

|

*"El valor dominante ya no es el capital sino las ideas"*  
John Naisbitt, Sociólogo y escritor prospectólogo estadounidense

# CREATIVIDAD PARA TRANSFORMAR SUSTANCIALMENTE LA

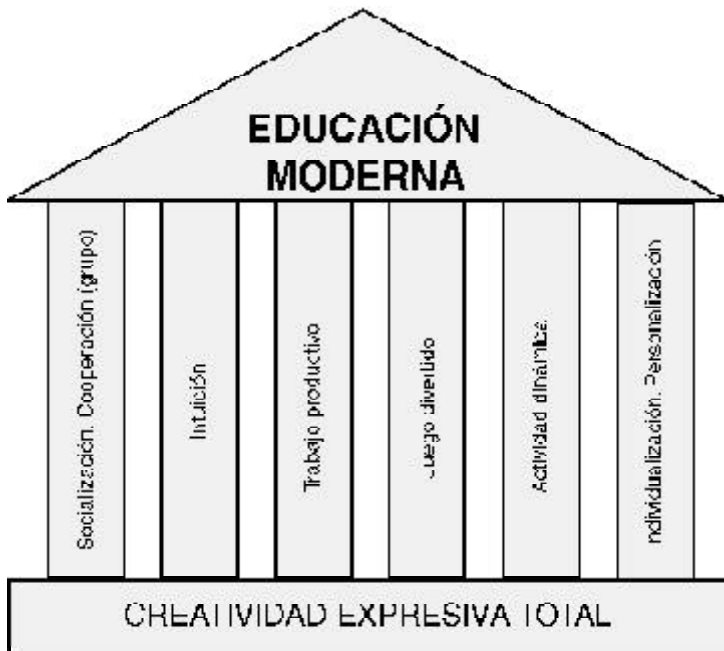
## **1.- CUESTIÓN DE PRINCIPIOS: LA CREATIVIDAD ES EL SUSTRATO NUTRITIVO DE TODA AUTÉNTICA MODERNA EDUCACIÓN**

Ricardo Marín (1982) en su tratado sobre los "Principios de la Educación Contemporánea" señala la creatividad como uno de los seis pilares fundamentales en los que ha de apoyarse toda enseñanza y educación que se precie de actual y renovada. Ello quiere decir que, sin ese soporte, la auténtica educación estaría mal cimentada, o sería inviable e insegura.

La creatividad es el cimiento sólido de una educación realista; pero, al tiempo, constituye las columnas que sostienen el edificio, el clima divertido y afectivo, abierto y activo y la propia dinámica metodológica innovadora y el fin mismo de la educación: formar ciudadanos adaptados y críticos con la realidad de su entorno socio-cultural, pero sobre todo, que sean capaces de la comprensión global y la transformación creativa del mismo.

En un trabajo personal (Prado, 1980, pp. 53-54) me he permitido complementar al maestro y amigo, Dr. Ricardo Marín, afirmando razonadamente que la creatividad es el principio fundamentador de todos los principios pedagógicos, es decir, si **hacemos una educación creativa, ésta será necesariamente activa y personalizadora, intuitiva y sensible, socializadora y cooperativa, lúdica y divertida**, pues "ser creativos es la dimensión más propia para hacernos y rehacernos. **Crear es lograr auténticamente la cima de nuestro ser**" (Marín 1982, p. 8).

## LOS PILARES DE LA EDUCACIÓN MODERNA



Saturnino de la Torre (1992) utiliza para definir la creatividad las metáforas del grano de trigo que sólo produce riqueza cuando se lo cultiva, la luz que ilumina nuestras vidas y la usamos aún desconociendo su naturaleza o el árbol frutal que crece merced a la estimulación sinérgica del agua, las sustancias minerales y el abono, la limpieza y el cuidado, la acción solar, etc.

Si la creatividad representa para los estudiosos el hemisferio derecho del cerebro, su cultivo es imprescindible para que se mantenga vivo, crezca y produzca los frutos que le son naturales: la innovación transformadora, la viveza imaginativa, la visión mental, la apertura y tolerancia, la flexibilidad y la originalidad de pensamiento.

**Y, en última instancia, la creatividad es el distintivo de los hombres y mujeres que han hecho avanzar la humanidad en todos los campos: los inventores, los genios, los investigadores, los artistas, los poetas, los novelistas, los líderes sociales, etc.**

Cultivar la creatividad en el currículum de modo sistemático, aplicándolo todos los días en cada materia, aportaría la estimulación y el desarrollo de los talentos creativos de los escolares, haciendo de ellos auténticos creadores alevines, Einsteins y Edisons, Lorcas y Rosalías, Quevedos y Cervantes, Goyas y Leonardos.

De lo contrario, muchos de estos talentos en barbecho serán como granos de trigo que se mueren y no germinan por **haber caído en el pedregal o erial de una enseñanza repetitiva y reproductiva, aburrida y desalentadora.**

## 2.- CUESTIÓN DE PENSAMIENTO NUEVO Y DIVERGENTE EN LOS PROFESORES, LOS LIBROS Y LAS AULAS: LA ESENCIALIDAD PROFUNDA Y TRANSCENDENTE DE LA CREATIVIDAD TOTAL

La educación creativa ha de ser plasmada en el currículum, es decir, en los objetivos y actividades, en los procedimientos y métodos didácticos para enseñar y aprender, en los materiales y libros de texto, y en los supuestos conceptuales que suplen las creencias irracionales fuertemente arraigadas en la praxis pedagógica de cada profesor de que enseñar es transmitir claramente y memorizar con exactitud y objetividad los conocimientos o contenidos de la cultura, conformando las estructuras mentales, las conciencias juveniles y las voluntades a unos referentes socio-culturales que les son ajenos.

Una parte de la enseñanza usual representa una especie de "alienación" mental y doma de voluntades encubierta, que logran sumisión, eliminación del propio pensar y sentir, conformación a las normas clásicas y órdenes de los demás, ensimismarse y escuchar pasivamente sin implicarse en ningún proyecto de acción transformativa del medio, dependencia de la guía de otra persona, generalmente por ser líder o autoridad formal, etc. Es lo que se denomina efectos no deseados e imprevistos resultados de un currículum "oculto", porque no los ha programado nadie, pero necesariamente y de modo generalizado se producen.

La Educación Creativa/Educrea, con otros principios y prácticas diametralmente opuestos, es un antídoto contra esos efectos indeseables de la enseñanza reproductora. **La creatividad supone que profesores y alumnos ponemos en acción en cada tema estas actividades mentales divergentes**, poco aplicadas en la enseñanza (Prado 1992) que hemos presentado en el anterior capítulo:

## 1) Creatividad objetiva y realista indagadora

- **Libre ideación:** con el Torbellino de Ideas, agotar todas las evocaciones y sugerencias de la mente sobre el tema.
- **Interrogación problematizadora:** formular preguntas divergentes y plantear problemas sobre el asunto o tema.
- Lanzamiento de hipótesis e **investigación para descubrir** algún aspecto de la realidad.

## 2) Creatividad imaginativa

- **Visualización:** representar en imágenes mentales los sucesos y objetos.
- **Analogización:** buscar símiles y analogías.
- **Fantasia:** transformar en imágenes sucesivas la representación de fenómenos.

## 3) Creatividad aplicada

- **Innovación:** cambiar sucesivamente diversos aspectos de la realidad material o social.
- **Invencción:** crear algo nuevo, original, nunca visto.
- **Combinatoria:** reorganizar algo de forma diferente.

## 4) Creatividad socio-procedimental

- **Experimentación inagotable:** ensayar nuevos métodos, instrumentos de indagación, acción, comunicación, etc. variándolos.
- **Acción lúdico-mágica:** jugar sin parar con las cosas e ideas, transformándolas como si se usara la magia.
- **Desinhibición socio emocional:** transgredir normas, usos y hábitos de trabajo, saludo, comportamiento, organización, etc.

## 5) Creatividad expresiva: lenguaje total

- **Expresión plástica:** representar las cosas con garabatos, collages, modelado, construcción, etc.
- **Expresión lingüístico-literaria:** decirlo de otros modos en poesía, en cuento, en cómic, en anuncio-slogan, etc.

- **Expresión dramática:** comunicar las ideas mímicamente, con gestos, con movimientos, mediante la danza.
- **Expresión sonoro-musical:** interpretar las ideas o fenómenos con sonidos naturales, con música, con canciones.
- **Expresión tecnológica:** convertir las ideas estructuradas en maquetas y máquinas, diseñar a partir de los inventos, prototipos y artefactos que los reflejen.
- **Expresión total:** representar el fenómeno en un proceso secuencial con todos esos lenguajes, para concluir en una representación de obra total, por ejemplo, una escultura que hable y cante, baile y cuente, pinte y dramatice los fenómenos.

Estas actividades mentales creativas y expresivas constituyen la esencialidad del pensamiento divergente, que no suele ser aplicado sistemáticamente en la escuela ni en la universidad. Su aplicación garantiza una auténtica educación creativa y el desarrollo gradual de la creatividad y la imaginación de los escolares y de sus profesores.

El encefalograma del pensar creativo del hemisferio derecho de los profesores y alumnos será convergente, si no se realizan actividades mentales creativas.

Estas actividades deben "invadir" la **teoría y práctica curricular**, implicándose en los **objetivos**, en la **interacción didáctica** entre profesor y alumnos, en el **estudio y trabajo intelectual**, en las **metodologías**, en los **exámenes y evaluaciones**, para poder hablar "**con objetividad**" de una **praxis curricular creativa e innovadora** y, a la larga, de un **estilo docente y discente creativo**, y una **institución educativa creativa e innovadora**.

### **3.- CUESTIÓN DE OBJETIVOS-PROCESOS CREATIVOS Y EXPRESIVOS RELEVANTES: LAS METAS ILUMINADORAS**

La creatividad debe estar presente en todos y cada uno de los objetivos de enseñanza, ya que la creatividad es un rasgo esencial del ser humano y un principio básico de la educación. Ha de haber objetivos variados de creatividad, si se quiere desarrollar un ser humano integral creativo y transformador, auténtica persona sensible y divergente, afectiva y efectiva, expresiva y viva, y no una máscara o robot.

El currículum y los libros o materiales didácticos que los vehiculizan deben centrarse en objetivos o metas específicos de desarrollo de la inteligencia lógico-crítica y clasificatoria, de la creatividad aplicada y de la fantasía transformativa y mágica.

Los profesores y alumnos deben tener claros y explícitamente formulados los objetivos de desarrollo creativo así como las actividades creativas (epígrafe 2) plenamente puestas en práctica y las fórmulas para evaluarlas.

Los Decretos de Enseñanzas Mínimas propugnan explícitamente el desarrollo de la creatividad, de la representación y expresión con lenguajes múltiples y de la resolución de problemas en la enseñanza primaria y secundaria.

La Ley de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE) en España mantiene que "las actividades educativas se desarrollarían atendiendo a los siguientes principios":

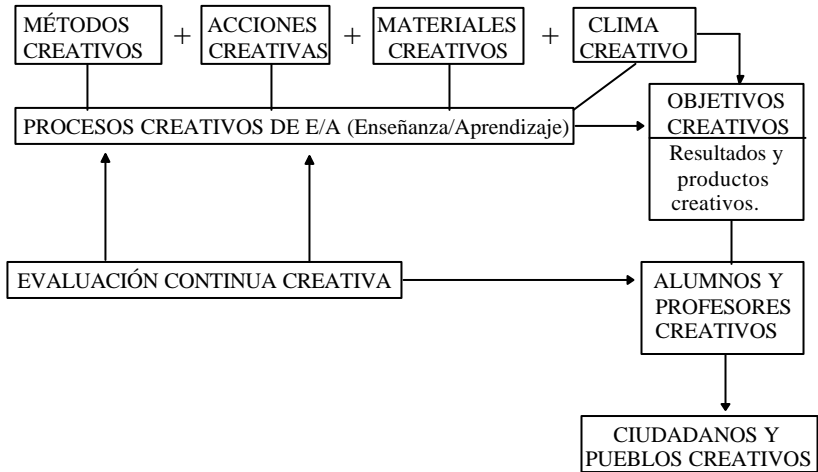
- La preparación de los alumnos para aprender por sí mismos.
- La formación personalizada, que propicie una educación integral.
- El desarrollo de las capacidades creativas y del espíritu crítico.
- El fomento de hábitos de comportamiento democrático.
- La metodología activa que asegura la participación de los alumnos.

En síntesis, la LOGSE **propugna como fundamental y básico en toda actividad educativa, un enfoque activo y participativo, democrático, crítico y creativo que asegure un desarrollo integral y personalizador, camino de una máxima autonomía e iniciativa personal, que asegure el saber aprender por sí mismo y la toma de decisiones independiente.**

Pues bien, estos principios fundadores deben ser el sentido y fin de cada acción educativa y nada mejor para ello que esas acciones educativas sean creativas, críticas y participativas. Con las actividades y métodos creativos, como el TI, se ponen en funcionamiento todos esos principios, asegurando la consecución operativa de unos objetivos creativos.

En cada lección o tema si hay proceso y actividades creativas, habrá objetivos y efectos creativos, pues lo que no existe en el proceso no puede hallarse en el producto. En la coherencia de actividades-proceso-objetivos se da una objetiva y real, ineludible y eficaz praxis educativa auténtica y coherente.

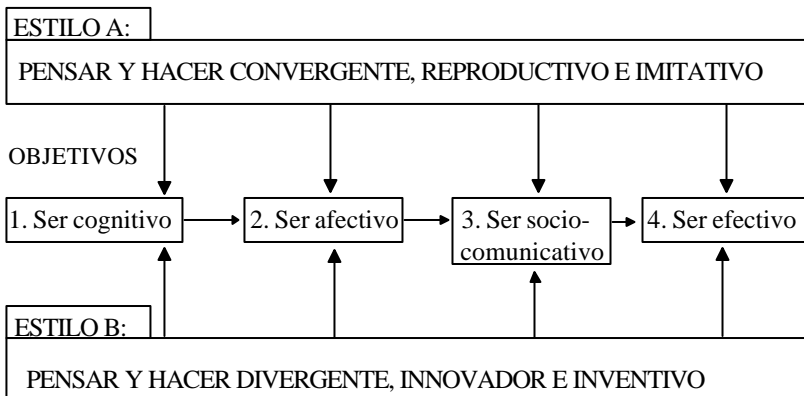
### ELEMENTOS CLAVE DEL CURRÍCULUM CREATIVO



La cuestión de los objetivos es clave, pues define qué tipo de ser humano se intenta desarrollar al definir qué facetas del mismo tienen más relieve en la práctica educativa en estas cuatro dimensiones:

- 1) **El ser cognitivo** que conoce, comprende y aprende y el ser (auto)consciente, que analiza los contenidos de su conciencia para comprender y comprenderse, que piensa y decide por sí mismo.
- 2) **El ser afectivo** que se emociona y siente, que ama y aborrece, que siente pena y se alegra, que se ilusiona y se vuelve curioso, que tiene planes de disfrutar, vivir y desarrollarse.
- 3) **El ser comunicativo social** que escucha, dialoga y se entiende con los otros, con el entorno y con las instituciones, para mejorarlas y transformarlas.
- 4) **El ser efectivo** que intenta ser útil, hacer cosas, hacer productos, cambiar lo inadecuado, manejar máquinas, etc.

En estas dimensiones el despliegue y el estilo del pensar y hacer divergente e innovador, inventivo y transformativo es el envés del pensar y hacer reproductivo e imitativo, racional y crítico de la enseñanza clásica.



Entre los objetivos creativos señalamos los siguientes:

1) **En el ser cognitivo:**

- El desarrollo de **habilidades intelectivas esenciales** para la creación: información objetiva, observación y análisis, relación e inferencia, imaginación y visualización, hipótesis y descubrimientos, innovación e invención.
- El estímulo de **actitudes fundamentales para la creatividad**: cuestionar las cosas y verlas en todas sus perspectivas, interrogarse antes de contestar; curiosidad y sensibilidad; búsqueda de fallos; apertura y tolerancia; libertad para elegir, pensar, expresarse y decidir.

2) **En el ser afectivo comunicativo:**

- Manejar diversos códigos de expresión total verbal (oral y escrita), gráfico-plástica, dinámico-corporal, sonoro-musical, concreta y abstracta (con símbolos y signos), etc.
- Expresar y explorar sus sentimientos, cuestionarlos y mejorarlos en cada cuestión o problema.

3) **En el ser efectivo:**

- Ser capaz de crear y manipular, inventar y desarrollar mecanismos, instrumentos y artefactos.
- Indagar problemas reales y encontrar soluciones efectivas y fantásticas.
- Proyectar el aprendizaje de cada tema en ejemplos y en aplicaciones útiles para la vida y para la mejora del entorno del alumno.

#### **4.- CUESTIÓN DE CONTENIDOS CURRICULARES: EL CAMBIO RADICAL**

**La sobrecarga de contenidos, de programas y de asignaturas** son una de las razones que esgrimen los profesores como objeción más radical para llevar a cabo objetivos y actividades creativas: "Es tanto lo que hay que enseñar y aprender que no queda espacio más que para transmitir y memorizar mecánicamente". Y tienen razón en la primera propuesta, no en la mala solución de la reproducción pasiva repetitiva y mecánica.

Los contenidos de la enseñanza suelen ser objeto de tratamiento informativo. Con frecuencia los profesores se esfuerzan en transmitir conceptos, datos y teorías para ser comprendidos y estudiados, más que para que sean tratados comprensiva y significativamente, constructiva y creativamente por los propios alumnos. Este objetivo de información reproductiva desvirtúa radicalmente las posibilidades y exigencias básicas de desarrollo intelectual lógico-crítico y creativo, afectivo y efectivo de la enseñanza. Si el mayor esfuerzo y tiempo se dedica a la información del contenido, queda muy poco espacio para criticar o sintetizar, para ver globalmente, analizar o crear, indagar o descubrir, interrogar o resolver problemas reales, imaginar, innovar o inventar, soñar o ilusionarse. Cualquiera de estas operaciones heurístico-creativas llevan muchísimo más tiempo de ensayo y error que la mera información y asimilación reproductiva.

Por tanto, es necesario replantear el problema de los contenidos; estos no pueden seguir siendo obstáculo de la renovación de la enseñanza. Los profesores no han de mirar hacia el pasado, reproduciendo, sino que han de estar abiertos y dispuestos a un cambio radical y criterial de futuro, cambiando las viejas recetas y fórmulas de la enseñanza. Han de sustituir la centralidad obsesiva de los contenidos por la de los **procesos** y **actividades** de desarrollo cognitivo y creativo, afectivo y efectivo, para que se hagan significativos, comprensivos y motivadores para alumnos y profesores.

Para vivificar motivadoramente los contenidos de la cultura -histórica, social, económica, literaria, natural, artística, etc.- es preciso con urgencia un enfoque constructivo-creativo:

- a) Que use los contenidos y datos de la cultura como materiales de construcción para "crear", innovando y combinando nuevas formas de cultura; que humanice y reavive el aprender, poniendo a los alumnos y profesores al nivel de los poetas y los inventores, de los artistas e investigadores, haciendo de ellos personas creadoras.

- b) Que las experiencias vivas de "re-creación" cultural de los contenidos diviertan y estimulen al individuo y al grupo, generando campos más amplios de significaciones y utilidades compartidas.
- c) Que los contenidos culturales sean objeto más que de comprensión lógica inicial, de re-elaboración mental del estado de esos contenidos en la conciencia del sujeto. Todo es perfeccionable: nunca se alcanza algo definitivo y acabado.

**El problema no es qué contenidos seleccionar, sino cómo abordarlos.** El problema de los contenidos es cómo procesarlos: una **cuestión de metodología y proceso más que de información que ha de ser relevante y seleccionada** según **criterios culturales y científicos** (importancia en cada ciencia), pero sin olvidar los **psicológicos y sociales** (relevancia social y utilidad personal de esos contenidos para la vida de los alumnos y para la sociedad).

Los nuevos diseños curriculares distinguen tres tipos de contenidos/objetivos:

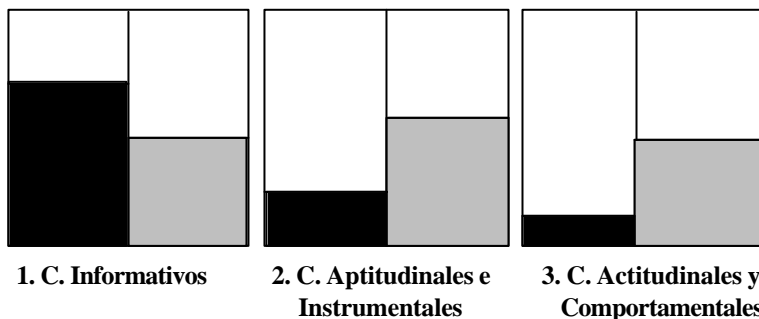
<b>1. Cognitivos e informativos:</b> hechos, conceptos y principios.	<b>2. Instrumentales y aptitudinales:</b> aptitudes y procedimientos.	<b>3. Socio-actitudinales:</b> valores y normas.
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Datos de información.</li> <li>* Conceptos y definiciones.</li> <li>* Teorías y sistemas que los explican y sustentan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Métodos y técnicas para aprender.</li> <li>* Capacidades intelectivas y creativas que desarrollan.</li> <li>* Instrumentos y técnicas que corresponden a la ciencia y la tecnología del tema.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Normas de comportamiento efectivas y adecuadas.</li> <li>* Predisposiciones actitudinales positivas o negativas.</li> <li>* Hábitos sociales racionalmente adecuados.</li> <li>* Valores clarificados.</li> </ul>

En el pasado la mayor parte de la enseñanza se ha concentrado en la dimensión cognitiva e informativa. En las nuevas propuestas de la Reforma Educativa los contenidos de desarrollo instrumental y aptitudinal, así como los actitudinales y valorativos, constituyen otra dimensión más trascendental, que habría de ocupar un tiempo educativo (unas actividades de aprendizaje y evaluación) superior al 70% del espacio curricular.

**Figura: TIEMPO/ACTIVIDADES DEDICADAS A LOS CONTENIDOS/OBJETIVOS DE LA ENSEÑANZA**

CLAVE

- Sistema tradicional
- Reforma educativa



## 5.- LA CUESTIÓN METODOLÓGICA DEL PROCESO: LA RESPUESTA CLAVE

La clave de un currículum creativo, lo esencial para hacer una enseñanza creativa no está ni en el diseño y programación curricular, ni en los contenidos, ni en los objetivos, ni en los libros de texto. La raíz operativa de una acción discente-docente creativa reside y se ahonda en el "humus" vigorizante de la metodología (técnicas) y el proceso (actividades) creativos. Si los alumnos y los profesores no saben aplicar éstos, no hay posibilidad real de

creatividad en las aulas. Profesores y alumnos han de ser conscientemente formados en actividades, activadores y métodos creativos, para poder iniciarse de modo eficaz en el pensar y hacer divergente e innovador, imaginativo e inventivo aplicable a cualquier tema y contenido, a cualquier situación académica o vital.

Para ser un tenista "profesional" es preciso una ilusión por jugar, un entrenamiento inicial "efectivo", un liderazgo afectivo y eficaz por parte del entrenador (que probablemente ha sido un excelente jugador de tenis y ha pasado por la formación técnica de cómo enseñar del modo más rápido y seguro a aprender las distintas destrezas del tenis). Más que estudio teórico, y programación escrita de estrategias y objetivos, se precisan muchas horas de práctica repetida e inteligente.

La falta de entrenamiento metodológico es una carencia esencial en la formación inicial y la actualización permanente del profesorado en España. Formación que debiera estar liderada por los profesores que mejor la practican en sus aulas (los tenistas de éxito en la cancha), que deberán pasar por una formación profunda y especializada centrada en cómo enseñar a enseñar y aprender creativamente en su área. Los procesos, actividades y métodos tendrán que ser programados, ensayados en contextos de simulación por los profesores en formación con grupos reducidos de alumnos, habrían de prever la investigación de los procesos de asimilación y creatividad, proyectarlos por escrito, en audio y vídeo, etc.

La acción metodológica y procesual es lo más complejo y variable, lo más abierto e incierto, lo más difícil de enseñar y aprender. Este es el motivo de su escaso estudio, desarrollo y divulgación en la enseñanza de la psicopedagogía. Pero es la pieza clave para que la reforma educativa se opere en la práctica escolar y deje de ser un círculo vicioso lleno de términos nuevos vacíos de operatividad y comprensión, como puede ser el aprendizaje comprensivo y constructivo, significativo y creativo. Un currículum que tenga como

objetivo fundamental el desarrollo de la creatividad, será un engaño publicitario si no se concreta en actividades, procedimientos y métodos creativos para aplicar a diario en todas las asignaturas (Ver esquema 11).

### **Esquema 11: LA ACCIÓN CREATIVA OPERACIONALIZADA EN EL DISEÑO Y PRAXIS CURRICULAR**



En otro epígrafe anterior hemos hecho un elenco de 18 actividades creativas e inventivas, más estructuradamente desarrolladas en el capítulo dedicado a la Enseñanza y Aprendizaje (E/A) creativos. En otras obras (Prado 1986, 1996) se ofrecen protocolos y fichas diversas de aplicación de actividades y activadores creativos.

Cuando queremos abordar el problema de la práctica de las metodologías creativas generales, aplicables en cualquier materia, hay que remitirse a nuestro primer trabajo "El torbellino de ideas. Hacia una enseñanza más participativa y creativa" (1982). En el "Manual de activación creativa" (1987) se presentan 18 activadores o procedimientos de estimulación de la creatividad con ejemplos de su aplicación. En el libro "Técnicas creativas y lenguaje total" (1986) se aborda el problema de las metodologías de expresión creativa ensayadas en la Educación Infantil y primeros cursos de la Educación Primaria con gran aceptación entre los alumnos.

Para una visión sistémica de la gran variedad de técnicas creativas remitimos al manual de creatividad de Marín y Torre (1991); y a los dos Torre (1989 y 1995).

En el proceso de aprendizaje metodológico creativo, los profesores pueden seguir cualquiera de estos tres caminos:

- 1º) El de las **actividades creativas** simples (creativACCIONES) en grupos de 3 ó 4 en cada lección (Prado 1996).
- 2º) El de los **activadores** y procedimientos, que estructuran varias acciones, empleando uno o dos en cada lección, hasta que se manejen fácilmente (Prado 1987, 1988); (Torre 1995).
- 3º) El de los **métodos** creativos, que implican un nivel máximo de complejidad didáctica y de generalización temática por lo que el profesor se concentra en el manejo paulatino de un solo método

como el "brainstorming" o Torbellino de Ideas (T.I.) durante un trimestre o curso hasta lograr la comprensión y dominio magistral del mismo por sus alumnos (Prado 1982). Otros métodos al alcance del lector son la Sinéctica de Gordon (Joyce y Weil, 1985), la Analogía Inusual (Prado 1993), la Imaginería Guiada (Prado 1991), el Roleplaying (Joyce y Weil 1985 y Prado 1991).

Para poner de relieve la complejidad de un método o técnica de creatividad frente a la simple actividad o procedimiento creativo remito al lector al cuadro de funciones básicas y operativas del aprendizaje con Torbellino de Ideas "su porqué y su para qué" (Prado 1992, p. 42), que se evidencia en las seis etapas del proceso de desarrollo (ib. p. 41), en las 12 áreas de aplicación (ib. p.51) y en las 6 destrezas y competencias básicas que debe tener el conductor o profesor que lo aplique (Prado 1982, pp. 82-83).

## **6.- LA CREATIVIDAD EN LA EVALUACIÓN Y LA EVALUACIÓN CREATIVA: UNA SORPRENDENTE ESTRATEGIA DE MEJORA**

Es obvio que si se persigue como objetivo el desarrollo de la creatividad, ésta ha de ser objeto de evaluación. ¿Cómo evaluar la creatividad, las actividades y productos creativos? Sin duda alguna de un modo original y peculiar. Aún más si el currículum, los objetivos, la dinámica de clase, los materiales y métodos han de ser creativos, por exigencias legales de los DCB y los Decretos de Enseñanzas Mínimas y por las propuestas científicas y técnicas de la psicología y pedagogía actuales, parece necesario que hablemos de una evaluación creativa, distinta a la tradicional, que recurre a nuevos instrumentos derivados de la creatividad plástica y literaria, dramática y musical y de las técnicas y actividades creativas, tal como proponen Patton (*Creative Evaluation*, Sage 1987) y Eisner (*Educational imagination*, McMillan 1979) respectivamente.

## EVALUACIÓN Y CREATIVIDAD

Hemos utilizado la creatividad como modelo de investigación y evaluación creativa en diversos contextos y temas: imagen, disciplina, prácticas escolares, consumo, publicidad, exámenes, estructuras espaciales del aula, etc. (Prado y Prado 1990). Más recientemente hemos propuesto el Torbellino de Ideas como instrumento de evaluación dinámica (Prado 1992, pp. 52-53) y como instrumento de diagnóstico interventivo (Prado 1993).

El análisis diagnóstico creativo de los componentes de las instituciones, en concreto de la escuela, para su transformación se ha abordado en la monografía "Reorientar creativamente la escuela. Dialéctica y metáforas para transformarla" (Prado 1990).

En definitiva, la evaluación creativa, con un carácter innovador, perceptivo, artístico y globalizador como un sentido y finalidad transformativa y prospectiva de lo evaluado se extiende de la institución escolar a la empresarial, de la imagen al sentido de la identidad, de los contenidos docentes a la disciplina, de los materiales al clima, de las prácticas al sentir y creencias íntimas del profesor, de la estructura espacial del aula a los contenidos mentales (mapas conceptuales), aprovechando el sentido proyectivo y asociativo de libre relación del Torbellino de Ideas, la analogía y la estimulación plástica y divergente.

## 7.- LA INSTITUCIONALIZACIÓN DE LA CREATIVIDAD: CONCLUSIÓN DEFINITIVA

La inclusión de la creatividad en los objetivos y actividades, en los recursos y metodología, en las prácticas docentes y discentes del currículum, tiene un objetivo claro: su institucionalización operativa en el sistema educativo para que en cada aula y en cada centro de modo explícito y consciente se aplique y se desarrolle, sin olvidos ni supresiones, sin represión ni prohibición, de modo que se instaure un estilo permanente de pensamiento e intervención para crear, inventar e innovar en toda acción educativa, vital y profesional por parte de los profesores y los alumnos.

Para ello, es preciso poner en marcha simultáneamente una serie de procedimientos que generen un **clima ambiental estimulador de la creatividad en las aulas** (Ver cuadro 1) (Prado 1992, p. 58).

Esta es la definitiva intención y decisión de un diseño curricular creativo: amparar y estimular la creatividad en todos los componentes del currículum de modo que su desarrollo sea resultado de su institucionalización operativa permanente.

Ello significa un cambio radical en la concepción de la función docente y del rol de profesor en una línea humanística. Supone también una nueva forma de pensar y estudiar, decidir y actuar, de ser y de interactuar por parte de los alumnos, como pensadores, creadores y comunicadores con expresión total más que simples expositores verbales (Ver cuadro 1, Prado, 1992, p. 59).

**Cuadro 1: DEL ROL DEL PROFESOR EXPOSITOR AL ESTIMULADOR/CREATIVO**

<b>ROL EXPOSITOR</b>	<b>ROL ESTIMULADOR</b>	<b>ALUMNOS PENSADORES EXPOSITORES /EXPRESADORES</b>
1. El que sabe (pero no es sabido).	Impulsa a la evaluación de mejora y al análisis de procesos.  Él aprende nuevos procesos didácticos/psicológicos: observa/practica.	Se autoevalúa.  Se (auto)enseña el proceso de trabajo.
2.1. Sigue por el libro el programa hecho o dado.  2.2. Él dirige todo.	Impulsa proyectos e ideas didácticos: Construye su libro.  Da iniciativa para tener acomodación a su estado de ánimo.	Aprende de sus ideas y trabajo: se desarrolla.
3. Se centra en contenidos.  4. Él controla/evalúa.	Centrado en el proceso, en la persona y en el grupo.	Centrado en técnicas y procesos, en el yo y el nosotros.

## 7.- HACIA LA PROGRAMACIÓN CREATIVA, INNOVADORA E INVENTIVA

<b>A. DESARROLLO DIAGNÓSTICO COGNOSCITIVO: RECONOCE LO QUE QUIERES SABER</b>		
<b>1.- DESARROLLO MOTIVACIONAL: QUERER SABER</b>		
<p><b>A) Autodiagnóstico concienciador; motivador y previsor (metaplanning)</b></p> <p>¿Qué sé de seguro y cierto sobre el tema? ¿Qué ignoro? ¿Qué errores, lagunas y desconocimientos tengo? ¿Los tienen otros? ¿Qué deseo saber y descubrir por mí mismo? ¿En qué quiero profundizar?</p>	<p><b>B) Plan operativo y participativo alternativo con actividades creativas</b></p> <p>1.- Torbellino de Ideas (TI) de interrogantes atractivos sobre el tema. Selecciona las dos o tres preguntas más interesantes y contéstalas con TI. Haz un plan en equipo para saber qué cosas quieres conocer o saber hacer sobre el tema.</p>	<p><b>C) Evaluación creativa de mejora</b></p> <p>1.- ¿En qué grado sabes qué ignoras y qué quieres conocer sobre el tema ahora? 2.- ¿En qué medida tu plan para estimular tu interés por conocer/saber hacer funcionó? ¿Por qué? ¿En qué fallo? ¿Cómo mejorarlo?</p>
<b>2.- DESARROLLO PROPOSITIVO INTENCIONAL: DESCUBRE TUS PROPÓSITOS</b>		
<p><b>2.1.- SABER QUERER Y PROPONER</b></p> <p>¿Por qué y para qué quiero saber? ¿Qué propósitos e intenciones guían esos deseos? ¿Qué deseo o qué me gustaría hacer sobre ese asunto o tema? ¿Qué utilidad y beneficio puedo obtener?</p>	<p>Tras haber contestado a las preguntas del bloque A), haz una clara, concreta y detallada descripción de cada uno de los 2 ó 3 propósitos que guían tu saber e intereses en ese tema.</p>	<p>Constata el grado de claridad y fuerza de tus propósitos e interés concentrados en el bloque B).</p>
<p><b>2.2.- SABER HACER DE NUEVO</b></p> <p>¿Qué quiero emprender en esa área que sea nuevo e inédito, que me divierta y me ilusione? ¿Cuáles son mis planes de acción/innovación e inventiva en ese tema/cuestión?</p>	<p>Elabora las respuestas a las preguntas del bloque A). Elabora un proyecto o empresa nueva e innovadora. Explicita qué y con qué, por qué y cómo, dónde y cuándo... lo vas a hacer.</p>	<p>1.- ¿Cuál es el grado de novedad de la propuesta? ¿Por qué y en qué te agrada? ¿En qué te divierte? ¿En qué conecta con tus hobbies de siempre? ¿Qué te va a reportar? 2.- ¿Ha sido suficientemente concreta como para que veas clara y fácil su ejecución?</p>

**B. DESARROLLO CREATIVO INNOVADOR. BUSCA CÓMO HACER ALGO NUEVO, CÓMO INNOVAR EN ESE CAMPO**

**3.- SABER INNOVAR Y CREAR**

<p>Concibo, fantaseo e invento ideas originales e insólitas en ese tema. ¡Concrétalas!</p>	<p>1.- Planteo analogías de correspondencia con otros asuntos/objetos que me atraen. Desarrolla una analogía inusual.                  2.- Hago una metamorfosis total de un objeto clave en el tema: cambio uno a uno todos los elementos de forma, color, tamaño, partes, usos, etc.                  3.- Propongo crear artefactos e instrumentos, diseños y productos especiales en esa área. Hago un plan de desarrollo. Llevo a cabo:                  * Una granja de caracoles.                  * Una escultura-juego caracol para parque infantil.                  * Una escalera especial de caracol: fácil, simple y bella.</p>	<p>1.- ¿Qué has logrado con la AI? ¿De qué estas más contento? ¿Qué puedes hacer como producto definitivo? ¿Qué mejorarías?                  2.- De todos los cambios, ¿cuáles te parecen más sugerentes y útiles? Diseñalos. Haz algo definitivo.                  3.- De todos los productos o artefactos ideados o esbozados, ¿cuál convertirías en algo definitivo?</p>
--	--	---

**C. DESARROLLO METODOLÓGICO-PROCEDIMENTAL: BUSCA CÓMO SABER MÁS DIVIRTIÉNDOTE**

**4.- SABER CÓMO SABER**

<p>Pienso en todas las formas de conocer u obtener información sobre el asunto.</p>	<p>1.- Ideo formas nuevas para investigar y descubrir cosas desconocidas sobre el tema. Las llevo a cabo.                  2.- Imagino máquinas e instrumentos para trabajar en ese asunto. Los dibujo. Los realizo.                  3.- ¿Dónde y quiénes saben más y hacen más y mejor sobre ese asunto? (empresas, laboratorios, universidades, profesionales...).                  Consulto en Internet y en otros sitios.</p>	
---	--	--

<b>D. DESARROLLO AXIOLÓGICO: DISTINGUIR LO QUE REALMENTE MERECE LA PENA DE LO EFÍMERO Y SUPERFICIAL</b>		
<b>5.- SABER LO QUE VALE</b>		
<p>1.- ¿Qué es lo que la gente valora como básico y esencial en ese tema? ¿Por qué?</p> <p>2.- ¿Qué es lo que no se puede o debe hacer? ¿Por qué?</p>	<p>1.- ¿Qué me gusta y disgusta en ese asunto? ¿Por qué? ¿Qué es lo que yo defiendo en ese tema o asunto? ¿Por qué?. Torbellino de Ideas de razones, ventajas o valores ¿Cuál es lo esencial para mí?</p> <p>2.- Confronto mis valores y lo defiendo frente a un grupo opuesto.</p>	<p>¿He clarificado mis valores y posiciones? ¿Mis opciones tienen tras sí muchas razones de peso? ¿Hay concordancia entre lo que pienso, lo que quiero y lo que hago?</p>
<b>6.- ACRISOLAMIENTO Y MEJORA DEL SABER PERSONAL</b>		
<p>Distingue lo teórico (para saber) y lo práctico (para hacer). ¿Cuáles son los conocimientos básicos y esenciales en el tema que has desarrollado hasta aquí? ¿Por qué? ¿A qué conclusiones has llegado?</p>	<p><b>Categorización sistémica de conocimientos</b> Haz varios esquemas (de los más simples a los más complejos) de las ideas y conocimientos explorados, que recojan lo más relevante sobre el tema:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Lo externo y lo interno</li> <li>* Lo de abajo y arriba</li> <li>* Cómo se desarrolla o fábrica</li> <li>* Sus partes y sus funciones</li> <li>* Pasado y futuro</li> </ul>	<p>¿Qué has aprendido? ¿Cómo? ¿Para qué?</p> <p>¿Cómo lo has pasado?</p> <p>¿Qué resultados has obtenido?</p> <p>¿Cómo podrías mejorar lo que has hecho?</p>

## **Cuadro 2: LOS OBJETIVOS DE CREATIVIDAD Y EXPRESION EN LAS ENSEÑANZAS MÍNIMAS OBLIGATORIAS**

En los Reales Decretos en los que se establecen las Enseñanzas Mínimas correspondientes a la Educación Primaria (EP, R. D. 1006/1991) y a la Educación Secundaria Obligatoria (ESO, R.D. 1007/1991) se recogen estos **objetivos**:

<b>EDUCACIÓN PRIMARIA (EP)</b>	<b>EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA (ESO)</b>
<p><b>1.- Objetivos generales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicarse a través de medios de expresión verbal, corporal, visual, plástica, musical y matemática, desarrollando la sensibilidad estética, la creatividad y la capacidad de disfrutar de las obras y manifestaciones artísticas.</li> <li>- Identificar y plantear interrogantes y problemas a partir de la experiencia diaria, utilizando tanto los conocimientos y los recursos materiales disponibles como la colaboración de otras personas para resolverlos de forma creativa.</li> <li>- Utilizar en la resolución de problemas sencillos los procedimientos oportunos para obtener la información pertinente y representarla mediante códigos, teniendo en cuenta las condiciones necesarias para su solución.</li> </ul> <p><b>2.- Objetivos de las Matemáticas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar técnicas elementales de recogida de datos para obtener información sobre fenómenos y situaciones de su entorno: representa de forma gráfica y numérica y forma un juicio sobre la misma.</li> <li>- Apreciar el papel de las matemáticas en la vida cotidiana, disfrutar con su uso y reconocer el valor de actitudes como la exploración de distintas alternativas, la conveniencia de la precisión o la perseverancia en la búsqueda de soluciones.</li> <li>- Identificar en la vida cotidiana situaciones y problemas susceptibles de ser analizados con la ayuda de códigos y sistemas de numeración, utilizando las propiedades y características de éstos para lograr una mejor comprensión y resolución de dichos problemas.</li> </ul>	<p><b>1.- Objetivos generales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender y producir mensajes orales y escritos con propiedad, autonomía y creatividad en castellano, en la lengua propia de su Comunidad Autónoma, y al menos en una lengua extranjera, utilizándolos para comunicarse y para organizar los propios pensamientos y reflexionar sobre los procesos implicados en el uso del lenguaje.</li> <li>- Interpretar y producir con propiedad, autonomía y creatividad mensajes que utilicen códigos artísticos, científicos y técnicos, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación y reflexionar sobre los procesos implicados en su uso.</li> <li>- Elaborar estrategias de identificación y resolución de problemas en los diversos campos del conocimiento y la experiencia, mediante procedimientos intuitivos y de razonamiento lógico, contrastándolas y reflexionando sobre el proceso seguido.</li> </ul> <p><b>2.- Objetivos de las Matemáticas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer y valorar las propias habilidades matemáticas para afrontar las situaciones que requieran su empleo o que permitan disfrutar con los aspectos creativos, manipulativos, estéticos o útiles de las matemáticas (datos estadísticos, gráficos, planos, cálculos, etc.) presentes en las noticias, opiniones, publicidad, etc., analizando críticamente las funciones que desempeñan y sus aportaciones para una mejor comprensión de los mensajes.</li> <li>- Actuar, en situaciones cotidianas y en la resolución de problemas, de acuerdo con modos propios de la actividad matemática tales como la exploración sistemática de alternativas, la precisión en el lenguaje, la flexibilidad para modificar el punto de vista o la perseverancia en la búsqueda de solución.</li> </ul>

**3.- Objetivos del Conocimiento del Medio Material, Social y Cultural**

- Interpretar, expresar y representar hechos, conceptos y procesos del medio siconatural mediante diferentes códigos (cartográficos, numéricos, técnicos...).
- Identificar, plantearse y resolver interrogantes y problemas relacionados con elementos significativos de su entorno, utilizando estrategias, progresivamente más sistemáticas y complejas, de búsqueda, almacenamiento y tratamiento de información, de formulación de conjeturas, de puesta a prueba de las mismas y de exploración de soluciones alternativas.

**4.- Objetivos de la Lengua y Literatura**

- Explorar las posibilidades expresivas orales y escritas de la lengua para desarrollar la sensibilidad estética, buscando cauces de comunicación creativos en el uso autónomo y personal del lenguaje.
- Fomentar la actitud de búsqueda de cauces comunicativos creativos y personales en el uso de la lengua escrita.
- Utilizar los recursos expresivos no lingüísticos (gestos, postura corporal, sonidos diversos, dibujos, etc.), con el fin de intentar comprender y hacerse comprender mediante el uso de la lengua extranjera.

**3.1.- Objetivos de Ciencias Sociales, Geografía e Historia**

- Resolver problemas y llevar a cabo estudios y pequeñas investigaciones aplicando los instrumentos conceptuales y las técnicas y procedimientos básicos de indagación característicos de la Geografía, la Historia y las Ciencias Sociales.
- Realizar tareas en grupo y participar en discusiones y debates con una actitud constructiva, crítica y tolerante, fundamentando adecuadamente sus opiniones y propuestas y valorando la discrepancia y el diálogo como una vía necesaria para la solución de los problemas humanos y sociales.

**3.2.- Objetivos de Ciencias de la Naturaleza**

- Valorar el conocimiento científico como un proceso de construcción ligado a las características y necesidades de la sociedad en cada momento histórico y sometido a evolución y revisión continua.

**4.- Objetivos de la Lengua y Literatura**

- Expresarse oralmente y por escrito con coherencia y corrección, de acuerdo con las diferentes finalidades y situaciones comunicativas y adoptando un estilo expresivo propio.
- Interpretar y producir textos literarios y de intención orales y escritos desde posturas personales críticas y creativas, valorando las obras relevantes de la tradición literaria como muestra destacada del patrimonio cultural.

### Cuadro 3: OBJETIVOS EXPRESIVO-CREATIVOS EN LAS ÁREAS ARTÍSTICAS

EDUCACIÓN PRIMARIA (EP)	EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA (ESO)
<p><b>1.- Objetivos de la Educación Física</b> - Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento para comunicar sensaciones, ideas y estados de ánimo y comprender mensajes expresados de este modo.</p> <p><b>2.- Objetivos de la Educación Artística</b> - Comprender y usar los elementos básicos de la notación musical como medio de representación, expresión y conocimiento de ideas musicales, tanto propias como ajenas.</p> <p>- Tener confianza en las elaboraciones artísticas propias, disfrutar con su realización y apreciar su contribución al goce y al bienestar personal.</p> <p>- Utilizar el conocimiento de los elementos plásticos, musicales y dramáticos básicos en el análisis de producciones artísticas propias y ajenas y en la elaboración de producciones propias.</p> <p>- Explorar materiales e instrumentos diversos (musicales, plásticos y dramáticos) para conocer sus propiedades y posibilidades de utilización con fines expresivos, comunicativos y lúdicos.</p> <p>- Comprender las posibilidades del sonido, imagen, el gesto y el movimiento como elementos de representación y utilizarlas para expresar ideas, sentimientos y vivencias de forma personal y autónoma en situaciones de comunicación y juego.</p>	<p><b>1.- Objetivos de la Educación Física</b> - Reconocer, valorar y utilizar en diversas actividades y manifestaciones culturales y artísticas la riqueza expresiva del cuerpo y el movimiento, como medio de comunicación y expresión creativa.</p> <p><b>2.- Objetivos de las Áreas Artísticas</b> <b>2.1.- Música</b> - Expresar de forma original sus ideas y sentimientos mediante el uso de la voz, de instrumentos y del movimiento, en situaciones de interpretación e improvisación, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación, respetando otras formas distintas de expresión.</p> <p>- Utilizar de forma autónoma y creativa diversas fuentes de información -partituras, medios audiovisuales y otros recursos gráficos- para el conocimiento y disfrute de la música y aplicar la terminología apropiada para comunicar las propias ideas y explicar los procesos musicales.</p> <p><b>2.2.- Educación Plástica y Visual</b> - Expresarse con actitud creativa utilizando los códigos, terminologías y procedimientos de lenguaje visual y plástico con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p> <p>- Valorar la importancia del lenguaje visual plástico como medio de expresión de vivencias, sentimientos e ideas, superar inhibiciones y apreciar su contribución al equilibrio y bienestar personal.</p> <p>- Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p>