGESUM) considera a la creatividad como un elemento en el desempeño activo de la práctica docente, pero ésta se encuentra de forma tácita, por ello es que el cambio es una meta al que se busca llegar. La creatividad no está relegada, está contemplada de manera implícita, como anteriormente se ha señalado y es por ello que el taller pretende impulsar a la creatividad, así como la reflexión sobre la necesidad de la misma.

De una manera esquematizada, las materias que los estudiantes normalistas cursan según el plan de estudios de la licenciatura en educación primaria (2018) son las siguientes:

Licenciatura en Educación Primaria							Plan de Estudios 2018
1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°
Desarrollo y aprendizaje 6 h / 6.75	Planeación y evaluación de la enseñanza y el aprendizaje 6 h / 6.75	Educación Socioemocional 4 h / 4.5	Atención a la diversidad 4 h / 4.5	Educación Inclusiva 4 h / 4.5	Bases legales y normativas de la educación básica 4 h / 4.5	Gestión educativa centrada en la mejora del aprendizaje 4 h / 4.5	Aprendizaje en el Servicio 20 h / 6.4
El sujeto y su formación profesional 4 h / 4.5		Modelos pedagógicos 4 h / 4.5	Herramientas básicas para la investigación educativa 4 h / 4.5				
Lenguaje y comunicación 4 h / 4.5	Prácticas sociales del lenguaje 6 h / 6.75	Desarrollo de competencia lectora 6 h / 6.75	Producción de textos escritos 6 h / 6.75	Literatura 6 h / 6.75	Estrategias para el desarrollo socioemocional 6 h / 6.75	Teatro y artes visuales 4 h / 4.5	
Aritmética. Números naturales 6 h / 6.75	Aritmética. Números decimales y fracciones 6 h / 6.75	Álgebra 6 h / 6.75	Geometría 6 h / 6.75	Probabilidad y estadística 6 h / 6.75	Música, expresión corporal y danza 4 h / 4.5	Educación Física 6 h / 6.75	
Introducción a la naturaleza de la ciencia 6 h / 6.75	Estudio del medio ambiente y la naturaleza 6 h / 6.75	Geografía 6 h / 6.75	Historia 4 h / 4.5	Estrategias para la enseñanza de la historia 4 h / 4.5	Formación cívica y ética 6 h / 6.75		
Herramientas para la observación y análisis de la práctica educativa 4 h / 4.5	Observación y análisis de prácticas y contextos escolares 4 h / 4.5	Iniciación al trabajo docente 6 h / 6.75	Estrategias de trabajo docente 6 h / 6.75	Innovación y trabajo docente 6 h / 6.75	Trabajo docente y proyectos de mejora escolar 6 h / 6.75	Aprendizaje en el Servicio 6 h / 6.75	
<b>36 h / 40.5</b>	<b>34 h / 38.25</b>	<b>34 h / 38.25</b>	<b>36 h / 40.5</b>	<b>36 h / 40.5</b>	<b>32 h / 36</b>	<b>20 h / 22.5</b>	
Inglés. Inicio de la comunicación básica 6 h / 6.75 h	Inglés. Desarrollo de conversaciones elementales 6 h / 6.75 h	Inglés. Intercambio de información e ideas 6 h / 6.75 h	Inglés. Fortalecimiento de la confianza en la conversación 6 h / 6.75 h	Inglés. Hacia nuevas perspectivas globales 6 h / 6.75 h	Inglés. Convertirse en comunicadores independientes 6 h / 6.75 h		

De las anteriores materias ya se ha hecho un breve análisis para encontrar de una forma solo un poco más implícita, que la creatividad está comprendida en materias como: literatura infantil y creación literaria y trabajo docente e innovación. Cabe señalar que una de las competencias es que los normalistas trabajen de forma creativa, pero desafortunadamente la importancia que debería ser otorgada a esta capacidad no queda reflejada en la malla curricular.

## 5.2 diseño y desarrollo del taller

El taller tendrá una duración de 25 horas, conformado por 12 sesiones de dos hrs. cada una; exceptuando la última, ya que ésta durará 3 horas. Éste se realizará dos veces por semana los días lunes y jueves, abarcando un total de 7 semanas. El lugar donde se llevarán a cabo las sesiones será en un aula cualquiera de la Escuela Normal, debido a que para el desarrollo de este taller no es necesario un espacio hiper especializado.



De una forma genérica, a continuación se mostrará la temática de las sesiones y las actividades a trabajar en cada una de ellas, cuyos contenidos fueron seleccionados pensando en cumplir el objetivo de este trabajo:

Fundamentar y diseñar una propuesta pedagógica para el fomento de la creatividad en los alumnos normalistas por medio de un taller.

A través de esta propuesta, los estudiantes normalistas serán capaces de vivenciar y reconocer a la creatividad como una herramienta en su labor docente recordando que ésta es una llave importante para romper las cadenas de una educación tradicional, dando paso a una enseñanza donde se privilegie a dicha herramienta, permitiendo así un aprendizaje significativo en los alumnos, y en consecuencia se estará mejorando el entorno educativo al estar generando un ambiente de innovación, gracias a la temática y actividades planteadas en el taller *Creando estoy, innovando voy*, para así fomentar la conciencia de la importancia de no trabajar contenidos de forma bancaria y monótona.

Sesión	Tema	Objetivo.
1	¿Nos conocemos?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes van a participar en la dinámica de presentación para conocer a los participantes del taller.</li> </ul>
2	Conociendo la creatividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los participantes crearán una definición sobre creatividad que les permita conocer la importancia de ésta respecto a la educación.</li> </ul>

3	El pensamiento creativo (o divergente)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los normalistas conocerán el pensamiento divergente a través de la esquematización de los contenidos con el fin de establecer un acercamiento teórico sobre la creatividad.</li> </ul>
4	Importancia de una enseñanza creativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los normalistas identificarán la importancia de incluir a la creatividad como parte de su práctica docente.</li> </ul>
5	Técnicas creativas I	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los alumnos van a efectuar a</li> </ul>

		<p>través de la práctica, técnicas para el reforzamiento y estimulación de la creatividad.</p>
6	Técnicas creativas II	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los alumnos van a efectuar a través de la práctica, técnicas para el reforzamiento y estimulación de la creatividad.</li> </ul>
7	Aprendiendo a enseñar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los normalistas van a planear una breve clase que contenga alguna técnica creativa.</li> </ul>
8	No todo es enseñanza: importancia del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los participantes van a comprender el papel que juega el aprendizaje, de la mano de una enseñanza creativa.</li> </ul>
9	Sobre escritura creativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los normalistas serán capaces de construir un texto creativo a partir de la gramática de la fantasía.</li> </ul>

10	Enseñanza de la narrativa y aplicación digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los participantes van a construir una narrativa pedagógica que permita conocer nuevas formas de enseñanza.</li> </ul>
11	Cuaderno creativo: la ilustración como forma de enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> <li>A partir de la ilustración, los normalistas van a diseñar una serie de dibujos con el fin de ampliar nuevas formas de enseñanza.</li> </ul>
12	¿Fin de la creatividad?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los participantes construirán una caja creativa que contenga todas las actividades realizadas en el taller, que les permita reflexionar</li> </ul>
		sobre la creatividad como parte de su práctica docente.

A continuación se mostrarán las 12 sesiones de manera que se presenten las actividades y el desarrollo del taller de forma explícita a través de la programación del mismo.

Sesión 1 ¿nos conocemos?	
Objetivos: Los estudiantes van a participar en la dinámica de presentación para conocer a todos participantes de este taller.	
Apertura	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación del taller y explicación sobre la importancia de éste y su vínculo con la formación de los normalistas para incentivar la participación de los estudiantes en éste con ayuda de un power point (anexo 1)</li> </ul>

Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por medio de la dinámica iniciada por el encargado de impartir el taller, se presentarán todos los participantes a través de la dinámica: Corazones</li> <li>• En El tallerista lleva 20 hojas blancas, en las cuales se dibuja un corazón, después todas las hojas se rasgan a la mitad, pero el corte no debe ser recto. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se colocan los corazones en una mesa y se mezclan.(como si fuera un memorama)</li> <li>2. Cada estudiante toma una mitad</li> <li>3. Luego deben buscar a la persona que tiene la otra mitad del corazón, deben coincidir exactamente las partes rasgadas.</li> <li>4. Una vez que encuentren la pareja tendrán 5 minutos para conversar.</li> <li>5. Una vez que todos hayan terminado, deberán presentarse uno por uno y platicar su experiencia en la dinámica.</li> </ol> </li> </ul>
cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comentarios sobre lo que se espera de este taller (objetivos, aprendizajes, etc.)</li> </ul>

Sesión 2 Conociendo la creatividad	
Objetivo: los participantes realizarán una definición sobre creatividad que les permita conocer la importancia de ésta respecto a la educación.	

Apertura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El responsable del taller explicará el objetivo de la sesión y así como también un comentario sobre el desarrollo de ésta.</li> <li>• Cada uno elaborará una lista sobre las características que crean adecuadas para describir a la creatividad.</li> <li>• El responsable del taller compartirá primero sus ideas para incentivar a los demás a participar, así posteriormente todo el grupo escuchará las ideas de todos.</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A través de una lluvia de ideas realizada con ayuda de hojas recortadas en forma de gotas de lluvia, los participantes colocarán en el pizarrón las palabras que más crean adecuadas para describir a la creatividad.</li> <li>• El responsable leerá diversas definiciones sobre creatividad con ayuda de una infografía. (anexo 2)</li> <li>• Los alumnos reflexionarán en equipos de tres el vínculo de las palabras expuestas en la lluvia de ideas y las definiciones presentadas.</li> <li>• La clase se dividirá en 2 y con ayuda de lo anteriormente expuesto, el grupo no. 1 contestará la siguiente pregunta: ¿Cuál es la importancia que tiene la creatividad dentro de la escuela? Mientras que el grupo no.2: ¿Es la creatividad una amenaza en el ámbito educativo?</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez respondidas las preguntas, cada equipo elegirá una persona que los represente y compartirán las respuestas para así cada uno pueda reflexionar en lo personal sobre el papel que juega la creatividad dentro de las aulas.</li> </ul>

Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Después de la propia reflexión cada participante escribirá en una hoja con forma de cerebro lo que considera particularmente relevante sobre la creatividad y el ámbito educativo.</li> <li>• Por último solo aquellos que deseen, podrán compartir sus opiniones.</li> </ul>
--------	--

### Sesión 3 El pensamiento creativo (o divergente)

Objetivo: los normalistas conocerán el pensamiento divergente a través de una feria de ideas con el fin de establecer un acercamiento teórico sobre la creatividad.

Apertura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El responsable del taller presentara el objetivo de la sesión para poner en contexto la temática de la misma.</li> <li>• Retomando la última actividad de la sesión anterior, todos los participantes leerán las reflexiones personales a las que llegaron en torno a la creatividad y el ámbito educativo de acuerdo a las preguntas planteadas anteriormente (¿cual es la importancia que tiene la creatividad dentro de la escuela? y ¿es la creatividad una amenaza en el ámbito educativo?)</li> <li>• Como grupo, todos construirán una conclusión en base a las reflexiones personales compartidas. Una vez realizada la tarea, el responsable leerá dicha conclusión para toda la clase, lo cual ayudara a dar una introducción a la temática de la sesión.</li> </ul>
----------	---

Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez dada la introducción, el tallerista continuara con una breve exposición acerca del pensamiento creativo (anexo 3)</li> <li>• Los estudiantes se agruparan en equipos de 4 y construirán carteles o afiches que contengan ideas clave sobre el pensamiento divergente Posteriormente iniciará la feria de ideas. En primer lugar, toda la clase debe realizar un cartelón que tenga tres ideas generales sobre el pensamiento lateral, el cual servirá a manera de introducción visual que oriente a todos los participantes del taller situándolos en un mismo plano general sobre este pensamiento. Después pegaran sus carteles por todo el salón, y cada uno visitará dichos carteles observándolos con detenimiento. Si lo desean, pueden tomar notas que les parezcan relevantes sobre los demás afiches.</li> <li>• Una vez terminando la visita individual a cada afiche, se invitará a los normalistas a que hagan comentarios o externen las dudas que tengan respecto al trabajo de sus compañeros. En caso de tener preguntas, el autor del cartel deberá responder éstas.</li> <li>• El responsable hará para todos la siguiente pregunta ¿puede concebirse la creatividad sin ayuda del pensamiento?</li> </ul>
------------	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cierre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con ayuda de la respuesta individual a la pregunta anterior y las ideas obtenidas mediante la exposición de carteles, construirán un esquema cualquiera, el cual debe contener ideas que consideren como principales para la comprensión del pensamiento creativo (o divergente).</li> <li>• Por último, el tallerista indicará a los estudiantes que deben traer revistas o impresiones alusivas a la</li> </ul>
	educación.

<b>Sesión 4 Importancia de una enseñanza creativa</b>	
<b>Objetivo:</b> los normalistas puedan identificar la importancia de incluir a la creatividad dentro de su práctica docente.	
<b>Apertura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El tallerista comenzara la sesión introduciendo a la temática con una breve exposición del objetivo.</li> <li>• Con ayuda de los esquemas individuales elaborados en la última sesión, aleatoriamente, los alumnos expondrán brevemente sus trabajos.</li> <li>• La persona responsable del taller explicará con ayuda de una infografía (anexo 4) ideas principales de creatividad y educación de acuerdo a lo planteado en sesiones anteriores, para conducir a la creatividad en enseñanza.</li> </ul>



<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para invitar a una reflexión profunda en torno a la temática de la presente sesión todos deberán contestar la siguientes preguntas</li> </ul> <p>¿Qué entiendes por enseñanza?</p> <p>¿Qué piensas acerca de la inclusión de la creatividad en educación?</p> <p>¿la creatividad debe ser parte de todo el curriculum o debe ser exclusivo para algunas materias?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las respuestas obtenidas serán plasmadas en un collage individual creado con la ayuda de los materiales pedidos al finalizar la sesión pasada.</li> <li>• Una vez creado el collage, el grupo se dividirá en 4 equipos y construirán una reflexión general sobre la importancia de una enseñanza creativa, donde utilicen como apoyo visual los collages obtenidos anteriormente.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El encargado del taller expondrá acerca de los puntos clave de una enseñanza creativa mediante un power point (anexo 5). Así mismo, cada uno elaborara un mapa mental sobre la exposición.</li> <li>• El tallerista elegirá aleatoriamente estudiantes para que compartan y expongan las ideas rescatadas de la exposición anterior, a través de su mapa mental.</li> <li>• A manera de participación oral, los normalistas compartirán las opiniones del contenido del mapa mental elaborado por sus compañeros, lo que permitirá enriquecer el conocimiento de cada uno en cuanto al tema de la sesión.</li> </ul>

Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos construirán en equipos de 5 una presentación acerca de la enseñanza creativa y su importancia en la institución escolar, en la cual incluirán una actividad de cierre que consideren dinámica y creativa para reforzar el aprendizaje de contenidos.</li>   <li>• Por último, mediante una rubrica (anexo 6), cada equipo evaluará a los demás (menos así mismo) y al momento de compartir las evaluaciones, agregarán comentarios que mejoren el trabajo y desempeño de sus compañeros, para incentivar la retroalimentación.</li> </ul>
--------	--

Sesión 5 Técnicas creativas I	
Objetivo: los alumnos van a efectuar a través de la práctica técnicas para el reforzamiento y estimulación de la creatividad.	
Apertura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La sesión inicia con el encargado del taller explicando el objetivo de la sesión.</li>   <li>• Posteriormente el tallerista hará comentarios generales</li> </ul>

	<p>retomando las presentaciones acerca de enseñanza creativa y su importancia en la institución escolar, elaboradas por los participantes. Especialmente retomará las dinámicas propuestas para reforzar el aprendizaje de contenidos propuestos por los mismos alumnos , ya que servirá como introducción a la temática de la sesión, estableciendo brevemente que es una técnica para estimular a creatividad.</p>
--	--

Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Generar una reflexión, guiada por las siguientes preguntas: ¿La creatividad es innata al ser humano? ¿Realmente existen técnicas infalibles que permitan desarrollar dicha capacidad?</li><li>• Cada estudiante deberá plasmar esa reflexión en un cartel pequeño y agregar una frase o slogan alusivo a la creatividad.</li><li>• Una vez realizados dichos carteles, sólo aquellos que deseen, podrán compartir su significado, pero todos deben compartir la frase o slogan creados.</li><li>• Después se inicia la presentación de las técnicas con una infografía (anexo 7). Se inician las técnicas, las cuales fueron retomadas de Calero (2012, P.27) 1. Lluvia de ideas:<ul style="list-style-type: none"><li>a) El grupo propone una problemática o tema cualquiera.</li><li>b) Se elige a una persona con la única tarea de registrar las ideas de todos los participantes, puede tomar nota de la forma que desee</li></ul></li></ul>
------------	---

(pizarrón, notas virtuales, una libreta, etc.) pero preferentemente que las notas estén a la vista de toda la clase.

c) Para este punto todos empiezan a dar ideas que les surjan acerca de la problemática o tema elegidos. Nadie se debe limitar a la propuesta de ideas, incluso por más que parezcan incoherentes, pueden aportar al trabajo.

d) Enseguida, el grupo decide cuándo es el momento adecuado para dejar de compartir ideas. El encargado de registrar las ideas leerá cada una de ellas, para que en conjunto decidan cuales son pertinentes, cuáles deben perfeccionar y por último las que no son para nada viables.

2. Analogías: consisten en la asociación de un objeto o determinada situación para poder transformarlo que se conoce, en algo completamente extraño y viceversa.

- Directas: se comparan dos componentes que tengan similitud, por ejemplo una jarra y un botijo
- Simbólicas: existiendo una determinada problemática o cuestión, se presenta de una forma general, para después visualizarlo desde otra perspectiva, por ejemplo: el departamento de orientación educativa reconoce que los alumnos no portan la credencial escolar, entonces, desde la perspectiva de los padres de familia, ¿Cómo se motivaría a los alumnos para que la porten?
- Fantásticas: frente a una problemática, la



solución de esta no tiene limitantes o prohibiciones, por lo que resolver el problema o la cuestión tratada es posible bajo cualquier circunstancia. Por ejemplo, supongamos que en la materia de ciencias naturales, los niños, se aburren ya que prefieren ver la naturaleza en vivo que en lugar de imágenes y videos, entonces el docente los lleva a una exploración en el campo.

Una vez expuesta esta técnica, la clase se dividirá en dos y supondrán tres situaciones diferentes cada uno y adecuarlas según los tres tipos de analogías.

3. Relaciones forzadas: como su nombre lo indica, los alumnos buscarán la relación de la problemática con palabras aleatorias. En primer lugar, los alumnos sugerirán una determinada problemática y en el pizarrón, el encargado del taller elaborará la siguiente tabla:

Conceptos elementos estimulo	y Características	Nuevas ideas

En la primer columna los alumnos colocarán palabras completamente aleatorias.

Mientras que en la segunda van a desarrollar los conceptos y características de las palabras elegidas aleatoriamente.

Por último, en el espacio de nuevas, se relacionan las ideas desarrolladas en el espacio de características con la temática o problema establecido.

Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos compartirán sus opiniones al respecto de las técnicas presentadas.</li> <li>• Para reflexionar, deberán solamente responder en su libreta la siguiente pregunta: ¿las técnicas trabajadas en la sesión me son suficientes para implementar la creatividad en mi trabajo docente?</li> </ul>
--------	--

Sesión 6 Técnicas creativas II	
Objetivo: los alumnos van a efectuar a través de la práctica técnicas del reforzamiento y estimulación de la creatividad.	
Apertura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El responsable explicará brevemente que en esta sesión de igual manera que la anterior, se trabajaran con técnicas para estimular la creatividad.</li> <li>• Enseguida el tallerista pedirá voluntarios que compartan para toda la clase su respuesta a la pregunta realizada en el cierre de la sesión pasada.</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posteriormente se informa que en esta ocasión las técnicas trabajadas son retomadas de Dadamia (2001)</li> </ul> <p>4. Preguntas divergentes: consisten en preguntas en las cuales sus respuestas pueden ser infinitas, consideradas aptas para cualquier actividad escolar.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Se elabora una pregunta sobre determinada temática.</li> <li>b) Se establece un breve enunciado para que encamine la respuesta, pero este no debe ser formulado de tal manera que limite la respuesta del sujeto.</li> </ol> <p>Por ejemplo: ¿Cómo piensas que hubiera sido formar parte de la corte del segundo imperio mexicano? Maximiliano y Carlota eran personas interesadas en el pueblo</p>





mexicano, tanto así que el emperador propuso el derecho a huelga mientras que Carlota se preocupó por la educación preescolar.

5. Sociodrama para la solución de problemas a futuro: una forma más interactiva de estimular la creatividad. Consiste en una serie de pasos completamente establecidos.

1. Definir el problema.
2. Establecimiento de una situación.
3. Se establecen roles que los participantes deben asumir.
4. Se da instrucciones sobre que harán los actores y la misma audiencia.
5. Se representa la situación.
6. La situación se discute y analiza por parte de actores y audiencia.
7. Se planifica una comprobación de ideas obtenida en el paso anterior y se practica nuevamente.

El encargado ejemplificara rápidamente para dar una idea a los alumnos, proponiendo la siguiente situación:

6. Falta de participación en eventos culturales de la escuela.
7. En el día internacional del libro, los profesores de literatura elaboran un club de lectura, pero hay muy pocos alumnos interesados.
8. El tallerista y dos voluntarios asumen la postura de profesores, mientras que unos 10 normalistas representan a los alumnos desinteresados y el resto se mantienen como espectadores.

	<p>9. Los profesores invitan a los alumnos a participar en la propuesta por el día internacional del libro, pero ellos se muestran indiferentes a la actividad, y el público sugiere motivos por los que los niños están desmotivados.</p> <p>10. Se lleva a cabo la representación.</p> <p>11. Aquí los tres grupos opinan sobre los pros y contras sobre la actividad propuesta por los profesores.</p> <p>12. Se retoman aquellas ideas que los normalistas consideren relevantes y puedan invitar a la participación en el club.</p> <p>Una vez representado la propuesta del tallerista, los estudiantes propondrán una situación y ejercitarán los pasos anteriores, con el fin de no sólo conocer teóricamente dicha técnica, sino la ajusten a su realidad.</p> <p>6. Soliloquio: por último se trabaja con una técnica muy corta, para no abrumar de contenidos a los estudiantes. A diferencia de las demás, ésta se realiza individualmente, y los resultados pueden ser o no compartidos.</p> <p>Consiste en invitar al sujeto a imaginarse a solas, y decirle que proponga cualquier tema de su interés, y generará ideas aleatorias, las cuales lo ayudarán a reflexionar, concientizar y recordar cuestiones sobre cierta problemática o tema. Se puede empezar por una pregunta que incentive al participante a generar ideas. Es importante recordarle al sujeto que no debe limitarse ni reprimirse sobre las ideas que genere.</p>
--	---

Cierre	<p>Para finalizar la sesión No. 6, la mitad de los participantes responderán la siguiente pregunta:</p> <p>¿las técnicas expuestas garantizan un aprendizaje significativo por parte de los alumnos?</p> <p>Mientras que para la otra mitad será la siguiente:</p>
	<p>¿la enseñanza que considere técnicas creativas ofrece algún beneficio para el docente más allá del aula?</p> <p>Las preguntas deberán ser contestadas en el cuaderno, pero las respuestas no serán compartidas hasta la próxima sesión.</p>

Sesión 7 Aprendiendo a enseñar	
Objetivo: los normalistas van a planear una breve clase que contenga alguna técnica creativa.	
Apertura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El encargado del taller mencionará el objetivo de la clase.</li> <li>• Posteriormente, pedirá que los normalistas compartan las respuestas a las preguntas realizadas en el cierre de la sesión pasada para crear un clima de participación y reflexión por parte de los normalistas.</li> <li>• Con ayuda de las respuestas obtenidas, nuevamente contestarán preguntas, pero será en equipos de 5 integrantes. <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué significa el aprendizaje?</li> <li>¿Qué es para ti la enseñanza?</li> <li>¿existe una única forma de enseñanza que garantice un buen aprendizaje?</li> </ul> </li> <li>• Las respuestas serán compartidas por los estudiantes a manera de introducción al tema de la clase.</li> </ul>

Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"><li>• El responsable hará un breve comentario rescatando las posturas de los estudiantes sobre las preguntas realizadas anteriormente.</li><li>• Posteriormente el tallerista expondrá con ayuda de una infografía (anexo 8) aspectos generales la de enseñanza creativa.</li><li>• Posteriormente el grupo se dividirá en 3 equipos, los cuales representaran a 3 campos de conocimiento:</li></ul>
------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ciencias naturales</li> <li>-Ciencias exactas</li> <li>-Ciencias sociales y Humanidades</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De la división anterior elegirán una materia perteneciente a dichos campos y escogerán un tema de la materia, el cual lo explicarán a manera de clase, por lo que se convertirán en los profesores frente a grupo de los demás participantes del taller; ningún equipo podrá trabajar con la misma asignatura. El reto consistirá en que tendrán 5 minutos para organizarse y 10 minutos para explicarlo, y se invitará a que usen las técnicas trabajadas en sesiones anteriores, también se permite que posicionen el tema escogido como una problemática a solucionar.</li> <li>• Una vez terminadas las clases llevadas a cabo por los normalistas, cada uno de los 3 grupos pedirá a los estudiantes que elaboren un pequeño texto donde expliciten los aprendizajes que les resultan útiles, o que están relacionados con su cotidianidad.</li> <li>• Retomando la evaluación integral propuesta de Dadamia (2001, p. 213) los alumnos que prestaron atención a los profesores evaluarán su enseñanza bajo la evaluación integral (anexo 9) que propone lo siguiente:        -Los estudiantes señalan al profesor las cuestiones que puede mejorar en cuanto a su práctica, desde su contenido, forma de enseñarlo e incluso de evaluarlo.</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nuevamente la clase se dividirá en tres, pero esta vez reflexionarán y elaborarán una conclusión que contenga pros y contras sobre uno de los tipos de evaluación, según los escojan, ya sea:           <ul style="list-style-type: none"> <li>-Sumativa</li> <li>-Evaluativa</li> </ul> </li> </ul>

	<p>- Continua</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Como experiencia corporal, se pedirá a los normalistas que realicen movimientos aleatorios, pero pensando en los tres tipos de evaluación, es decir, cuando el responsable diga evaluación sumativa, los estudiantes deben moverse según les provoque escuchar esa evaluación, y así con las dos siguientes clasificaciones (evaluativa y continua). Esta actividad pretende propiciar la libertad corporal, de manera que los estudiantes asocien personalmente el movimiento corpóreo con la carga simbólica que representan los tipos de evaluación.</li> </ul>
--	---

Sesión 8 No todo es enseñanza: importancia del aprendizaje

Objetivo: los participantes comprenderán el papel que juega el aprendizaje, de la mano de una enseñanza creativa.

Apertura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicando el objetivo, será la forma en iniciar esta 8va sesión.</li> <li>• El tallerista deberá hacer tarjetas de pros y contras de los tres tipos de evaluación, posteriormente él tendrá que poner esas tarjetas en una mesa y revolverlas, luego todos los estudiantes pasarán a colocar en tres tablas elaboradas en el pizarrón, en sus respectivas columnas, las tarjetas. La dinámica finalizará cuando todas las tarjetas queden en su lugar. A manera de ejemplo: Evaluación Sumativa</li> </ul>				
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Pros</td> <td style="padding: 5px;">Contras</td> </tr> <tr> <td style="height: 30px;"></td> <td style="height: 30px;"></td> </tr> </table>	Pros	Contras		
Pros	Contras				

Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahora, todos los normalistas se colocarán en el supuesto</li> </ul>
------------	--

imaginario de ser estudiantes de educación básica, pensarán y escribirán cómo los haría sentir esos 3 tipos de evaluación, guiados por las preguntas:

¿El aprendizaje puede ser calificado?

¿una calificación me define como persona?

¿Tener una alta calificación asegura que soy buen estudiante?

- Cuando tengan su escrito, los normalistas compartirán sus reflexiones; con ello el tallerista formulara una reflexión sobre cómo influye una adecuada evaluación en el aprendizaje de los educandos.
- Mediante la presentación de: ¿Qué es el aprendizaje? (anexo 10) la persona responsable compartirá aspectos relevantes sobre el aprendizaje.
- Como ejercicio, los alumnos elaborarán un pequeño cartel que contenga el significado propio de aprendizaje.
- Nuevamente el encargado del taller expondrá, pero esta ocasión será sobre las estrategias de enseñanza aprendizaje (anexo 11)
- Terminada esa presentación, los alumnos elegirán un tema que sea por completo de su agrado y con ayuda de los esquemas mostrados por el responsable, conjuntarán la información que consideren importante sobre el tema, plasmándolo en dicho esquema, aunque es necesario mencionar que ninguno puede elegir el mismo, con el fin de conocer la diversidad sobre estos. .
- Cada alumno mostrará y compartirá el esquema elegido.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posteriormente el grupo elaborará un apunte en el pizarrón, donde anotarán ideas sobre cómo enfocarse en el aprendizaje mejora la aprehensión de contenidos por parte del educando.</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En equipos de 4 construirán una reflexión sobre: ¿Por qué una enseñanza creativa estimula el aprendizaje significativo? ¿Cómo influyen las herramientas y actividades utilizadas por el docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?</li> <li>• Las respuestas no serán compartidas hasta el inicio de la 9na sesión, por lo que ésta se da por concluida.</li> </ul>

#### Sesión 9 Sobre escritura creativa

Objetivo: los normalistas serán capaces de construir un texto creativo a partir de la gramática de la fantasía.



Apertura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con ayuda de la reflexión obtenida mediante las preguntas planteadas en el cierre de la sesión pasada, un representante de equipo compartirá su escrito.</li> <li>• El tallerista, retomando lo compartido por los normalistas, realizará un comentario general, a manera de una conclusión que permita entender la importancia de la inclusión de herramientas diversas que mejoren la enseñanza y favorezcan el aprendizaje.</li> <li>• Posteriormente se plante al grupo la siguiente pregunta: ¿Qué herramientas consideras innovadoras para el trabajo en el aula?</li> <li>• Los estudiantes tendrán que responder individualmente y compartir sus preguntas, para que a manera de introducción le permitan al responsable del taller explicar el objetivo de la sesión.</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pedirán voluntarios que respondan: ¿Qué implica una escritura creativa?</li> <li>• Inspirados por las respuestas de aquellos que</li> </ul>

	<p>compartieron sus ideas, todos realizarán un pequeño texto el cual contarán una breve historia, acontecimiento o cualquier cosa que deseen compartir, para así explorar su capacidad de escritura.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enseguida el responsable expondrá la <i>Gramática de la fantasía</i> (anexo 12) para guiar a los normalistas en aspectos básicos sobre cómo funciona la escritura creativa.</li> <li>• Se pedirá a los alumnos que comenten (los que deseen) qué entienden, bajo la exposición realizada, por una escritura creativa y qué elementos consideran necesarios.</li> <li>• Los estudiantes escribirán en un pequeño pedazo de papel una oración simple, que serán entregados al responsable, el cual los colocará en una bolsa o algún recipiente para revolverlas. Después cada estudiante elegirá un papel, pero no podrán quedarse con el que escribieron.</li> <li>• Una vez que todos tengan su oración, y con ayuda de lo planteado en la exposición, escribirán un cuento o historia. No hay ningún límite para lo que deseen escribir, puede ser desde una poesía hasta un microcuento, lo importante es que desarrollen su creatividad a través del escrito.</li> <li>• Una vez terminado su trabajo, se pedirán voluntarios que quieran compartir su texto.</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes responderán y reflexionarán individualmente sobre: ¿Cómo la escritura creativa puede ayudar a su práctica docente?</li> <li>• Los alumnos establecerán como grupo una conclusión de la importancia de esta escritura en el aula estableciendo</li> </ul>
	un secretario que se encargue de anotar las ideas.

Sesión 10 Enseñanza de la narrativa	
Objetivo: Los participantes van a construir una narrativa pedagógica que permita conocer nuevas formas de enseñanza.	
Apertura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con la conclusión obtenida por el grupo en la sesión pasada, el encargado de escribirla, deberá iniciar la sesión compartiéndola mediante una lectura en voz alta.</li> <li>• El tallerista compartirá el objetivo de la sesión.</li> <li>• Se pedirá a los estudiantes que hagan comentarios sobre si creen que una narración puede ser parte de la escritura creativa.</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El responsable expondrá una narrativa sobre valores así como también una breve exposición (anexo 13) de los elementos importantes que debe contener una narrativa.</li> <li>• Posterior a ello, se pedirá a los alumnos que elijan un tema y escriban un objetivo en una porción de papel, los cuales deberán ser entregados al encargado para que los junte, después aleatoriamente los normalistas escogerán un papel y deberán elaborar una narrativa.</li> <li>• Dicha narrativa debe ser corta, la cual deberá tomar en cuenta los elementos expuestos, pero es importante que sólo lean el tema y el escrito, no deben compartir el objetivo hasta finalizar su lectura.</li> <li>• Una vez terminada la lectura y expuesto el objetivo los demás estudiantes comentarán si el objetivo fue abordado o en caso de que no, qué le haría falta para cumplirlo.</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A manera de autoevaluación, los estudiantes escribirán sobre qué elementos consideran que le falta a su narrativa, o sobre por qué no agregarían nada más.</li> </ul>

Sesión 11 cuaderno creativo: la ilustración como forma de enseñanza

Objetivo: A partir de la ilustración los normalistas van a diseñar una serie de dibujos con el fin de ampliar nuevas formas de enseñanza.

Apertura

- La sesión comienza planteando la siguiente pregunta: ¿La ilustración puede ser útil como herramienta en la enseñanza? .Posteriormente los estudiantes compartirán su respuesta.
- Después el responsable abordará el objetivo de la sesión.
- Enseguida se preguntará al azar qué esperan de la sesión y también deberán responder qué relación hay entre el uso de la ilustración y la creatividad.

Desarrollo

- El tallerista expondrá brevemente sobre el uso de la ilustración como forma de enseñanza (anexo 14).
- A continuación les pedirá que realicen un dibujo que represente para cada uno lo que es la enseñanza y finalizado éste, todos pasarán a explicar el significado de su ilustración.
- El tallerista compartirá a cada uno una pequeña compilación (anexo 15) que contenga ideas básicas para dibujar.
- Enseguida el responsable otorgará una libreta francesa blanca, en la que plasmarán nuevamente un dibujo, pero antes de ello es necesario que escojan un tema y lo representen, ya sea con lápiz, colores o acuarelas, el material para ilustrar será de libre elección.
- Terminado su dibujo, realizarán otro, pero esta vez la temática será: ¿qué significa para cada uno la creatividad?
- Acabando sus ilustraciones, la mitad de los estudiantes se quedarán en sus asientos, mientras que la otra mitad se

	<p>colocarán de pie. Los que se encuentran de pie deberán ir con aquellos que están en sus lugares, los cuales explicarán las ilustraciones realizadas y viceversa, los estudiantes que presentaron sus dibujos ahora escucharán la explicación de los dibujos de aquellos que recorrieron el salón escuchando las interpretaciones.</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pedirá a cada uno que comente sobre las expectativas que tenía del dibujo acerca del papel que juega en una enseñanza creativa.</li> <li>• Después el responsable del taller invitará a los estudiantes a seguir ilustrando en su cuaderno, para que mediante el dibujo, puedan explorar una forma de enseñanza y fomento a la creatividad al expresar de una forma no escrita sus pensamientos.</li> <li>• Para concluir la sesión del día se pedirá a los normalistas que para la última clase traigan todos los materiales elaborados hasta ahora.</li> </ul>

### Sesión 12 ¿Fin de la creatividad?

Objetivo: los participantes construirán una caja creativa que contenga todas las actividades realizadas en el taller, que les permita reflexionar sobre la creatividad como parte de su práctica docente.

Apertura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pedirá a los estudiantes que elaboren con base a todo lo visto en el taller un propósito de cómo incluir la creatividad en su práctica docente.</li> <li>• Después el tallerista leerá el objetivo de la sesión.</li> <li>• Posterior a ello pedirá que uno por uno comente sobre su opinión sobre el taller.</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Después escribirán una definición propia sobre lo que ahora significa para ellos creatividad, además de incluir la</li> </ul>

	<p>importancia de ésta en la enseñanza.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego, el tallerista otorgará pequeñas cajas de cartón aproximadamente de 20x20x15 cm y pedirá a los normalistas que coloquen todos sus trabajos. En una de las caras de la caja, deberán escribir el propósito realizado al inicio de ésta clase.</li> <li>• Después acomodarán las mesas alrededor del salón, para dejar sólo las cajas en los escritorios. Cada uno podrá explorar las cajas creativas de sus compañeros. Se sugerirá que en notas adhesivas hagan comentarios anónimos sobre el trabajo de sus compañeros y los coloquen en las cajas.</li> <li>• Nuevamente se pedirá la participación de los alumnos, respondiendo: ¿Qué expectativas tenían del taller?</li> <li>• Las respuestas serán compartidas por todos.</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por último el tallerista entrega las hojas de evaluación (anexo 16) del taller a los normalistas, las respuestas serán anónimas para que no tengan temor de expresar su opinión.</li> <li>• Para concluir la sesión, el tallerista agradece la participación de los estudiantes, deseándoles que la creatividad pueda mejorar su práctica docente, incluso si no la incluyen por completo como parte de su trabajo, tan solo con el hecho de situarse un poco fuera de lo monótono en el aula, el objetivo de este taller será cumplido.</li> </ul>

## Conclusiones

El presente trabajo fue motivado por la opción de campo Pedagogía Imaginativa debido a que pensar en una forma distinta a la enseñanza tradicional, fue la esencia de ésta opción, pues situarse en ver al curriculum como una tarea que debe ser replanteada con la ayuda de la imaginación, es clave para una transformación. Por lo que se puede concluir que:

- La falta de creatividad en la práctica docente se debe a diversas causas, entre ellas la poca atención que se da en la formación normalista. No se pretende atacar el curriculum, sino considerar que ante la monotonía educativa, la creatividad se vuelve una herramienta sumamente útil, pero ya que ella no es tácitamente estipulada en la formación del futuro docente, es necesario plantear propuestas que incentiven al normalista a trabajar desde una mirada innovadora.
- No existe un camino único que nos asegure una magnífica creatividad, aunque curiosamente es una cuestión que fortalece esta capacidad, debido a que plantea la multiplicidad de soluciones, por lo que cuestionar, modificar e incluso eliminar aspectos teóricos o prácticos, estimulan ésta herramienta al no posicionarse en una visión férrea de “solamente así funciona la creatividad”.
- Más que una vinculación o una distante relación entre la educación y creatividad, es necesario entrelazar a ambas para lograr verdaderamente una transformación educativa que permita un excelente trabajo en el aula, ya que situarse en una enseñanza tradicional ofrece a los estudiantes la memorización de contenidos; entonces es deber del verdadero docente ocuparse de una enseñanza que considere a la creatividad como una herramienta indispensable y benéfica, mas no de preocuparse por el nivel de creatividad que posee el docente mismo.

- No importa qué postura se tenga de la creatividad, lo esencial es trabajar con ella para generar en la educación, y sobre todo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la posibilidad de responder de manera más puntual a las necesidades que surgen en la práctica docente y su consecuente el aprendizaje de los alumnos.

Si bien, con este trabajo se pretende fomentar la creatividad para aquellos estudiantes que se encuentran en su formación docente, también se aspira que sirva como un detonante para aquellas personas dedicadas al ámbito magisterial, que inspire en ellas la inquietud de trascender de la monotonía educativa, situándose en una postura creativa, desde el primer momento que se busca romper con lo tradicional.

Por ello no debe verse a este trabajo como una guía infalible que proporcione soluciones innovadoras ante las adversidades que se presentan en la realidad del aula, sino que cada persona que busque resignificar su práctica docente, se inspire en la creatividad; en consecuencia, se mencionaron aspectos fundamentales que posibilitan comprender a la creatividad en un aspecto general permitiendo llegar a concluir que ésta capacidad no es un tema ajeno a la educación, sino que debe ser considerada como un pilar más de ella, porque permite situarse en un papel activo como profesor, y no solo actuar mecánicamente acorde a lo aprendido en la formación normalista, pues desde la mirada pedagógica, la docencia se pretende como una metodología, o incluso metodologías, siempre pensado en cómo enseñar de una forma eficaz, considerando que la cotidianidad en el aula será siempre monótona, pensando en que los estudiantes adquieren conocimientos igualitariamente y siempre serán los mismos sujetos esperando por contenidos inamovibles.

Todo ello generó la necesidad de partir desde una postura crítica hacia lo tradicionalista, pensando en cómo podría ayudar la pedagogía imaginativa a tratar de inspirar a aquellos normalistas en formación a no caer en metodologías estáticas, sino a reflexionar su formación y, en un futuro, su propia práctica; por



ello, la creatividad, no solo es una herramienta o capacidad, sino que debe transformarse en menester de todos aquellos futuros profesionales de la educación, pero particularmente de los normalistas, ya que ellos están directamente relacionados con la formación de estudiantes.

No pretendo transformar lo instituido, sino motivar a cambiar la práctica individual, a reflexionar en que la monotonía no debería tener cabida en ninguna institución educativa.

Éste trabajo me permitió entender que aunque la realidad de cada profesor es completamente distinta, todos podemos desarrollar propuestas que propicien una diferencia, la cual puede ayudar a otras personas (claramente empezando por uno mismo) a modificar cuestiones que se pensaban siempre serían las mismas; abordando a la creatividad como aquella guía que permite esa acción reflexiva.

## Referencias

- Alcedo, Y. y Chacón, E. (2015). "Capital cultural, contexto familiar y expectativas de la educación media". En: *Revista Acción Pedagógica*. Venezuela. Núm.24, pp. 6- 19.
- Alessandroni, N. (2017). "Imaginación, creatividad y fantasía en Lev S. Vygotski: una aproximación a su enfoque sociocultural". En: *Revista Actualidades en Psicología*. Costa Rica. Núm.122.25
- Álvarez, C. (2015). Los 5 mitos más comunes sobre la creatividad. Consultado en: <https://www.forbes.com.mx/los-5-mitos-mas-comunes-sobre-la-creatividad/>
- Amor, G. (1975). *Décimas a Dios*. México: Fournier, S. A.
- Barale, C. y Chada, M. (2000). "La enseñanza y la didáctica. Aproximaciones a la construcción de una nueva relación". En: *Revista Fundamentos en Humanidades*. Argentina. Núm. 1.
- Basabe, L. y Cols, E. (2007). "La enseñanza". En: Camilloni, A. *El saber didáctico*. Buenos Aires: Paidós.
- Beetlestone, Florence. (2000). *Niños creativos, enseñanza imaginativa*. Madrid: La muralla.
- Bianchi, Ariel. (1990). *Del aprendizaje a la creatividad*. Buenos aires: Braga.

- Borthwick, Graciela. (1982). *Hacia una educación creativa*. Madrid: Fundamentos.
- Calero, M. (2012). *Creatividad. Reto de innovación educativa*. Ciudad de México Alfaomega.
- Castaño, V. (s.f.). *Creatividad: mitos vs. realidades*. Consultado en: [https://nanopdf.com/download/creatividad-mitos-vs-realidades\\_pdf](https://nanopdf.com/download/creatividad-mitos-vs-realidades_pdf)
- Cuevas, S. (2013). "La creatividad en educación, su desarrollo desde una perspectiva pedagógica". En: *Journal of Sport and Health Research*. España. Núm.2. pp. 221-228.
- Cortés, L. (2008). *La ilustración como estrategia de enseñanza-aprendizaje para la comprensión lectora en 3er grado de la escuela primaria Simón Bolívar*. Tesis que para obtener el grado de licenciatura. Universidad Pedagógica Nacional.
- Dabdoub, L. (2010). *La creatividad y el aprendizaje. Cómo lograr una enseñanza creativa*. Ciudad de México: LIMUSA.
- Dadamia, Miguel. (2001). *Educación y creatividad. Encuentro en el nuevo milenio*. Buenos aires: Magisterio del rio de la plata.
- De Bono, E. (2004). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México: Paidós.
- Delors, J. et al. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Madrid: Santillana. Díaz, C. (2002). *Aprovechar la crisis con creatividad*. Madrid: Editorial CCS.
- Durkheim, E. (1924). *Educación y sociología*. Barcelona: Península. Elisondo, R. (2015). "La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje". En: *Revista Actualidades Investigativas en Educación*. Núm. 3, pp. 1-23.
- Esquivias, M. (enero, 2004). "Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones". En: *Revista Digital Universitaria*. Núm. 1, pp. 1-17.
- Fenstermacher, G. y Soltis, J. (1998). *Enfoques de la enseñanza*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Flores, M. (2004). *Creatividad y educación. Técnicas para el desarrollo de capacidades creativas*. Ciudad de México: Alfaomega.
- Freire, P. (2005). *Pedagogía del oprimido*. México: Siglo XXI.26
- Galvis, R. (2007). "El proceso creativo y la formación del docente". En: *Revista Laurus*. Núm. 23, pp.82-98.

- Gardner, H. (1997). *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Argentina: PAIDÓS.
- Giardini, A. et al (2017). *Imaginación y creatividad*. En Lev Semiónovich Vygotsky. *La escuela histórico-cultural*. España: Salvat.
- Jaoui, H. (1975). *Claves para la creatividad*. Ciudad de México: Diana.
- León, A. (2007). "Qué es la educación". En: *Revista Educere*. Venezuela. Núm. 39,
- Logan, Lillian y Logan, Virgil. (1980). *Estrategias para una enseñanza creativa*. Barcelona: Oikos-Tau.
- Mateos, T. y Núñez, L. (2012). *Narrativa y educación: indagar la experiencia escolar a través de los relatos*. Teoría de la educación. *Revista universitaria*, 23 (2).
- Morales, J. (2001). *La evaluación en el área de educación visual y plástica en la Educación Secundaria Obligatoria*. Tesis que para obtener el grado de doctor en innovación y sistema educativo. Bellaterra: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Pascale, P. (2005). "¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi". En: *Revista: Arte, Individuo y Sociedad*. Salamanca, pp. 61-84.
- Pozo, J. (2008). *Aprendices y maestros. La psicología cognitiva del aprendizaje*. Madrid: Alianza editorial. pp. 595-604.
- Rodari, Gianni. (2000). *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias*. Buenos Aires: Colihue.
- Rodríguez, M. (1989). *Manual de creatividad: los procesos psíquicos y el desarrollo*. México: Trillas.
- Rodríguez, Mauro. (2006). *Manual de creatividad. Los procesos psíquicos y el desarrollo*. México: trillas
- Romero, F. (2009). "Aprendizaje significativo y constructivismo". En: *Revista Temas para la Educación*. Andalucía. Núm.3.
- Romero, M. (s.f). *Dibujo. Técnica y materiales*. México: Universidad de la Concordia.
- Sefchovich, G. y Waisburd, G. (1985). *Hacia una pedagogía de la creatividad*.
- Suárez, R. (1978). *La educación*. Ciudad de México: Trillas.

Summo, V. y Voisin, S. (2016). "Creatividad: eje de la educación del siglo XXI". En: *Revista Iberoamericana de Educación Superior*. Núm.18, pp. 83-98.

Tatarkiewicz, W. (1997). *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Madrid: Tecnos.27

Urrutia, D. (2003). "Investigación, invención e invención". En: *Revista Upiicsa en línea*. Núm. 33.

Vygotsky, L. (1999). *Imaginación y creación en la edad infantil*. Cuba: editorial pueblo y



educación.

Anexos

Anexo 1

Será necesario considerar a la creatividad como un arma en contra de la arcaica enseñanza pues tener un profesor creativo supone un grupo de alumnos que también puedan expresar dicha capacidad, dando como resultado no solo un aprendizaje eficaz, sino también la posibilidad de mejorar el entorno que les rodea, proporcionando un círculo virtuoso, pues el profesor es quien construye el camino por el que los alumnos se forman

## Por ello es vital entender

La escuela normal es pieza clave para plantear una visión creativa en la formación de sus estudiantes, erradicando o por lo menos disminuyendo lo rutinario en la enseñanza.

Con base en los conocimientos teóricos que se tienen en torno a la creatividad y al fomento de la misma y con la fundamentación en autores reconocidos respecto al tema, en éste taller se pretende abarcar una visión liberadora para promover una enseñanza creativa que favorezca la práctica docente y el aprendizaje mismo de los alumnos.

Contenidos		
Nociones primordiales de creatividad	Pensamiento divergente	Técnicas creativas
Aspectos básicos de enseñanza creativa	Narrativa e ilustración como forma de enseñanza	Escritura creativa

### Anexo 2

Creatividad según autores	
Vygotsky (1999,p.3)	"Cualquier tipo de actividad el hombre que cree algo nuevo..."
Tatarkiewicz (1997, p.205)	"El termino denota cada actuación del hombre que trasciende la simple recepción; el hombre es creativo cuando no se limita a firmar, repetir, imitar, cuando da algo de si mismo"
Alessandroni (2017,p.3)	"libertad interna de pensamiento, acción y cognición"
Pascacle (2005, p.65)	"La creatividad no se produce dentro de la cabeza de las personas, sino entre la interacción de los pensamientos..."
De Bono (1999, p.28)	"En el nivel mas simple ser creativo significa confeccionar algo que antes no existía"
Beetlestone (2000, p.32)	"La creatividad favorecerá la comprensión y el desarrollo"

### Anexo 3

# Creatividad y pensamiento

Pensamiento creativo, lateral o divergente

Iconos: una persona con una bombilla encendida, dos sobres, y una persona con un megáfono.

## Pensamiento

Antes de hablar de este tipo de pensamiento por completo, se debe tener en cuenta que es una capacidad humana, la cual retoma aspectos de la realidad ya que las vivencias obtenidas en el día a día son esenciales para la creatividad

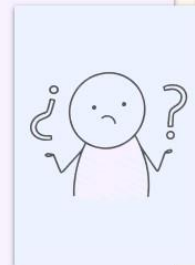
Icono: una persona con una bombilla encendida sobre su cabeza.

Borthwick (1982, p.85) para la mejor comprensión de esta clasificación de pensamiento, establece la existencia de dos tipos: el primero convergente mientras que el segundo puede tomarse como antónimo, el cual es llamado divergente; la acción de sumar, leer y contabilizar remite a un pensamiento convergente; por su parte el pensamiento divergente, como el significado de la palabra lo indica, se diferencia de esa cuestión tradicional, ya que la solución de problemas con una infinidad de posibles soluciones, es su característica principal.



Para De Bono, este pensamiento es clasificado como lateral, pero de la misma manera lo sitúa como una herramienta que ayuda a la resolución de problemas bajo múltiples soluciones y poco convencionales porque considera que "los métodos pueden parecer ilógicos en comparación con la lógica normal" (De Bono, 1992 p. 94)

Entonces el pensamiento creativo o según sea denominado por los distintos autores, se vuelve un conjunto teórico que nos permite entender otra cara de la creatividad, e incluso les permita situar a aquellas personas que consideran ésta herramienta como una actividad simplista, en una arma poderosa y completamente estructurada que propicie y facilite la innovación.





## Anexo 4

### Creatividad y educación

- No se puede hablar de educación con una mente estrecha pues ésta es una herramienta para el cambio, no solo para el presente, sino también para el futuro dado que las acciones que se realicen hoy afectarán el mañana.

No se puede plantear una enseñanza creativa sin objetivos, Dabdoub (2010, p. 30) considera de forma genérica:

- Estimular las competencias creativas del estudiantado
- Promover el aprendizaje significativo.
- Desarrollar hábitos mentales propicios para el pensamiento creativo
- Favorecer las capacidades de los estudiantes para transformarse y convertirse en líderes de su propia vida.

## Anexo 5

Be kind to your mind

# Enseñanza creativa

Nociones básicas

La enseñanza no solo debería enfrascarse en la trasmisión de conocimientos, sino en ir más allá de cumplir estrictamente los contenidos estipulados en los planes de estudio.


No puede existir un proceso de enseñanza-aprendizaje creativo sin que el docente posea "las características, actitudes, conocimientos y controles de comportamiento esenciales que le permitan crear una situación de aprendizaje" (Logan y Logan, 1980, p.59).




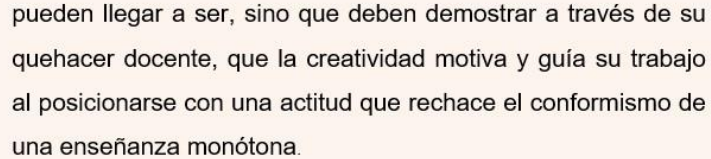
Logan y Logan (1980, p.60) engloban aspectos que permiten entender el actuar docente desde una óptica más allá de lo tradicional en la educación ya que concluyen que un docente creativo posee:

- Cordialidad
- Espontaneidad
- Compromiso
- Organización
- Estabilidad
- Peculiar atención al estudiante y al contenido de la materia

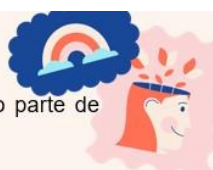




Un docente creativo puede ser cualquier profesor que no solo se limite a cumplir el temario y los contenidos, es aquel quien le importa lograr verdaderos aprendizajes en sus alumnos. No se necesitan títulos que expresen cuan creativos e innovadores pueden llegar a ser, sino que deben demostrar a través de su quehacer docente, que la creatividad motiva y guía su trabajo al posicionarse con una actitud que rechace el conformismo de una enseñanza monótona.



Dadamia (2001, p. 213) considera los siguientes aspectos como parte de una evaluación creativa:

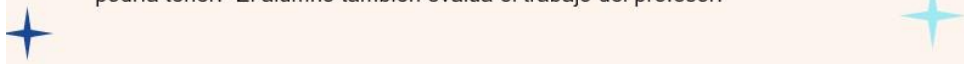


Parcializada: el ambiente que hay mientras se dan los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Completa: considera tres aspectos que evalúan al alumno

- utiliza la evaluación parcializada.
- los estudiantes se evalúan unos a otros.
- el estudiante se evalúa a si mismo

Integral: considera la practica ejercida por el docente y las mejoras que podría tener. El alumno también evalúa el trabajo del profesor.



## Anexo 6

Categoría	Notable (3 pts.)	Regular (2pts.)	Insuficiente (1pt.)
Contenido	Manejo excelente del tema	Entendimiento del tema, pero titubea al respecto	Sin conocimiento del tema
Creatividad	Actividad realizada con actitud comprometida.	Implementó actividad creativa, pero no hubo organización en cuanto a ella.	Sin uso de dinámica (técnica creativa)
Lenguaje no verbal	Postura y seguridad adecuadas	Nuestra pequeños momentos de inseguridad	En constante movimiento a causa de los nervios
Trabajo en equipo	Todos mostraron colaboración y participación de la misma manera.	Todos participan, pero unos más que otros.	El equipo se mantuvo distante en entre si al momento de exponer. No todos participaron

## Anexo 7

**Técnicas creativas**

Existen diversas técnicas que estimulan y aumentan la creatividad, pero no deben ser vistas como herramientas infalibles que garanticen el desarrollo y mejora de dicha capacidad, sino como pequeñas guías que nos faciliten la ampliación todo con el fin de mejorar la práctica docente.

Dadamia (2002, p.181) propone las siguientes:

- Completar cuentos
- Preguntas divergentes
- Teatro
- Soliloquio
- Invención de nuevas palabras

## Anexo 8

### Aspectos generales de enseñanza creativa

Retomando a Logan y Logan (1980, p. 73) establecen ciertos principios sobre la enseñanza creativa, los cuales son:

- Naturaleza flexible: ver al educando como una persona autónoma regida por experiencias, motivos e intereses propios.
- Métodos de enseñanza indirecta: el profesor no se limite a transmitir contenidos memorísticos, sino que el conocimiento llegue a los estudiantes a través de la espontaneidad y deducción.
- Fomenta el uso de materiales e ideas creadas por el docente
- Naturaleza integradora: las materias forman parte de un todo, ya no son conocimientos aislados

## Anexo 9

### Una evaluación integral

Dadamia (2001, p. 213) considera la evaluación integral como parte de una evaluación creativa, donde:

- Considera la practica ejercida por el docente y las mejoras que podría tener.
- El alumno también evalúa el trabajo del profesor.

Si bien no se pretende cambiar la visión del docente respecto al tipo de evaluación que considere adecuada para con su grupo, es una invitación a replantear cómo la evaluación puede fortalecer o incluso perjudicar tanto la enseñanza como el aprendizaje.



## Anexo 10



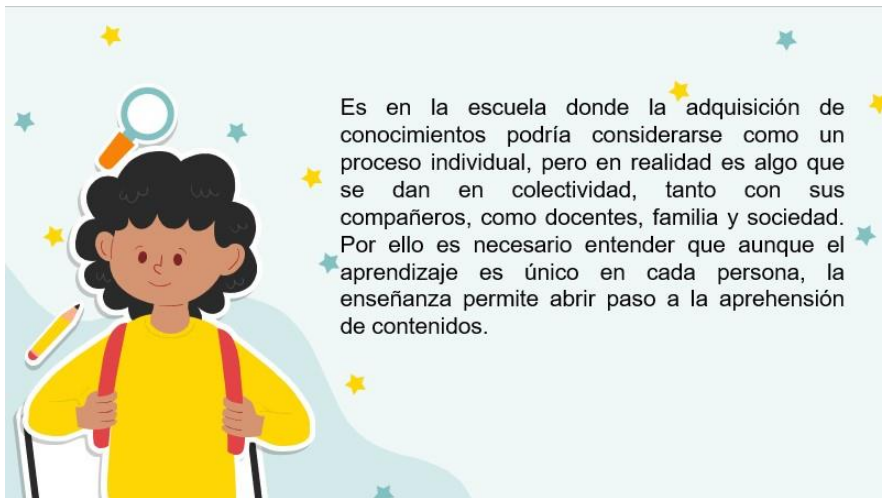
### Sobre el aprendizaje

Todos aprendemos diferente.

No se puede concebir un aula de clases sin los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero aunado a ello se debe recordar que éstos no son iguales, ya que hablar de aprendizaje supone en primera instancia, de un proceso personal porque el sujeto mismo <sup>[Sin título]</sup> quien apropia el conocimiento, aunque en principio es responsable de una adquisición intelectual que sea aprendida en beneficio propio, esto no significa que sea una actividad estrictamente individual.


En principio esta es la noción básica de enseñanza que se posee: un docente imparte contenidos para que los estudiantes puedan asimilarlos internamente, pero Barale y Chada ( 2000, p.41) consideran que

La concepción que de ella se tenga depende en cada caso, del modelo teórico que sustente cada actor, o de la corriente científica en la que se posicione, fundamentalmente en lo que se refiere, entre otros, a su "teoría del aprendizaje", su "teoría de la escuela", su "concepción del desarrollo personal de los sujetos" y en cierta medida, del sentido y función que atribuya a los medios de instrucción.







Es en la escuela donde la adquisición de conocimientos podría considerarse como un proceso individual, pero en realidad es algo que se dan en colectividad, tanto con sus compañeros, como docentes, familia y sociedad. Por ello es necesario entender que aunque el aprendizaje es único en cada persona, la enseñanza permite abrir paso a la aprehensión de contenidos.

## Anexo 11



### Estrategias de enseñanza-aprendizaje

Para Pimienta (2012, p.3 )  
son instrumentos de los que se vale el docente para contribuir a la implementación y el desarrollo de las competencias de los estudiantes. Con base en una secuencia didáctica que incluye inicio, desarrollo y cierre, es conveniente utilizar estas estrategias de forma permanente tomando en cuenta las competencias específicas que pretendemos contribuir a desarrollar. Existen estrategias para recabar conocimientos previos y para organizar o estructurar contenidos.



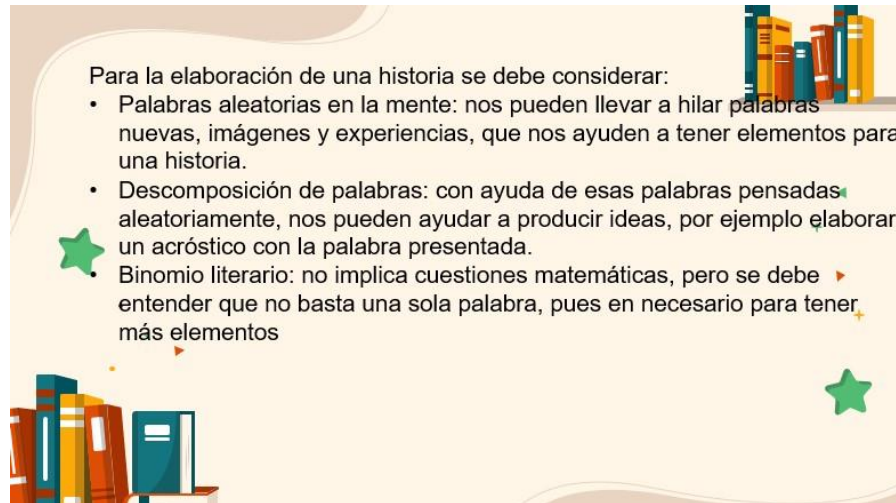


## Anexo 12



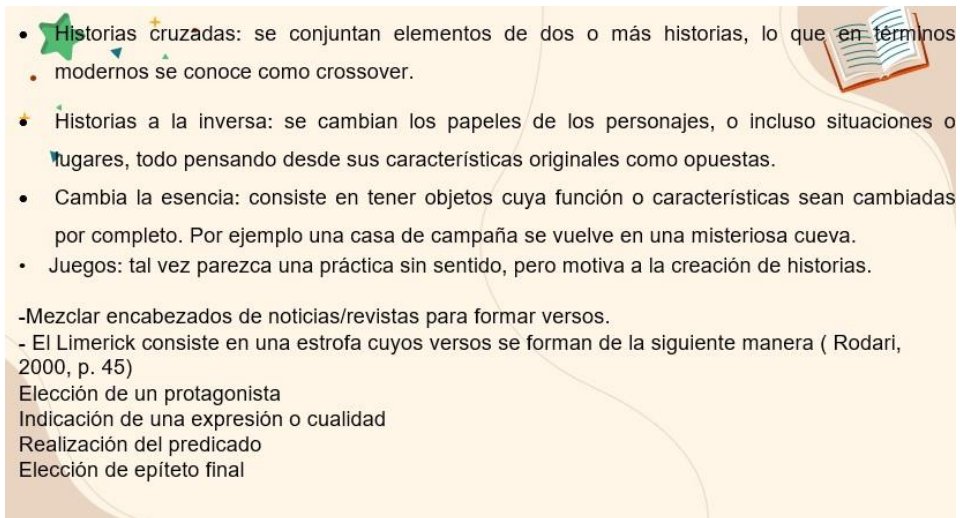
Retomando a Rodari (2000) con su trabajo de: gramática de la fantasía se retoman algunas ideas para elaborar historias, con el fin de utilizarlas como forma creativa de enseñanza. No es que se trate de una serie de pasos, más bien ideas que pueden ayudar a una mejor creación literaria, porque trabajar con textos recurrentemente utilizados en el aula como los expositivos e informativos, puede ser tedioso para los educandos.





Para la elaboración de una historia se debe considerar:

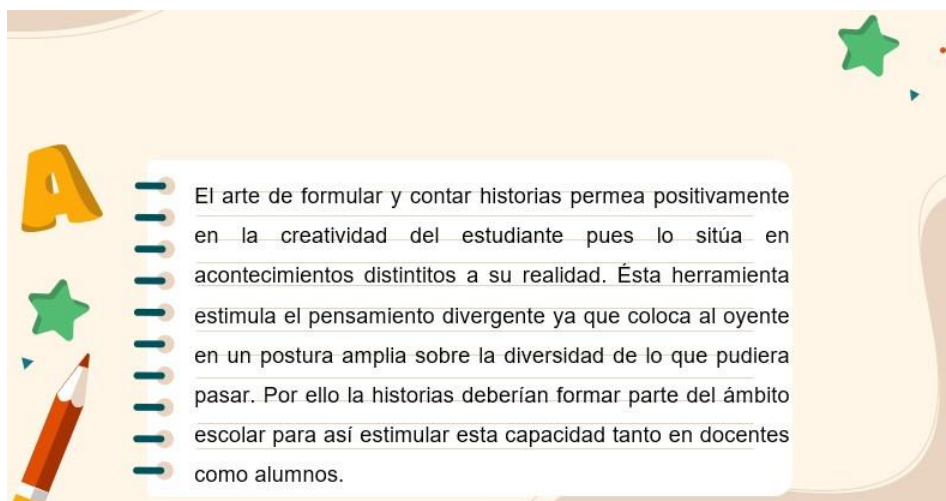
- Palabras aleatorias en la mente: nos pueden llevar a hilar palabras nuevas, imágenes y experiencias, que nos ayuden a tener elementos para una historia.
- Descomposición de palabras: con ayuda de esas palabras pensadas aleatoriamente, nos pueden ayudar a producir ideas, por ejemplo elaborar un acróstico con la palabra presentada.
- Binomio literario: no implica cuestiones matemáticas, pero se debe entender que no basta una sola palabra, pues es necesario para tener más elementos



- Historias cruzadas: se conjuntan elementos de dos o más historias, lo que en términos modernos se conoce como crossover.
- Historias a la inversa: se cambian los papeles de los personajes, o incluso situaciones o lugares, todo pensando desde sus características originales como opuestas.
- Cambia la esencia: consiste en tener objetos cuya función o características sean cambiadas por completo. Por ejemplo una casa de campaña se vuelve en una misteriosa cueva.
- Juegos: tal vez parezca una práctica sin sentido, pero motiva a la creación de historias.

- Mezclar encabezados de noticias/revistas para formar versos.  
 - El Limerick consiste en una estrofa cuyos versos se forman de la siguiente manera ( Rodari, 2000, p. 45)

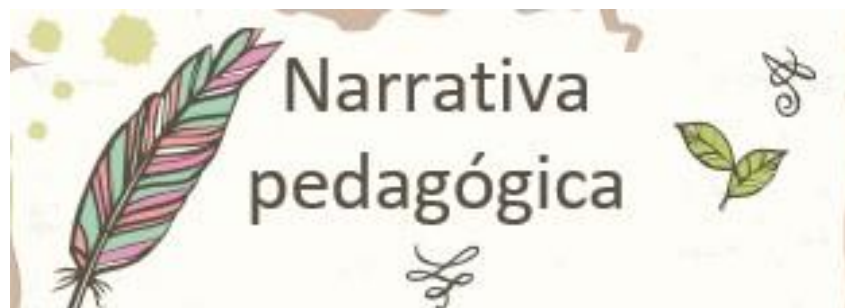
Elección de un protagonista  
 Indicación de una expresión o cualidad  
 Realización del predicado  
 Elección de epíteto final



**A**

El arte de formular y contar historias permea positivamente en la creatividad del estudiante pues lo sitúa en acontecimientos distintivos a su realidad. Esta herramienta estimula el pensamiento divergente ya que coloca al oyente en una postura amplia sobre la diversidad de lo que pudiera pasar. Por ello las historias deberían formar parte del ámbito escolar para así estimular esta capacidad tanto en docentes como alumnos.

## Anexo 13



# Narrativa pedagógica

Otra manera en que la escritura nos ayuda como forma de enseñanza es a través de la narrativa, debido a que tiene una función epistemológica ya que busca obtener conocimiento en los estudiantes. Debe contener:

1. Pensar a quien va dirigida la narrativa, es decir nivel educativo y año (o semestre) en el que se encuentran los estudiantes.
2. Tener un tema establecido para pensar y elaborar en el objetivo que se quiere lograr mediante la narrativa.
3. Darle un título atractivo al escrito.
4. Al empezar a trabajar en la narrativa es necesario considerar personajes principales y secundarios, el tiempo, el espacio y la voz narrativa. Se puede dividir en tres momentos como inicio, desarrollo y cierre, pero no significa que hasta el final se de el mensaje que se pretende dar como una lección de aprendizaje, sino que la narrativa debe ser vista como un conjunto que nos permita a través del relato en general, obtener aprendizajes. Quizá una forma de facilitar el proceso de creación sea escribir mientras el autor se imagina que está contando los hechos, siempre bajo la guía del objetivo establecido.

---

# Forma-color

Educación artística.

Dirigido a estudiantes de primer grado de secundaria.

Objetivo: que los estudiantes conozcan un esbozo acerca de la forma y color dentro de las artes visuales.

Cualquier cosa en la que quieras pensar, puede existir gracias a que ciertas piezas trabajan para lograr su meta, es similar a un reloj, pues tiene engranes que hacen girar las manecillas y números para que las manecillas nos puedan indicar la hora y eso es lo que hace que sea un reloj y que pueda funcionar adecuadamente. Quizás pienses que lo anterior no tiene nada que ver con nuestro tema, pero déjame decirte que las artes visuales no son la excepción, pues ellas se conforman de piezas chiquitas que las hacen ser artes visuales.

En artes visuales, tenemos a la forma, y de manera concreta podemos decir que es lo que establece el contorno de determinado objeto, de manera más sencilla, es lo que le da la figura a dicho objeto. Como sabrás existen distintos tipos de figuras, las más conocidas son las que has visto en matemáticas: las figuras geométricas que son formas compuestas por un conjunto de líneas y se unen entre sí; aquí encontramos a la obra de Piet Mondrian, compuesta por cuadrados. También están las formas orgánicas, son compuestas por líneas curvas así como el cielo de una noche estrellada de Van Gogh. Las figuras irregulares cuya principal característica es que sus lados son distintos, no tienen la misma medida, ahí radica su irregularidad, por ejemplo la silueta de la Gioconda, mejor conocida como Monna Lisa, es irregular ya que ninguno de sus lados es similar. Por último tenemos a las formas accidentales, no tienen un orden establecido, surgen de la espontaneidad así como la acuarela abstracta de Wassily Kandinsky.

Nuestro segundo elemento es el color, y aunque es característico de las artes, su explicación es científica, pues tiene que ver en cómo la retina de nuestros ojos curiosos perciben la luz absorbida por un cuerpo, algo que retrata a la perfección es la famosa imagen de Newton sosteniendo un prisma por el que atraviesa un rayo de luz y proyecta los colores, o si son amantes del rock de los años 60, podrán recordar la portada del disco the dark side of the moon del grupo Pink Floyd.

## Anexo 14



Se debe replantear la ilustración no solo como un elemento secundario en el momento de impartir clases, pues es un recurso que “pretende motivar al niño y despertar la imaginación para focalizar, desarrollar un amplio sentido de observación y mantener su atención” (Cortes, 2008, p. 51)



No se pretende sustituir otras formas de trabajo sino considerar a la ilustración como una forma de trabajo más, pues “las imágenes didácticas, impresas o digitalizadas intervienen cuando no existen experiencias previas, llenan los vacíos cognitivos” (Almaguer et. al. 2012, p.5).

Las ilustraciones puedan ser usadas como herramienta cognitiva; ahí la creatividad docente interviene pensando en cómo lograr que las ilustraciones sean una forma de aprendizaje, por ello se sugiere:

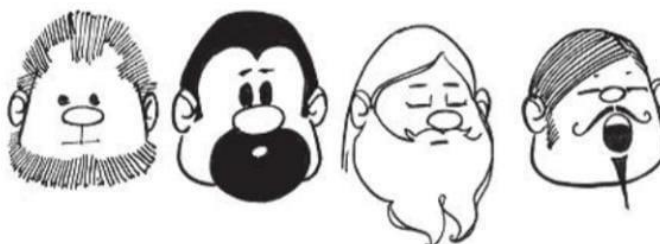
- El cómic: consiste en historias ilustradas que relatan una diversidad de situaciones.
- Álbum fotográfico: utilizar fotografías para explicar un suceso, puede usarse no solo para fines históricos, sino comprensión de los hechos.
- Murales: más que verlos como una obra de arte, son capaces de transmitir historias y sentimientos.



## 4. Cómico. Decoración de las caras



Además de los elementos principales de la cara, existen otros detalles decorativos como son: las calvas, los bigotes, las barbas, los lunares, etc. La variedad es infinita.

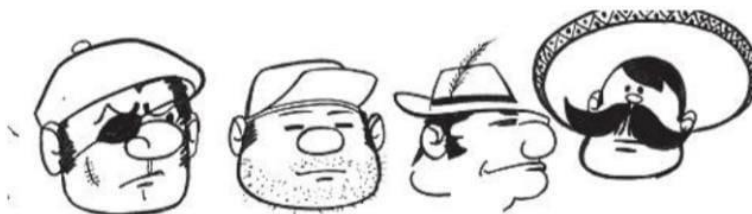


Gracias al manejo de bigotes y barbas en el dibujo humorístico, es posible la fácil identificación de personajes de la vida real o imaginarios en las historietas.

Esto es algo para recordar.



Los anteojos o "gafas" son de vital importancia en las manos de los caricaturistas, sirven para identificar y ridiculizar a cualquier personaje, también pueden añadir cierta intelectualidad a los individuos.



Por último vienen los sombreros, las boinas, las gorras, etc.

Identifican las categorías sociales y posibles ocupaciones, nacionalidades o regiones

---

## 9. Vestuario de los personajes



El vestuario identifica situaciones históricas y sitúa a los personajes en regiones propias. Se deben simplificar los ropajes.

## Anexo 16



<i>Categoría</i>	<i>Notable</i> (3 pts.)	<i>Regular</i> (2pts.)	<i>Insuficiente</i> (1pt.)
<i>Aportación del taller a la practica docente</i>	El taller generó interés y conciencia sobre la creatividad en el aspecto docente.	Considera que puede abarcar más aspectos sobre creatividad que ayuden a la docencia	Sin aportaciones a considerar
<i>Organización y presentación de contenidos</i>	Buen manejo de contenidos y organización del taller.	Implementó buenos contenidos y organización, pero puede mejorar.	Contenidos y organización carentes de sentido.
<i>Preparación del tallerista</i>	Seguridad y compromiso en todas las sesiones del taller como responsable del grupo.	Desempeño aceptable impartiendo el taller, pero muestra inseguridad en ciertos aspectos	Sin interés por impartir el taller.
<i>Desarrollo del taller</i>	Actividades adecuadas para incentivar la creatividad en la docencia.	Actividades interesantes, pero subjetivas para desempeñar la creatividad docente.	Actividades sin un objetivo. Todo tiene carencia de lógica.