

## RECURSOS PARA LA PLANIFICACIÓN DE LA ENSEÑANZA CREATIVA

María del Pilar González Fontao\*  
Eva Mónica Martínez Suárez\*  
Universidade de Vigo

### RESUMEN

Este trabajo acentúa la importancia que de nuevo está despertando el concepto de creatividad en estudiantes de diferentes niveles educativos así como la importancia de una buena programación a través de diversos recursos y técnicas, que permiten el desarrollo de ésta, acorde a las necesidades de todos. Considerando a los docentes como los principales destinatarios, se pretende con la ayuda de las nuevas tecnologías presentar una serie de recursos a fin de conocer e interiorizar su uso y tomar como base de la planificación de la propia enseñanza para su posterior desarrollo en aras de una adecuada atención a la diversidad.

**Palabras clave:** creatividad; planificación de la enseñanza; técnicas de creatividad; software de creatividad; recursos; atención a la diversidad.

### ABSTRAT

This work is emphasizing the importance that the concept of creativity is waking up in students of different educational levels again, as well as the importance of a good programming through several resources and techniques allowing the achievement of this one, in tune with the necessities of every one. Considering the teaching staff as the main destined one, with the help of the new technologies it is meant to present a series of resources in order to know and familiarize their use and to take it as the base of the planning in the same education for its subsequent development in honour of an appropriate attention to diversity.

**Keywords:** creativity; planning of the education; techniques of creativity; software of creativity; resources; attention to the diversity.

### 1. ACLARACIÓN CONCEPTUAL DE CREATIVIDAD

El estudio de la creatividad ha sido siempre un campo complejo, sin embargo, a través de los años se ha intentado aclarar el concepto de creatividad (Galton, 1869; Terman, 1925, 1926, 1930, 1947, 1950; Guilford, 1950, 1957, Torrance, 1963; Gardner, 1998). Podemos afirmar sin ninguna duda que la creatividad en los seres humanos es indiscutible y que todos poseemos esta capacidad en mayor o menor grado. No obstante, su estudio a lo largo de la historia ha demostrado su complejidad debido a la dificultad de medirla, objetivarla o generalizarla científicamente hablando, al ser considerado un concepto demasiado ambiguo y difuso para poder delimitarlo. Es por tanto, desde las diferentes corrientes teóricas que surgen y se modifican a lo largo del tiempo, las que influyen en la conceptualización del término y las cuales hay que tener en cuenta como esenciales en la comprensión de este concepto.

---

\* Departamento de Didáctica y Organización Escolar

Tal como expone González Fontao (1997:46), la mayoría de los autores coinciden que “el pensamiento creativo es una función elevada y que la producción creativa es el punto álgido de la realización humana”, se trata, pues, de una capacidad cognoscitiva presente en todos los seres humanos en los que unos es más evidente que en otros y de gran interés de estudio porque supone grandes aportaciones de productividad y beneficio para las sociedades.

Partiendo de la definición elaborada por Guilford (1950), de la que se puede decir que surge el estudio científico de creatividad, considera ésta como “una función del espíritu humano como creador de grandes realizaciones basadas en el pensamiento”. Esta definición considerada como punto de partida, realiza una diferenciación bipolar del pensamiento humano (convergente vs. divergente), pero al mismo tiempo la ubica como una capacidad esencialmente humana con la particularidad de ser productiva para la sociedad. A partir de ella, en acuerdo u oposición, los demás autores realizan sus aportaciones intentando mejorarla.

Por otro lado, Stein (1953:311), defiende que se trata de “un proceso que tiene como resultado una **obra** personal útil y satisfactoria para un grupo social en un momento determinado” que viene a completar la definición de Guilford aclarando que de ese proceso cognitivo y humano con carácter innovador surgen productos útiles para una sociedad concreta. Conjuntamente, Taylor (1971:190) aclara que es “una variedad de procesos y percepciones dirigidas a alterar y reorganizar los patrones de la propia persona, siendo esta estructura única o no común pero relevante para el problema” en la cual podemos percibir que el autor pone de manifiesto la complejidad y multitud de factores que puede influir en el proceso y alumbramiento de un hecho creativo. De su parte, Vervalin (1980:19) expone que “es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditándolo, contemplando, etc) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales. Supone estudio y reflexión más que acción”, en este caso, la creatividad implica una concepción más epistemológica e interna al propio sujeto que el resultado externo a un problema mediante un producto.

Por otro lado, además de considerar la creatividad como algo interno al sujeto y no meramente un producto “casual” de las asociaciones de ideas que un individuo capacitado puede realizar, Nickerson, Perkins y Smith (1990) la consideran como un conjunto de capacidades y disposiciones que hacen que una persona produzca con frecuencia productos creativos. En esta definición se puede ver que la creatividad no es una capacidad unívoca, sino que convergen varias capacidades a la vez en función de un entorno y contexto ambiental favorable para su desarrollo.

En último lugar, Gardner (1998:384-386) piensa que una persona creativa resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado como nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto. Definición muy completa que implica todo el proceso de desarrollo de un individuo desde su niñez hasta su madurez en el pensamiento divergente, esto es, explicita la creatividad como un proceso continuum de experiencias en la vida de los grandes creativos.

De forma resumida, se puede decir que los aspectos comunes para la conceptualización de la creatividad se focalizan en que *se trata de una capacidad, facultad o conducta humana desarrollada en un ambiente favorable que implica un proceso cognitivo de asociación de elementos poco comunes para dar respuesta a un problema de forma innovadora dentro de un contexto social y cultural concreto.*

## 2. LA PLANIFICACIÓN DE LA ENSEÑANZA CREATIVA.

Existen una gran cantidad de literatura e información sobre técnicas de creatividad, capacidad creativa, la creatividad en la escuela y cómo fomentar y desarrollar la creatividad (Alonso Monreal, 2000; Beetlestone, 2000; Epstein, 2002; Cerdá, 2002; Eino, 2003; Towe, 2004), pero al mismo tiempo existe la necesidad de un programa de atención y mejora de la creatividad en todos los niveles educativos, principalmente porque “se ha observado que producen adelantos significativos en el rendimiento de los alumnos en una variedad de test de productividad. Específicamente los alumnos entrenados demostraron haber reforzado su capacidad en funciones cognitivas tales como la generación de ideas de alta calidad, en formular preguntas relevantes, en tener sensibilidad a las pautas esenciales, en hacer uso eficaz de la información y llegar a la solución de los problemas” (Olton y Crutchfield, 1980:269). Por tanto, los beneficios que puede ofrecer un programa adaptado a las necesidades educativas de todos los estudiantes es muy amplia, ya que favorece el pensamiento crítico, el pensamiento divergente, la fluidez de ideas, la capacidad de análisis e hipótesis entre otras. Asimismo, no hace distinción entre los de más y menos rendimiento escolar o entre los culturalmente más o menos desfavorecidos, sino que es apropiado para todo el alumnado para una adecuada atención a la diversidad.

Un programa para desarrollar y mejorar el pensamiento creativo no tiene por qué ser demasiado laborioso ni que ocupe tiempo extraescolar, sino que se tiene que intentar abordar desde una perspectiva interdisciplinar, esto es desde dentro del curriculum ordinario, las diferentes materias, las programaciones didácticas, los planes de estudio, etc., para que todos los estudiantes se beneficien de él.

Para poner en práctica un programa de este tipo se deben tener en cuenta varios aspectos: posibilidad de programarlo dentro del curriculum escolar (asignaturas, etapas educativas, planes de estudio, titulaciones), implicación de todos agentes educativos (profesorado, alumnado, familias y otros), disponibilidad e interés de los implicados para poder alcanzar los objetivos propuestos en el mismo, formación e información sobre el proceso creativo, recursos materiales y organizativos-especiales adecuados, sentido práctico y colaborador de todos en la puesta en marcha del programa de mejora de la creatividad.

Siguiendo a Zabalza (1993:13), “curriculum, programa y programación son tres términos clave, en torno a los cuales se puede ir construyendo una nueva escuela básica”. Esto es, se pretende defender la necesidad de que tanto la administración educativa como todos los agentes educativos implicados en la realización de programaciones educativas, deberían realizar propuestas didácticas en las que se comience a introducir aspectos para el desarrollo de la creatividad del alumnado con el fin de mejorar las capacidades cognitivas de todos los estudiantes y construir una nueva escuela, desde las etapas iniciales hasta la propia Universidad.

Con respeto a este último punto, el propio Zabalza (2003:212) considera que un posible formato para el diseño y planificación de la docencia universitaria de calidad y desarrollo profesional, y por tanto muy acorde al planteamiento de la planificación de la enseñanza creativa, aboga por una metodología flexible, retadora, interactiva, cooperativa, gradual y sobre todo que sepa adaptarse a las necesidades de todos los estudiantes. Una planificación de la enseñanza creativa efectiva se orienta a una metodología similar, sino igual, a la expuesta por el mencionado autor, puesto que a pesar de considerar vulgarmente la creatividad como algo desordenado e inconexo, precisa de método y procesos planificados.

En las demás etapas educativas, la dificultad radica en la consideración de la creatividad como una necesidad en el currículum, sin embargo, como afirma Beetlestone (2000:48), “las tareas creativas a menudo se perciben como menos importantes que la lectura, la escritura y el trabajo numérico”, lo cual implica que el horario escolar esté masificado con el trabajo de estas tres habilidades básicas. Sin embargo, se puede reformular la aplicación de estas habilidades introduciendo aspectos de la creatividad en la adquisición de las mismas, esto es, emplear técnicas de creatividad en la adquisición de la lectura, escritura y cálculo numérico. Un ejemplo de ello, sería emplear las pautas de Gianni Rodari para mejorar aspectos en torno a la motivación de la lectura, mejora de la redacción escrita e imaginación en las materias relacionadas con la lengua y literatura o lenguas extranjeras (Rodari, 1999).

El caso es que la introducción de recursos o técnicas de creatividad como estrategias pedagógicas para la mejora y planificación de la enseñanza es posible dentro de un clima que fomente y tolere la creatividad, esto es, dentro de una institución educativa poco restrictiva, que valore las actividades de sus alumnos, que permita tiempo suficiente en la realización de las tareas, que no inhiba cuestiones ni propuestas de sus alumnos, entre otras (Amabile, 2000). Por otro lado, la planificación de la creatividad se puede trabajar en dos sentidos: *con el propio profesorado* ayudándoles a romper y superar sus barreras y obstáculos para la creatividad y *con el propio alumnado* ofreciéndoles recursos y estrategias de pensamiento divergente.

Para Beetlestone (2000:130) una planificación de la creatividad en la enseñanza debe presentar una serie de procedimientos para ser eficaz, tales como: llevarse a cabo a través de trabajos en grupo, programación de tiempo adecuado, materiales y recursos bien pensados, trabajo en parejas. Tal como dice el autor, los maestros deben ser capaces de planificar experiencias creativas e incluirlas en los programas curriculares para garantizar la potenciación de ésta en todas las materias. Es muy común entre los profesionales de la enseñanza pensar que un docente creativo es aquel que presenta grandes dotes artísticas, sin embargo, además de este pensamiento la mayoría presentan inseguridades que impiden su potencial creativo.

Para que los docentes planifiquen desde y por la creatividad en el currículum, se debe, además de superar los límites (internos y externos) propios de su persona, animar a los estudiantes a resolver problemas, obligándoles a pensar, a aportar ideas y a someter éstas a prueba hasta llegar a soluciones factibles (Beetlestone, 2000:133).

Por otro lado, una planificación de la creatividad puede ir directamente dirigida a *los propios alumnos*, con los que se trabajarán las actividades planificadas por los docentes a través de diferentes técnicas de creatividad adaptadas a la materia y el objetivo planteado en la programación. Para ello, hay que tener en cuenta la distribución del tiempo para realizar las actividades con tranquilidad y sin prisas, al igual que compartir con el maestro el propósito de las actividades programadas, esto es, para que la planificación sea efectiva, debe provocar la satisfacción de las necesidades individuales y del grupo a través del trabajo cooperativo entre iguales y entre profesor-estudiante.

Finalmente, se debe tener en cuenta otros factores organizativos para el desarrollo de la creatividad, tales como: un clima adecuado en el aula que atienda a tres aspectos, el *físico* (organización del aula tanto espacial como temporalmente y recursos personales y materiales empleados en el mismo), el *intelectual* (propuesta de retos y desafíos acorde a la diversidad de capacidades que motiven a los alumnos a participar de forma activa) y el *emocional* (integración de todo el alumnado

e implicación y participación en las actividades, que se sientan que son constructores de su propio aprendizaje y se sorprendan con sus respuestas creativas, dar libertad de respuesta sin miedo a equivocarse y trabajar la tolerancia a la frustración).

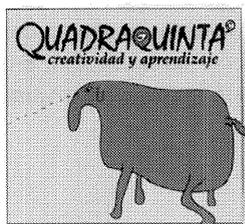
Teniendo en cuenta estos principios básicos para la planificación de la enseñanza creativa en la escuela, se hace necesario recopilar una serie de recursos que sirvan para desarrollar la creatividad. Este cometido ya realizado por Marín y De la Torre (1991, *cit.*, Monreal, 2000:277) recopilan más de noventa técnicas para desarrollar la creatividad. Tarea importante pero consideramos no es del todo suficiente en la era de las nuevas tecnologías, por lo que en el siguiente punto trataremos de exponer ciertos recursos disponibles en Internet, libros y programas para potenciar la creatividad.

### 3. ALGUNOS RECURSOS PARA LA MEJORA DE LA CREATIVIDAD

En este apartado haremos alusión a algunos recursos que se pueden encontrar para la mejora y desarrollo de la creatividad a tener en cuenta en la planificación de la enseñanza de la misma. Describiremos tres páginas web que centran su atención en el fomento y desarrollo de la creatividad en varios aspectos y citaremos programas y software que pueden ayudar a potenciar y mejorar la creatividad.

#### PÁGINAS WEB SOBRE CREATIVIDAD

<http://www.quadraquinta.org>



Se trata de una página en la que podemos encontrar información diversa sobre la creatividad como innovación educativa. Se trata, tal como expresan los propios creadores de “un proyecto educativo sin ánimo de lucro, creado por Natalia Bernabeu y Andy Goldstein en noviembre de 1996, en Jujuy, Argentina. Sus fines son investigar las posibilidades de la creatividad como motor del aprendizaje, elaborar propuestas y materiales didácticos que desarrollen una metodología activa y creativa, proponer actividades de formación del profesorado y promover la reflexión y el debate sobre las necesidades de la educación en las sociedades actuales”. Asimismo, participan en este

proyecto profesionales de la educación concienciados en la innovación como mejora de la calidad educativa.

Los objetivos que se pretenden difundir desde este espacio en Internet se asocian con el interés de planificar una enseñanza creativa para la mejora y potenciación de la misma en la educación, y a través de diferentes enlaces estructurados en tres grupos que nos permiten obtener información y materiales de importante utilidad para la planificación de la enseñanza creativa.

Entre los links está la presentación del propio proyecto (Qué es QQ; Nuestros objetivos; Quienes somos), qué ofrece (documentos teóricos; materiales didácticos; cursos y talleres; referencias bibliográficas) y cómo buscar (buscador; índice alfabético; índice temático). Estos mismos enlaces se encuentran en un menú situado al margen izquierdo de la pantalla con el añadido de otros enlaces como el “telatablón” en el que se exponen los últimos contenidos incorporados a la página,

“mapa de la web” como un breve resumen de los espacios que aparecen en la misma, “comunic@te” para ponerse en contacto vía e-mail con los creadores de la página, “sitios amigos” en el que se referencian otros lugares web de interés y el “intercambiador” dónde se podrán encontrar experiencias vividas por docentes que quieren exponer al visitante.

Es de destacar en este espacio los materiales didácticos que se pueden encontrar disponibles para todos. Se reflejan cuatro proyectos que realizan propuestas didácticas y cuyo eje es la innovación educativa, dieciséis experiencias didácticas para los diferentes niveles educativos y áreas del curriculum y veintinueve fragmentos de obras literarias apropiadas para trabajar en el aula con el modelo que proponen los creadores de la página.

Asimismo, se ofrece formación de la enseñanza creativa a través de talleres y cursos que imparten los profesionales y creadores de la página con una gran cantidad de documentos útiles para trabajar en el aula, lo que no se sabe es la forma de recibir los cursos ofertados por lo que seguramente habrá que ponerse en contacto vía correo electrónico para pedir información adicional.

Por otro lado, se puede encontrar documentos teóricos de profesionales de la educación, catorce en total, entre los cuales se encuentra el modelo defendido por los creadores de la página y que con ellos se pretende ampliar la mirada de la educación creativa y otros textos de apoyo a las actividades propuestas en los cuadernos de ejercicios que también son accesibles para todos los visitantes a la página.

En síntesis, se trata de un espacio en Internet muy recomendable para personas poco familiarizada con las nuevas tecnologías por su fácil navegación, ya que te va indicando el contenido y explicando que se puede encontrar en cada enlace al que se accede. Asimismo, ofrece materiales y recursos de gran valor educativo, práctico y pedagógico para la planificación de la enseñanza creativa en todos los niveles educativos, siempre y cuando se sepan adaptar éstos y sacar el mejor provecho de los mismos. Es una página indicada para profesionales que les guste innovar creativamente en la educación en todos los niveles y para cualquier estudiante.

<http://www.neuronilla.com>



Esta página está estructurada en diversas secciones interactivas para desarrollar la solución de problemas y el pensamiento divergente, ofreciendo recursos diversos y útiles para cualquier persona y ámbito que le permita “generar, desarrollar y aplicar ideas en los niveles personal, profesional, empresarial y social” tal como expresan los creadores del entorno web. Asimismo, los objetivos que pretenden alcanzar con este sitio son: Estimular y desarrollar la capacidad creativa de personas y organizaciones para que produzcan y aprendan a producir ideas nuevas y valiosas; Generar nuevas ideas y canalizarlas para dar soluciones innovadoras a problemas de interés social (infraestructuras, medio ambiente, derechos humanos, educación, infancia, discapacitados, maltratos, integración...); Orientar y

asesorar con el fin de demostrar que todos, personas y organizaciones, pueden potenciar su capacidad creativa; Impulsar la mayor red internacional en torno a la creatividad e innovación, para la

generación de ideas y conocimiento en los diferentes ámbitos de la ciencia, educación, arte, empresa, nuevas tecnologías, deporte, etc.

Detrás de la creación de la misma está la Fundación Ópera Prima, la cual es una institución sin ánimo de lucro que lleva trabajando desde 1999 en España con apoyo de otros países y “cuyo fin es que personas y organizaciones, mediante el desarrollo de su capacidad creativa, produzcan y apliquen ideas nuevas y valiosas en todos los ámbitos (ciencias, nuevas tecnologías, educación, arte, empresa...)”. Los integrantes del grupo son de ámbitos muy diversos por lo que aportan al contenido de la página una gran heterogeneidad en términos de formación, aficiones, competencias y todas aquellas experiencias que pueden enriquecerla. Algunas de las experiencias llevadas a cabo desde la fundación son: la creación de tres empresas y una asociación, la dirección de dos fundaciones, el desarrollo de proyectos nacionales e internacionales, la coordinación de procesos de calidad y el entrenamiento de equipos deportivos.

Sin embargo, la diferencia primordial con la página anterior se percibe en que el contenido que ofrecen, mucho más complejo y centrado en una gran diversidad de campos y no tanto en el educativo, pero que por la contra creemos que los contenidos expuestos pueden ser empleados igualmente en el ámbito de la educación siendo estudiada y adaptada.

Dentro de las posibilidades que ofrece podemos encontrar enlaces interactivos como: red neuronilla; ideas en acción, reanímame, neuronilla responde, técnicas de creatividad, conexiones creativas, eureka, nuestros objetivos y un enlace a la Fundación Ópera Prima. Por otro lado, en un menú a la izquierda de la pantalla nos ofrecen otros enlaces con menos contenido creativo pero igual de interesantes como: novedades y noticias, foro, quienes somos, chat caos, socios y socias, biblioteca de creatividad, contacto, mapa del web, cuestionario y entidades colaboradoras. Asimismo, permite entrar en el Boletín Mensual Creatividad e Innovación o apuntarse en la lista de correo de la página permitiendo tener información adicional en el correo electrónico personal sobre novedades que se añaden en la página. Los contenidos a destacar por su relevancia e interés son varios:

- Ideas en acción: con este entorno se pretende buscar soluciones creativas a problemas de interés social a través de la colaboración voluntaria y sin ánimo de lucro de los usuarios y visitantes de la página respondiendo a preguntas del tipo ¿Qué harías tú para evitar la explotación infantil? También se pueden encontrar las ideas de respuestas elaboradas por los visitantes ante otras cuestiones de igual relevancia.
- Reanímame: es un apartado dónde los visitantes pueden exponer sus obras en imagen, texto, animación, juegos etc., para estimular la creatividad y que otros puedan disfrutar de ellas.
- Eureka: simula un concurso dónde animan a los usuarios más creativos a exponer sus experiencias y proyectos innovadores llevados a cabo en la práctica en diferentes campos.
- Técnicas de creatividad: se trata de una recopilación de más de una veintena de técnicas utilizadas por todo el mundo para la potenciación y desarrollo de la capacidad creativa. En cada una de ellas se plantean los objetivos, el procedimiento y la dificultad de aplicación. Constituye un recurso muy útil para la planificación de la enseñanza creativa.
- Neuronilla responde: espacio donde se pueden encontrar respuestas sobre cualquier duda o tópico acerca de la creatividad como el ambiente, la definición, la persona, el proceso, los recursos, etc., y al mismo tiempo permite plantear nuevas cuestiones que los expertos de neuronilla responden.

- Conexiones creativas: se trata de información sobre otros enlaces (inglés y español) que versan esencialmente en la creatividad y pueden ser de gran ayuda complementaria.

En fin, neuronilla.com es un espacio de Creatividad e Innovación que estimula y canaliza la producción de ideas nuevas y valiosas a través de Internet para generar conocimiento y resolver problemas de interés social. Es una página muy bien elaborada tanto a nivel gráfico-visual y tecnológico-interactivo como de contenido, resulta muy fácil navegar en ella y motiva al visitante a implicarse interactivamente en la utilización de la misma. En su contra se puede decir que para poder pertenecer a la red o realizar cuestiones o aportaciones creativas se debe emplear un ordenador con el correo electrónico del usuario activado.

<http://www.amcreativityassoc.com>



Este último espacio de Internet se trata de la página oficial de la Asociación Americana de Creatividad, organización sin ánimo de lucro para la promoción y desarrollo de la creatividad personal y profesional en la cual más de quince países se encuentran suscritos y en colaboración con todo el mundo. En esta página se pretende poner en marcha una academia virtual donde profesionales del campo de la creatividad dan información, sugerencias y aclaración a dudas sobre cualquier cuestión relacionada con la capacidad creativa. A través de este entorno web se dan diversos servicios tanto a nivel individual como grupal u organizativo para ofrecer la oportunidad de aprender y desarrollarse profesionalmente empleando la creatividad para la mejora de la condición humana.

El sitio web en cuestión se presentan multitud de servicios, desde la realización y participación activa a eventos científicos como congresos, conferencias, cursos, talleres, etc., hasta una gran cantidad de documentos (artículos, comunicaciones, sugerencias, etc.), publicados por los miembros de la asociación que se pueden descargar de forma gratuita.

Lo más interesante que se ofrece desde este entorno, son las “herramientas para la creatividad” (creativity tools) dónde se ofertan una gran variedad de recursos accesibles para todos los usuarios entre diferentes tópicos como: cambio, comunicación, resolución creativa de problemas, diseño, juegos, innovación, liderazgo, organización, desarrollo personal, pensamiento, escritura, entre otros. Asimismo, se puede acceder a información sobre la “Universidad de la Creatividad” (Creativity College), espacio donde se muestran diferentes proyectos creativos llevados a cabo por estudiantes de la Universidad Carbondale de Illinois y dirigidos por Larry Busch, en la cual se pueden descargar documentos y experiencias llevadas a cabo desde los diferentes proyectos en los que se describen las técnicas empleadas en los mismos.

Otro de los servicios interesantes que se pueden consultar en la página, es un enlace orientado expresamente a los estudiantes en el que pueden acceder a multitud de información como eventos científicos, información sobre revistas de creatividad, etc. Sin embargo, los enlaces de mayor relevancia se encuentran en el “capítulo de recursos” y el “tablón” en los cuales se puede tener acceso a diferentes programas y técnicas para el desarrollo creativo. El aspecto negativo de estos enlaces es

que sólo los miembros de la asociación con una contraseña pueden entrar en ellos, por lo que hay que darse de alta y pagar una cuota anual para poder descargarlos.

En síntesis, se trata de una página muy completa en cuestiones de mejora y desarrollo de la creatividad, muy orientada a facilitar servicios individuales u organizativo-grupales, fácil de acceder y navegar por sus diferentes enlaces a no ser que se traten de links con contraseña restringido para los que no son miembros de la asociación y con multitud de información actualizada. Únicamente, en su contra se puede decir que hay que dominar suficientemente el inglés para poder navegar y aprovechar al máximo los recursos que ofrece la página, puesto que sólo se accede a ésta en ese idioma.

## PROGRAMAS

*Filosofía para niños*. Lipman, M. (1980)

Dentro de los diferentes programas de mejora y desarrollo de la creatividad, se podría decir que éste entraría a formar parte de los programas curriculares, esto es, los que se centran en algún contenido curricular concreto, en este caso la filosofía y las habilidades de pensamiento.

El programa se encuentra estructurado en siete historias o relatos. Los temas centrales de la historia de la Filosofía son presentados a partir del lenguaje cotidiano para diversos niveles y edades, está ordenado secuencialmente, de forma tal que en sucesivas etapas se amplían temas ya tratados y se introducen otros nuevos. Algunos de los objetivos que se pretenden con este proyecto se pueden sintetizar en los siguientes: desarrollar y ejercitar la capacidad de razonar; desarrollar el pensamiento creativo; desarrollar la capacidad para encontrar sentido en la experiencia.

Se trata de un proyecto que parece complejo en su puesta en marcha pero que una vez iniciado e interiorizado el proceso de trabajo trae consigo buenos resultados en la mejora y potenciación de la capacidad creativa y por tanto se trata de un buen recurso a tener en cuenta para la planificación de la enseñanza creativa.

*Programa de Diseño Creativo PDC/C-1999*. Cerdá Marín, C. (1999)

Se trata de un programa fundamentado en la teoría y metodología de De Bono sobre “pensamiento lateral”. Éste considera que hay que crear técnicas de pensamiento sencillas, prácticas y eficaces para organizar el pensamiento de las personas y desarrollar correctamente el pensamiento creativo. Así pues, se crea para el contexto español un programa que se basa en las cuatro técnicas de creatividad propuestas por De Bono y adaptadas a estudiantes de 13 y 14 años.

El objetivo primordial de este programa es “desarrollar un conjunto de habilidades que propicien un aprendizaje más perdurable, significativo y de mayor aplicabilidad en la toma de decisiones y en la resolución de problemas relacionados con las situaciones a las que el individuo se enfrenta en su interacción con el medio” (Cerdá Marín, 2002:379). Se estructura en cuatro cuadernillos de trabajo (cuestionamiento; técnica de huida; alternativas; provocación puente) y se centra en una metodología de trabajo participativa y centrada en el alumno para provocar en él una actitud favorable a su autoinformación, confianza en sí mismo, interés por su medio, por sus iguales y el pensamiento de otros.

*Software informático*

Dentro de este apartado citaremos algunos programas informáticos que favorecen la estimulación de la creatividad a través de diferentes tareas relacionadas con el proceso creativo. Sin embargo, la utilización de los mismos no sería efectiva sino se organiza debidamente dentro de una planificación de la enseñanza creativa.

Entre ellos podemos mencionar el “*NovaMind 2.4.4*”, “*Omnigraffie Pro*” e “*Inspiration Software*” como programas orientados al trabajo con mapas mentales que se caracterizan por su flexibilidad y facilidad de uso, en los que se pueden agregar figuras, símbolos, texto, etc. En el caso del “*NovaMind 2.4.4*” permite establecer hipervínculos y exportar a formatos PowerPoint, Keynote, Java HTML, PDF y diferentes formatos gráficos y de texto. Algunos de ellos son compatibles con sistemas Macintosh y PC.

Por otro lado tenemos el “*ThoughtPath*”, software para la resolución de problemas e innovación, “*ISstorm*” diseñado para potenciar la creatividad en grupos de trabajo y trabajo colaborativo, este último sólo para MacOs X.

Finalmente, el “*IdeaFisher Pro*” que ayuda a los usuarios del mismo a generar ideas, incrementar la capacidad de preguntar, reconocer y asociar, y el “*Creative Whack Pack*” que consiste en desempeñar cuatro papeles diferentes (explorador, artista, juez y guerrero) desempeñando funciones específicas en cada uno de ellos que se relacionan con el propio proceso creativo, tales como formular un problema, plantear diferentes frases e historias cortas. En síntesis, la problemática de este tipo de programas radica principalmente en que sólo se encuentran en versión inglesa, no todos están disponibles para diferentes sistemas operativos y poca aplicabilidad en el ámbito educativo, pero consideramos que se podrían tener en consideración como buenos ejemplos para adaptar y diseñar actividades de la misma índole en una planificación de la enseñanza creativa de calidad.

**BIBLIOGRAFÍA**

- ALONSO MONREAL, C. (2000):** *Qué es la creatividad*. Madrid, Biblioteca Nueva.
- AMABILE, T. M. (2000):** *Creatividad e innovación*. Bilbao, Deusto.
- BEETLESTONE, F. (2000):** *Niños creativos, enseñanza imaginativa*. Madrid, La Muralla.
- CERDÁ MARÍN, M. C. (2002):** Estimular la creatividad: Aplicación del programa de desarrollo creativo “PDC/C-1999”. *Bordón*, 54(2-3), 375-382.
- EINON, D. (2003):** *Niños creativos. Guía de actividades para estimular la creatividad infantil*. Barcelona, Parragón.
- EPSTEIN, R. (2002):** *El gran libro de los juegos de creatividad*. Barcelona, Oniro.
- GALTON, F. (1869):** *Hereditary genius: An inquiry into its laws and consequences*. London, MacMillan.
- GARDNER, H. (1998):** *Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad*. Barcelona, Paidós.
- GONZÁLEZ FONTAO, M. P. (1997):** *Capacidad de imagen y creatividad*. Vigo, Servicio de Publicaciones de la Universidad.
- GUILFORD, J. P. (1950):** Creativity. *American Psychologists*, 5, 444-454.
- GUILFORD, J. P. (1957):** *A revised structure of intellect (No. 19): Reports of Psychological Laboratory*.

- NICKERSON, A. S., PERKINS, D. W., y SMITH, E. (1990):** *Enseñar a pensar. Aspectos de la aptitud intelectual*. Barcelona, Paidós América.
- OLTON, R. M., y CRUTCHFIELD, R. S. (1980):** “Desarrollo de la capacidad del pensamiento productivo”. En DAVIS, G. A. y SCOTT, J. A. (Eds.): *Estrategias para la creatividad*. Buenos Aires, Paidós, pp. 265-292.
- RODARI, G. (1999):** *Gramática da fantasía*. Pontevedra, Kalandraka.
- STEIN, M. J. (1953):** Creativity and culture. *American Journal of Psychology*, 36, 311-322.
- TAYLOR, J. A. (1971):** A transaccional approach to creativity and its implications for education. *Journal of Creative Behaviour*, 5(3), 190.
- TERMAN, L. M. (1925-1959):** *Genetic studies of genius* (Vol. 1-5). California, Stanford University Press.
- TORRANCE, E. P. (1963):** *What kind of person are you?* Manuscrito no publicado, University of Minnesota.
- TOWE, L. (2004):** *¿Por qué no se me ocurrió?* Madrid, Fundación Confemental.
- VERVALIN, C. H. (1980):** “¿Qué es la creatividad?” En DAVIS, G. A. y SCOTT, J. A. (Eds.): *Estrategias para la creatividad*. Buenos Aires, Paidós, pp. 19-29.
- ZABALZA BERAZA, M. A. (1993):** *Diseño y Desarrollo Curricular* (5ª ed.). Madrid, Narcea.
- ZABALZA BERAZA, M. A. (2003):** *Competencias docentes del profesorado universitario*. Madrid, Narcea.