

Creatividad y educación reflexiva: un artículo para dialogar

Angélica Sático

Universidad de Barcelona (España)

Creatividad: desplazamiento, roce y cruce de fronteras

Crear es moverse entre los múltiples discursos, lenguajes, valores, conceptos y percepciones

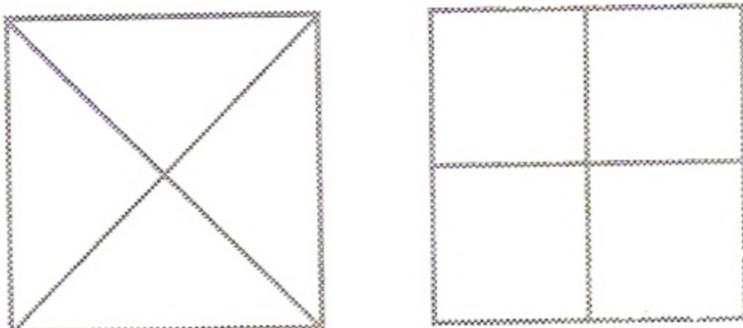
Ambientes creativos: sacar partido de las contradicciones, abrir límites y instaurar posibilidades

1. Para empezar...

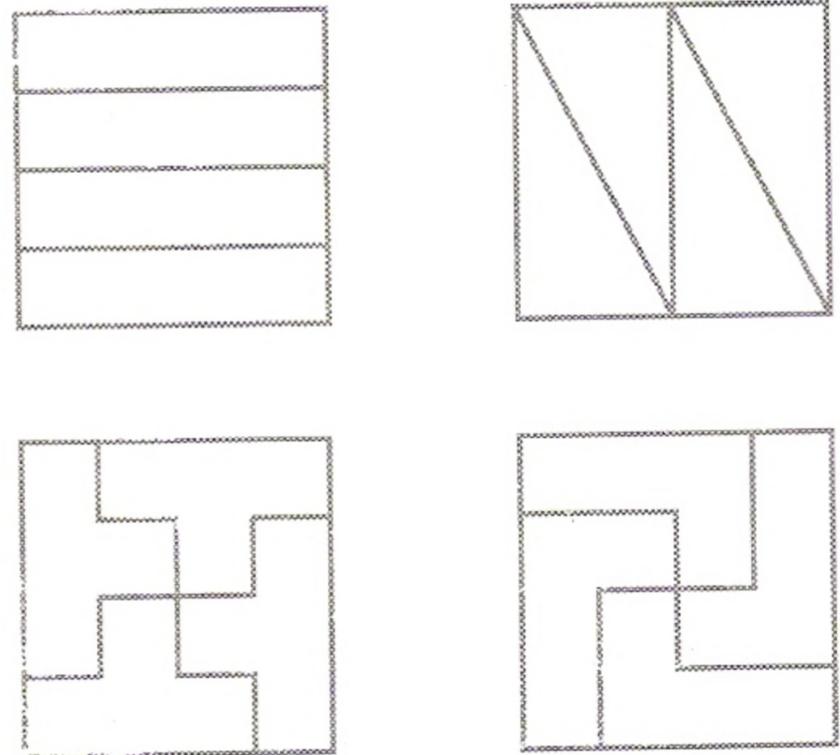
Observe el cuadrado siguiente y piense cómo podría dividirlo en cuatro partes iguales. Intente no mirar lo que viene después en la secuencia del artículo. Ya se sabe que es difícil hacerlo, pero inténtelo, porque será más divertido!



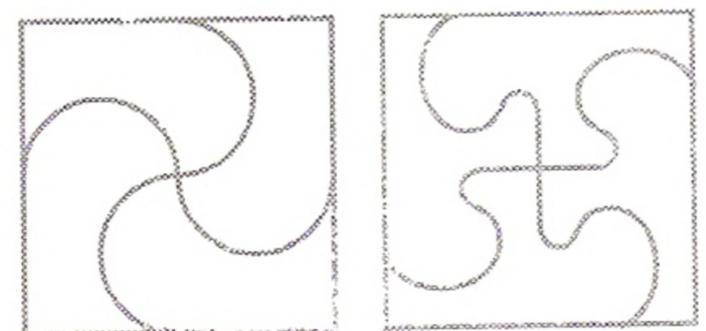
Gran parte de las personas que realizan esta actividad dividen el cuadrado de las siguientes maneras:



Esas mismas personas se sorprenden cuando conocen otras posibilidades tales como esas:



Ya la sorpresa es todavía mayor cuando ven las siguientes:



Como el cuadrado es la forma geométrica utilizada (en general) para representar lo anti-creativo, el "cuadriculado", pensar un cuadrado dividido en 4 partes iguales de tantas maneras posibles sorprende. Es como si el cuadrado ya fuera por sí mismo demasiado cerrado, sin posibilidades y sin otras alternativas. Y muchos son los cuadrados en la vida, literales y metafóricos. La educación parece ser uno de esos "cuadrados", así como la "reflexión", que parece ser algo que solo mira hacia atrás. Por eso el título de ese artículo parece un poco absurdo... Es como querer "desencuadrar el cuadrado", es como querer sacar al cuadrado su "cuadratura". Podríamos decir estas cosas, si no hubiéramos hecho la actividad anterior, verdad?

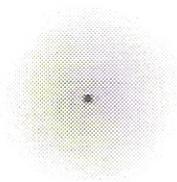
Pues ese artículo tiene esa pretensión: la de instaurar un diálogo sobre las relaciones posibles entre creatividad y educación reflexiva; lo que significa buscar distintas maneras de dividir un cuadrado en cuatro partes iguales. El cuadrado seguirá siendo cuadrado, pero nuestra mirada hacia a esa "ingenua" forma geométrica ya no será tan cuadriculada ...

Y para hacerlo con algún encanto y utilizando nuestra capacidad de pensar de distintas maneras, utilizaremos además de citas de estudiosos del tema, poemas, invitaciones artísticas y juegos visuales. ¿Y por qué eso? Porque el propio artículo ya pretende ser una experiencia de pensamiento creativo y reflexivo. Este es un texto con pretensiones de diálogo, por eso ¡es provocador!

2. En la búsqueda de los conceptos

Acepte la invitación del siguiente juego visual:

Manten los ojos fijos en el punto negro.
Después de un rato, el difuminado gris
de alrededor pareciera disolverse.



¿Qué pasó mientras se fijaba en el punto negro central? Seguramente la mancha gris a su alrededor desaparecía, ¿verdad? Conceptuar es hacer un movimiento mental similar al que hicimos en este juego visual. Cuando conceptualizamos, ponemos nuestra atención en un solo punto y buscamos clarificar al máximo el sentido y la significación de este punto. Y, en función de esto dejamos de ver muchas "manchas grises temáticas" que giran alrededor del concepto central. Ahora bien, esa característica es la fortaleza y la debilidad del concepto. Es fortaleza porque los conceptos permiten determinar los objetos, los fenómenos, las ideas. Pensar conceptualmente significa analizar informaciones y clarificarlas. Esta actividad de unificación es propia del entendimiento humano y genera eficiencia cognitiva, ya que permite penetrar en lo desconocido, organizándolo en unidades significativas. El conocimiento intelectual se da mediante la formación de conceptos. Y es debilidad porque muchas veces ese esfuerzo económico que hacemos para decir mucho con pocas palabras puede quitar algunos matices importantes. Pero, este artículo no podría huir de su tarea conceptual, ya que para hablar de la relación entre educación reflexiva y creatividad, primero hay que decir qué es *educación reflexiva* y qué se entiende por *creatividad*. Y es a eso que nos dedicaremos a seguir.

2.1. Educación reflexiva: ¿qué es?

Antes de empezar a adjetivar la educación de "reflexiva", vamos a pensar primero en el propio concepto de educar, que es algo más que el conjunto de los procesos de enseñar y de aprender. Desde nuestra perspectiva educar es algo más amplio que nos hace plantear preguntas como estas: ¿*Por qué existe la educación?* ¿*Para que educar?* Parece ser que unas respuestas dependen de las otras y todas apuntan hacia la cuestión de que la educación es una tarea eminentemente ética. O sea, la educación existe porque el ser humano necesita aprender a ser consciente de sí mismo, del otro y del mundo y necesita aprender a convivir y a estar frente al otro de forma respetuosa y evolucionada. Para ello la educación vehicula los conocimientos necesarios para el descubrimiento del mundo (en sus múltiples dimensiones: física, matemática, geográfica, científica, artística, religiosa, etc.). Por eso, pensar en la finalidad (¿*para qué?*) de la educación y en las razones (¿*por qué?*) que sustentan su existencia en el medio humano es asumir que no hay como educar sin hacerlo desde una perspectiva ética. Eso es así

porque la ética es una dimensión que constituye la educación como tal y justifica su existencia.

Estamos de acuerdo con el filósofo de la educación Joan-Carles Mèlich cuando afirma que sólo podemos hablar de educación si existe relación ética. De lo contrario sólo hablaríamos de adoctrinamiento, adiestramiento y ese tipo de cosas. El mismo autor afirma que la ética es hospitalidad y acogida. Así que podemos concluir que lo que justifica la existencia de la educación es el encuentro entre los humanos y las relaciones de receptividad y de cuidado que entre ellos se producen.

Es importante saber que nunca seremos totalmente éticos, sino que siempre vamos a estar pasando por multitud de situaciones y circunstancias que nos harán dudar de nuestros valores, principios y reglas y con los valores, principios y reglas de los grupos a los que pertenecemos. ¡Volverse una persona ética es tarea para toda una vida! Realizar la dimensión ética de la educación con nuestros niños y jóvenes no será diferente. Educar y educarse son procesos continuos individuales y colectivos. Y como "ser ético" es un proyecto que dura hasta el último día de nuestras vidas, es necesario ver esta cuestión desde una perspectiva reflexiva. O sea, no se puede pensar la educación sin la reflexión cuando se plantea este tipo de mirada. De esta forma podemos entrar en la búsqueda del concepto de *educación reflexiva*.

¿Qué caracteriza una educación reflexiva?

Para contestar a esa pregunta hace falta proponer unas preguntas claves, cuyas respuestas "dibujan" un mapa de entendimiento conceptual, veámoslas:

¿para qué? ¿por qué? ¿qué? ¿cómo?

Las preguntas *¿para qué?* y *¿por qué?* ya fueron tratadas anteriormente. La pregunta *¿qué?* tiene que ver con los contenidos, los conocimientos y las informaciones que la educación debe vehicular en su labor. En este artículo no profundizaremos en esta cuestión, así queda algo para posteriores reflexiones. Nuestro foco estará en la pregunta *¿cómo?* porque es la que nos permitirá realizar la conexión pretendida en el título de este artículo. Hablar del *cómo* es hablar de *método, proceso, pensamiento*, etc.

Hablar de método reflexivo es tener como presupuesto la idea de Montaigne de hacer a los alumnos mostrar lo *que* piensan y *cómo* piensan, para poder intervenir y proponer avances en la reflexión poniendo

el pensamiento en movimiento. Esta idea no es nueva ni original; la podemos ver también en otros pensadores como Sócrates, Kant y Lipman. El foco principal de esa idea, es de forma explícita, la dimensión racional del ser humano, la **racionalidad**. Ahora bien, proponemos ir más allá con otro punto importante a resaltar, la **razonabilidad**, término acuñado por Matthew Lipman para hablar de una razón que es al mismo tiempo crítica, creativa y éticamente cuidadosa.

Para llegar a la razonabilidad y para promover la reflexión es necesaria una aula propicia donde se utilicen algunos procedimientos esenciales como por ejemplo que los niños y jóvenes puedan elaborar sus juicios intuitivos y construir un camino de su entendimiento sobre los contenidos trabajados. Es decir, estimularlos a partir de ellos mismos, de sus intuiciones, sus dudas y cuestiones, sus conocimientos previos y facilitarles herramientas reflexivas para que puedan elaborar esas intuiciones construyendo un camino de entendimiento que amplíe y profundice sus ideas iniciales. Eso implica algunas cosas tales como el aprendizaje de pensar mejor (crítico, creativo y cuidadoso); la utilización del pensamiento como "procesador de la experiencia y de la información"; el desarrollo de la "memoria creadora" y el encuentro con el otro (DIA LOGOS). En los apartados sobre pensamiento y sobre proceso profundizaremos en los dos primeros puntos señalizados. Por ahora vamos a dejar algunas ideas-provocadoras para reflexionar sobre la memoria creadora y sobre el diálogo.

La memoria es como el cuadrado, tiene fama de "poco creativa". Inclusive, en los discursos pedagógicos vigentes se suele utilizar la palabra *memoria* en contraposición a la palabra *creatividad*. Así que suena raro utilizar la expresión *memoria creadora*. Pero es el filósofo español José Antonio Marina que nos da algunas indicaciones interesantes sobre el tema en su libro *La inteligencia creadora*. Para ese autor, con el que estamos de acuerdo, el sujeto piensa, percibe, actúa desde su memoria, que es un conjunto de posibilidades de acción. Para quien duda de esta afirmación, la película *Memento* ofrece una buena imagen para motivar nuestra reflexión. Esa película narra la historia de un personaje que no tiene más de 3 minutos de memoria, transcurrido ese tiempo todos los hechos, personas y ambientes se borran de su mente. La historia de la película demuestra todo lo que tiene que hacer ese personaje para creer que sigue siendo quien es y para manejar una realidad que él nunca está totalmente seguro si es o no es la "verdadera".

Marina afirma que, para ser creadora, la memoria tiene que tener una índole dinámica y debe ser manejada dentro de un proyecto creador. O sea, tener un proyecto creador es lo que motiva la memoria a que sea creadora y no solamente un "armario" en el cual se guarda el acervo de informaciones, experiencias y vivencias. Pero eso, a primera vista puede parecer difícil de lograr, por eso volvemos a la actividad con nuestros cuadrados iniciales, bien como allí, aquí hay que buscar nuevas posibilidades para hacerlo. Para Marina, el sujeto puede construir su memoria, y darle una estructura dinámica y creadora. El asunto es constituir hábitos, es decir, destrezas y habilidades estables que puedan dominar la producción de ocurrencias.

Una manera de hacerlo es buscando modos de desarrollar la capacidad de pensar por sí mismo de manera dinámica y instigante y no meramente de forma repetidora. Hay que instigar a los alumnos a que muevan su memoria y que no la traten como meros receptáculos en los cuales guardamos nuestro pasado. Una buena manera de hacer eso es creando espacios en los cuales los niños y jóvenes tienen que poner su pensamiento en marcha ejercitando esas destrezas y habilidades que pueden despertar la memoria de su silencio durmiente. Existen algunas cuantas propuestas pedagógicas en esta dirección, vamos a citar una que conocemos más a fondo, en función de nuestra labor en esta línea, desde la década de 80. Mathew Lipman, el filósofo creador del programa de Filosofía para Niños propone la transformación del aula en *comunidades de investigación*.

Para lograr que el aula se convierta en una comunidad de investigación es necesario utilizar una metodología dialógica. Para que cada alumno aprenda a pensar por sí mismo hay que proponer pensar colectivamente y para eso es necesario aprender a dialogar. Según David Bohm, *El verdadero objetivo del diálogo es penetrar en el proceso de pensamiento y transformar el proceso del pensamiento colectivo*. Eso significa transformar el aula en un espacio de aprendizaje del ejercicio del diálogo, ya que es un lugar privilegiado donde aprender a traducir ese diálogo en acciones y actitudes.

En resumen lo que llamamos *educación reflexiva* es algo que:

- Responde a finalidades y razones éticas.
- Presupone que educar es un *encuentro con el otro* (DIA LOGOS).
- Presupone un aprender a pensar mejor (crítica, creativa y cuidadosamente).

- Propone la utilización del pensamiento como "procesador de la experiencia y de la información".
- Propone el desarrollo de la "memoria creadora".

2.2. Creatividad: ¿qué es?

Muchas son las definiciones de creatividad, además esa palabra es utilizada para decir muchas cosas diferentes. Como es un concepto relativamente reciente cuenta con una variedad de intentos de conceptualización. Para aclararnos vamos a considerar que la palabra creatividad es utilizada de diferentes maneras, veamos:

Como sustantivo

Es la capacidad de crear.

Como adjetivo

Es lo que da la "cualidad/calidad" de una persona, producto, ambiente o proceso.

Como verbo

Es la acción que puede ser desarrollada/aprendida (habilidad, proceso, pensamiento...).

En este texto vamos a tratar de la creatividad según esos tres aspectos, como *adjetivo* y como *verbo* en los apartados siguientes. Y, como adjetivo, buscaremos profundizar un poco más en esta idea de *capacidad de crear*. Según nuestras propias reflexiones y labor conceptual llegamos a la siguiente definición:

La creatividad es la capacidad del ser humano de ampliarse y profundizarse a nivel individual y colectivo en distintos ámbitos: lenguaje, tecnología, ciencia, arte, relación y acción en el mundo, etc. Es utilizada para generar resultados que la evidencien: pensamientos, acciones, productos.

Puede ser desarrollada por cualquier persona, pero ese desarrollo ocurre de diferentes maneras generando distintos grados de evolución. El genio sería un ejemplo de grado máximo de desarrollo de esta capacidad.

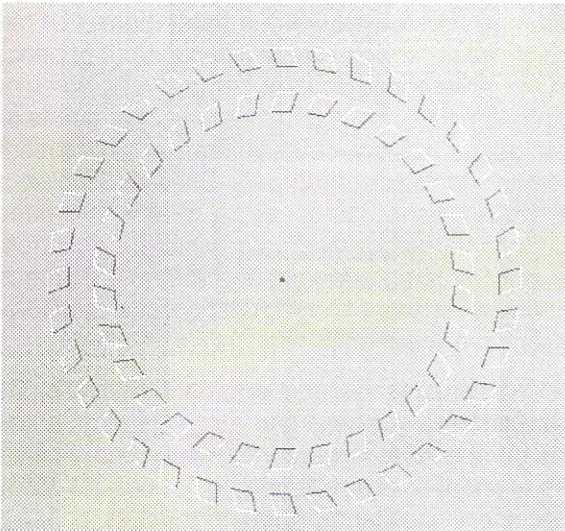
La creatividad en sí misma no es ni buena ni mala, es el uso de esta capacidad que definirá su calidad moral. Mirar la creatividad desde una perspectiva ética significa considerar la propia vida como

una obra de arte y la humanidad como el gran proyecto creativo de cada uno.

Y, como estamos de acuerdo con todos aquellos que afirman que no se puede enseñar a nadie a ser creativo, tampoco se puede trabajar directamente con el desarrollo de esta capacidad. Pensamos que lo que se puede educar y desarrollar es el pensamiento creativo. Y es por eso que vamos a nuestro siguiente apartado.

3. Pensamiento creativo y educación reflexiva

Vamos a uno más de nuestros juegos visuales



Mira FIJAMENTE el punto central acercando y alejando la cabeza

¿Qué ha pasado cuando miramos fijamente el punto central y acercamos y alejamos nuestra cabeza? Nos dio la sensación de que los dos círculos se movían, verdad? Buscar conectar el pensamiento creativo con la educación reflexiva invita a un movimiento similar a éste. Hay que acercarse y alejarse buscando ver posibilidades de movimiento entre uno y otro tema. Evidentemente como ya habíamos señalado, la educación reflexiva implica en el aprendizaje del pensar mejor en tres niveles; crítico, creativo y cuidadoso. Y fue Matthew Lipman, el principal inspirador de este planteamiento aunque existan otros investigadores que ya tengan trabajado

con esta matriz. Inicialmente Lipman propuso la idea de *pensamiento de orden superior* para caracterizar estas tres dimensiones simultáneas del pensamiento. Actualmente utiliza otro término para decir lo mismo: *pensamiento multidimensional*. Esta manera de tratar el pensamiento es muy similar a la que Edgar Morin llama de *pensamiento complejo*. Pero, por ahora, seguiremos utilizando como referente principal las informaciones organizadas y planteadas por Lipman.

En un texto sobre "Educación moral, reflexión de nivel superior y filosofía para niños", una publicación interna de Montclair State College (sin fecha), Lipman traza un cuadro en el cual compara los ideales reguladores griegos con los modos de pensamiento, además de otros aspectos. Veamos lo que expone:

Ideales reguladores griegos	Verdadero	Bello	Bueno
Ramas de la filosofía	Epistemología	Estética	Ética
Campos de investigación	Ciencias Teóricas	Ciencias productivas	Ciencias prácticas
Modos de juicio	Hablar	Construir / hacer	Actuar
Objetivos cognitivos	Analítico	Sintético	Evaluativo
Modos de pensamiento	Crítico	Creativo	Cuidadoso

Este cuadro nos ayuda a ver cómo el creador del Programa de Filosofía para Niños encaja la propuesta del desarrollo de un pensamiento multidimensional dentro de la tradición filosófica. Para nosotros queda como sugerencia en la búsqueda de raíces más profundas en la tradición del pensamiento occidental para hablar de pensamiento creativo.

Por ahora nos centraremos en la relación entre pensamiento crítico y pensamiento creativo, veamos algunas citas:

"La textura de este diálogo está hilada con un telar lógico y analítico que trenza una trama intuitiva e imaginativa. (...) de forma que la voz de la razón hace emerger a la voz de la experiencia, y la voz de la experiencia evoca la voz de la intuición, y así sucesivamente. Un pensamiento de orden superior no implica un diálogo de palabras, sino un diálogo entre estilos de pensamiento, métodos de análisis y perspectivas epistemológicas y metafísicas. Ello

puede observarse en el juego de palabras y de lenguaje que se desprende del diálogo. Esperar que surja el diálogo exclusivamente de lo crítico o exclusivamente de lo creativo es como pretender aplaudir con una sola mano” (Lipman, 1997: 119).

“No voy a defender que el pensamiento creativo contemple la totalidad de la creatividad. Representa sólo un aspecto de ésta, aunque no estoy demasiado seguro de lo que son en sí mismos la creatividad y el pensamiento, o de lo que suceda cuando no se da. Sólo me atrevería a sugerir que el pensamiento es un tipo de procesamiento de la experiencia, y como procesador de datos no está en contacto con la fuente de los datos que procesa, por lo que no estamos en contacto con las fuentes de nuestra experiencia cuando la procesamos. El impulso creativo implica evidentemente una constante captación de las fuentes de la experiencia hasta su entera completitud” (Lipman, 1997: 286).

Estas dos citas nos plantean que el pensamiento creativo forma parte del propio hecho de pensar. Esto es obvio, pero muchas veces hay que decir lo obvio, por si acaso... Estas citas también nos hablan de la red entramada del pensamiento que no puede ser considerado solo de una manera o de otra, porque sería un reduccionismo que nos impide ver la compleja y maravillosa capacidad humana de pensar. Concordando con Lipman, que pensar es procesar la experiencia y que no siempre hay una conexión directa entre ese procesador y la experiencia en el momento exacto de vivirla en sí misma, también afirmamos que el desarrollo del pensamiento creativo puede ayudar a conectar esos dos ámbitos. ¿Pero cómo desarrollarlo? ¿Hay características que pueden ser potenciadas? ¿Existen determinadas habilidades de pensamiento que al ser desarrolladas hacen que el pensar creativo sea potenciado? La respuesta a esas preguntas es un rotundo Sí. Menos mal...

En distintos libros que tratan del pensamiento creativo, se suele encontrar como características la flexibilidad, la originalidad, la fluidez y la elaboración.

Buena parte de las técnicas planteadas por los manuales de creatividad suelen ser para desarrollar estas características. Por ejemplo, el famoso *brainstorming* es una de las principales herramientas para ayudar el pensamiento a fluir. Eso porque la **fluidez** se refiere al número de ideas que puedes crear y a la velocidad con la que las creas y el objetivo del *brainstorming* es justamente propiciar el surgimiento de varias ideas en poco tiempo. Es la técnica para generar ideas más conocida. Fue desarrollada por Alex Osborn (especialista en creatividad y publici-

dad) en los años 30 y publicada en 1963 en el libro “*Applied Imagination*”; es también llamada torbellino de ideas, tormenta de ideas, remolí de cervells, lluvia de ideas. Todas las demás técnicas que tienen el mismo principio producen el mismo efecto como el *brainwritting*, por ejemplo, donde se escribe un texto en un tiempo marcado de manera automática y sin aplicación de reglas lógicas y gramaticales.

Del mismo modo, una herramienta conocida de la creatividad son los *mapas mentales* que seguramente ayudan en la **elaboración** de las ideas, organizando su red de interacciones, conexiones y relaciones. Tony Buzán es el creador de los mapas mentales y defiende, considerando que esta técnica tiene que ver con el pensamiento radiante que se manifiesta de manera gráfica para clarificar y ordenarlo.

La **flexibilidad** en el pensamiento es muy similar a la flexibilidad física y significa que es algo que una vez desarrollado, permite movernos en distintas direcciones. Para la **flexibilidad** van bien las distintas técnicas que buscan ayudar al pensamiento a ver desde distintas perspectivas, como por ejemplo hacer *relaciones forzadas*, que puede ser una buena manera de flexibilizar un pensamiento demasiado lógico deductivo. En esta técnica se busca relacionar las cosas de modos que nunca nadie había hecho antes. Esta técnica fue desarrollada por Charles S. Whiting en 1958, quien propuso combinar lo conocido con lo desconocido para forzar una nueva situación.

Y para desarrollar la **originalidad**, que es una característica que tiene que ver con la singularidad, son buenas las técnicas surrealistas como por ejemplo el *cadáver exquisito* porque ofrecen resultados insólitos e inusitados. Esta técnica es un juego surrealista de creación colectiva (escrita o gráfica), en el cual cada integrante del grupo realiza parte de una obra sin conocer (completamente) las partes restantes. El resultado, a veces sin una coherencia aparente, refleja los puntos comunes del imaginario colectivo de manera inusitada.

En cuanto a las habilidades de pensamiento, es importante hacer una observación inicial. Comprendemos que pensar es algo complejo y multifacético, que extrapola una lista de habilidades de pensamiento. Si en este texto proponemos una clasificación de habilidades es porque son partes “tangibles” del pensar que nos permiten realizar intervenciones pedagógicas claras y objetivas. En ningún momento queremos reforzar una visión reduccionista del pensamiento y esperamos que nuestro lector lo tenga en cuenta.

Presentamos un esquema con los cinco grandes grupos de habilidades de pensamiento que son trabajados en el PROYECTO NORIA a través de las propuestas de actividades prácticas que se hacen en sus distintos programas. Ese proyecto va dedicado a niños de infantil y primaria y a sus maestros, proponiendo libros con distintas actividades utilizando juegos, arte y narrativa (cuentos, leyendas y mitos multiculturales) como recursos para pensar. Mathew Lipman clasifica las habilidades en cuatro grandes grupos: de investigación, de razonamiento, de conceptualización y de traducción (1995: 65) y, en función de investigaciones posteriores agregamos el grupo de habilidades perceptivas, comprendiendo que son esenciales para el desarrollo del pensamiento de manera general, y especialmente del pensamiento creativo. Veamos en el cuadro siguiente:

Habilidades de Percepción	Habilidades de investigación	Habilidades de conceptualización	Habilidades de razonamiento	Habilidades de Traducción
1. Observar	1. Averiguar	1. Conceituar y definir	1. Buscar y dar razones	1. Narrar y describir
2. Escuchar atentamente	2. Formular hipótesis	2. Dar ejemplos y contra-ejemplos	2. Inferir	2. Interpretar
3. Saborear/degustar	3. Buscar alternativas	3. Comparar y contrastar	3. Razonar analógicamente	3. Improvisar
4. Oler	4. Seleccionar posibilidades	4. Agrupar y clasificar	4. Relacionar causas y efectos	4. Resumir
5. Tocar	5. Imaginar	5. Seriar	5. Relacionar partes y todo	5. Traducir varios lenguajes entre sí
6. Percibir movimientos (cinestesia)			6. Relacionar medios y fines	
7. Conectar sensaciones (sinestesia)			7. Establecer criterios	

Evidentemente la tarea de este artículo no es profundizar en estas habilidades, los que sientan esta necesidad están invitados a conocer el Proyecto Noria que existe para profundizar en esta dirección.

Una vez de acuerdo en que el pensamiento creativo es un procesador de la experiencia, utilizaremos como contenidos las propuestas y la experiencia de la artista Yoko Ono; y como recurso para estimular el diálogo utilizaremos preguntas. El objetivo de todo esto es estimular a nuestro pensamiento creativo para que actúe mientras reflexionamos sobre el tema. Esto es, tratar de pensar creativamente sobre la creatividad. ¡Esa es la invitación que este texto hace al lector!

Si quiero considerar más elementos además de las características y de las habilidades de pensamiento, ¿cómo puedo saber que estoy pensando creativamente? Un buen modo de saberlo es preguntarnos sobre la *forma en qué pensamos*, si:

¿nos lleva a emitir juicios?

¿está orientada por el contexto?

¿es autotranscendente?

¿es sensible a los criterios?

Según Lipman, esos son los elementos que definen el pensamiento creativo. Y nosotros vamos a utilizarlos con la intención de señalar "la construc-

ción de nuestro diálogo". Por lo tanto, en lugar de una lectura de este trabajo, espero que su pensamiento se vea estimulado de tal manera que cumpla los criterios que acabo de mencionar. Vamos a comenzar:

Dentro de su mente, intente transformar

*Una tela cuadrada en un círculo.
Durante el proceso, escoja alguna forma
Y coloque en la tela, un objeto,
Un olor, un sonido o un color
Que usted relacione con esa forma.*

(Yoko Ono, Pintura para ser creada en la mente, Primavera de 1962)

"El método pictórico se remonta al tiempo de la II Guerra Mundial, cuando no teníamos nada para comer y mi hermano y yo intercambiábamos menús imaginarios". Así comenta Yoko Ono algunas ideas sobre el método que utiliza para el trabajo que viene realizando desde la década de los años sesenta. Ese trabajo consiste en montar exposiciones e instalaciones en las que el visitante participa en la obra creándola o interfiriendo en ella concretamente a partir de las sugerencias conceptuales de la artista. La cita anterior es un ejemplo de ese tipo de obra; otro ejemplo curioso consiste en una pared blanca repleta de paquetes con distintas semillas, colgados y organizados según sus colores y al lado las palabras:

Pintura para el viento

Haga un agujero en paquete lleno con cualquier tipo de semillas y colóquelo en un lugar donde haga viento

(Verano de 1961)

La artista crea el concepto de una obra e invita a su "espectador" a participar en la creación. De ese modo, quien "ve" su obra, imagina, actúa, realiza y sale de la exposición creando obras para los demás y para sí mismo.

El arte no existe sin creatividad. Crear es algo inherente al acto artístico. Pero lo que hace Yoko es recrear los códigos de expresión artística. Al invitar al visitante para que pinte en su mente, recrea el concepto de pintura y de artista. Lo mismo ocurre cuando propone un ambiente en el cual el espectador abandona su condición pasiva ante la creatividad del artista para asumir una actitud activa de co-creador.

Y es en función de esto que la elegimos como experiencia significativa para convertirse en un contenido de nuestra reflexión.

Para profundizar sobre la teoría de la creatividad presentamos lo que en 1975 MacKinnon definió por primera vez como los cuatro grandes aspectos en el campo de la psicología de la creatividad:

PERSONA
PROCESO
PRODUCTO (OBRA)
SITUACIÓN (AMBIENTE)

Relacionando esos aspectos con la propuesta de Yoko Ono podríamos hacernos las siguientes preguntas:

¿Quién crea? ¿Qué se entiende por persona creativa en una propuesta como esa?

¿Cuál es el proceso creativo al que se concede prioridad y cómo se desencadena?

¿Cuál es el producto creativo de ese tipo de propuesta?

¿Cómo es el ambiente en ese tipo de obra/proceso creativo?

¿De qué nos sirve esta reflexión? De alguna manera la exposición/instalación de Yoko Ono es como una "escuela de creatividad" que incita, provoca, motiva a sus visitantes al acto de crear. Y, ¿no es eso lo que quisiéramos que la creatividad aportara al contexto educativo? Lo que nos interesa como educadores es buscar la manera de movilizar a nuestros alumnos para que se vuelvan *personas* más creativas. Y, para ello necesitamos una metodología que favorezca un *proceso* que sea creativo y que genere *productos* creativos. Todo eso en el contexto del aula que deberá ser un *ambiente* también creativo. No se puede hablar de creatividad del alumno sin incluirla en todo lo que le rodea. O sea, una educación reflexiva que pueda llamarse creativa necesita emprender acciones coherentes que abarquen esos cuatro grandes aspectos estudiados por los investigadores de la creatividad. Con el objetivo de ampliar esta reflexión, vamos a detenernos en cada uno de esos cuatro puntos señalados por MacKinnon en los próximos apartados.

4. Producto creativo

El producto creativo es una parte “tangible de la creatividad” y es algo que se puede ver, tocar, oler, leer, escuchar, etc., o sea, percibir inmediatamente por los sentidos. Muchos llaman *creatividad* a lo que en realidad es apenas un producto creativo. Varias personas piensan que *creativo* es el producto, o sea: el libro, el cuadro, la invención, la teoría, etc.

Manuela Romo, una especialista española sobre el tema, en la página 49 de su libro *Psicología de la creatividad*, afirma que la creación debe implicar un producto porque crear es un verbo transitivo. Y la autora prosigue:

“Es algo prodigioso que las producciones de la mente de unos pocos consigan trascender de tal manera en las vidas de los demás; es lo grandioso de esa música capaz de transportarnos a sublimes experiencias o de un poema capaz de emocionarnos; es recrearnos en el goce estético al contemplar una pintura; y también es el fuerte impacto de los revolucionarios descubrimientos sobre el origen del universo o sobre el origen y evolución de nuestra especie. Es la transcendencia social de los avances tecnológicos; naves espaciales explorando los confines del sistema solar, aceleradores de partículas, superconductores, ingeniería genética... Y en unos términos de análisis más cotidianos basta con reparar en lo que ha cambiado nuestra vida desde el descubrimiento de la electricidad y la máquina de vapor. Es el asombro, la perplejidad al asomarse al mundo físico de las partículas subatómicas, de lo más pequeño o... de lo más grande ¡del universo!

El estudio de los productos creativos es la base sobre la que descansa toda investigación en la creatividad y hasta que este fundamento no esté firmemente construido, toda la investigación dejará mucho que desear.” (D. Mackinnon, 1975, pag. 71). Hago mías estas palabras de Donald Mackinnon al resaltar desde el punto de vista epistemológico la importancia absoluta del producto para poder avanzar con paso firme en la teorización de la creatividad.”

Querido lector, le toca ahora dialogar con lo que ha leído.

- Cierre los ojos y recuerde el producto creativo más impactante que haya visto hasta el día de hoy. ¿Cómo es? ¿Por qué lo llama creativo?
- Levante los ojos retirándolos de la lectura de este texto. Mire a su alrededor. Imagine algo que le gustaría crear para arreglar el ambiente

en el que está. ¿Cómo sería el producto creativo? ¿Por qué?

- Imagine que va a su local de trabajo, ¿cuáles son los productos creativos que intenta crear con sus alumnos o compañeros de trabajo?
- ¿Qué es un producto creativo para usted?
- ¿Podríamos llamar al pensamiento un producto creativo? ¿por qué?

Esa última pregunta es muy importante para la reflexión propuesta por este artículo respecto de la cuestión del pensamiento creativo. Para Lipman, “*el pensamiento se comporta a veces como un arte funcional y otras como un arte creativo. Es funcional del mismo modo en que un músico se preocupa de seguir el criterio de máxima adecuación a la partitura y es creativo cuando pretende la máxima originalidad. Esto mismo sucede con el pensamiento. Podemos ponderar un texto, intentar descubrir su significado más inexpugnable y con ello funcionamos estrictamente; pero también podríamos inventarnos una nueva hipótesis o escribir un ensayo ingenioso, resultando entonces mucho más que compositores funcionalistas. Al analizar el pensamiento hemos de tener presentes ambas direcciones.*” (Lipman, 1997: 126).

Y, ¿para usted puede ser el pensamiento un producto creativo? ¿Por qué?

5. Persona creativa

En 1869, Galton ya estaba investigando en esta dirección, centrándose en los genios. La mayoría de las investigaciones que aparecen publicadas en la actualidad se centran en la persona creativa. Se tiene la creencia de que, comprendiendo el funcionamiento de su mente, se podrá encontrar la llave de la creatividad. Pero... estar en el lugar adecuado, en el momento oportuno, en la hora exacta, haciendo la cosa precisa, todo eso es algo que cuenta, por más que muchos no perciban su valor. Esto es, muchas personas creativas, a lo largo de la historia, no estuvieron en el lugar adecuado, en el momento oportuno haciendo lo preciso, y por eso no fueron reconocidos como tales.

Comencemos este asunto con esta consideración porque el aula es un “lugar adecuado”, para que muchas personas puedan expresarse, como también es el “lugar adecuado” para que se pueda desplegar

en todos la creatividad que ya tienen, pero que en general no es estimulada, explorada o desplegada.

Para Mihaly Csikszentmihaly, otro psicólogo estudioso de este tema, lo que caracteriza a una persona creativa es su complejidad. O sea, una personalidad creativa no puede ser fácilmente etiquetada y comprendida linealmente, porque es compleja y se manifiesta de diversas maneras. El autor cita algunas dimensiones de la complejidad demostrándolas en sus manifestaciones. Por tanto, para él, una persona creativa presenta:

- gran cantidad de energía física, pero también necesidad de silencio y reposo,
- dominio experto en muchas situaciones e ingenuidad en otras,
- responsabilidad (disciplina) e irresponsabilidad (juego),
- imaginación y fantasía muy desarrolladas, pero también un agudo sentido de la realidad,
- extroversión e introversión,
- humildad y orgullo,
- androginia psicológica, con manifestaciones masculinas y femeninas: agresión y protección, sensibilidad y rigidez, dominación y sumisión,
- gran pasión por el trabajo y mucha objetividad respecto a él,
- apertura y sensibilidad ante el mundo, lo que proporciona al mismo tiempo mucho placer y mucho dolor.

Ahora es tu turno, querido lector:

- Cierra los ojos y piensa en las personas creativas que conoce. ¿Cómo son? ¿Por qué las llama creativas?
 - ¿Dirías que tú eres una persona creativa? ¿Por qué?
 - Piensa en tu lugar de trabajo, ¿cuáles son las personas creativas que conoces en ese ambiente? ¿Qué se puede aprender de ellas?
 - ¿De qué forma puedes colaborar para que tus alumnos desarrollen su propia creatividad?
 - ¿A qué llamas una persona creativa?
- Lipman, en la página 139 del libro *Pensamiento*

complejo y educación, afirma:

“Lo que hemos podido ver en relación al juicio estético nos puede ayudar para entender el pensamiento creativo, pues para éste cada juicio creativo es una versión abreviada de dicho pensamiento. Lo mismo sucede para el pensamiento creativo en general: es la consciencia del compromiso, es la consciencia de la valoración de la cualidad omnipresente en la situación creativa como un todo por parte del artista la que sitúa la posibilidad de una ejecución creativa. Un ejemplo lo tenemos en el caso de los fotógrafos; dichos artistas han de estar profundamente inmersos y completamente implicados en las situaciones en las que ellos se hallen en el momento de apretar el disparador.”

- Altera algo esta posición de Lipman su reflexión anterior sobre el tema de la persona creativa? ¿En qué? ¿Por qué?
- ¿Qué significa afirmar que las personas que crean deben “estar profundamente inmersas y completamente implicadas en las situaciones en las que ellos se hallen”? ¿Ayuda ese estado a definir una persona como creativa? ¿Por qué?

6. Ambiente creativo

*“... no podemos enseñar a alguien a ser creativo. Sólo podemos crear un ambiente en el que los estudiantes encuentren posible que se enseñen a sí mismos a ser creativos. (...) el pensamiento es realizar conexiones nuevas y diferentes. Esto no se aleja demasiado de la noción de Charles Sperman que presentó en *Creative Mind* (1930) en la que el pensamiento creativo sucede cuando a partir de la conjunción de dos o más relaciones emerge una nueva relación. La comunidad de investigación es una matriz social que genera relaciones sociales y en la que se producen una variedad de matrices cognitivas que generan nuevas relaciones cognitivas”* (Lipman, 1997:147).

Se sabe que la influencia de un ambiente ha sido siempre fuerte sobre los individuos y los grupos. Y seguramente existen ambientes más creativos que otros. Hay ambientes que estimulan del mismo modo que otros bloquean o inhiben la creatividad. Podemos comprender que, dentro de la propuesta de Lipman, el

aula vivida como una comunidad de investigación es un ambiente que genera creatividad, considerando la cita anterior.

Veamos más ejemplos de ambientes creativos. Vamos a comenzar por los espacios colectivos situados en un tiempo y una región específica. Históricamente, las ciudades que menciono a continuación fueron consideradas como muy creativas:

- Atenas, en la antigüedad clásica.
- Ciudades árabes en el siglo X.
- Florencia en el Renacimiento.
- Venecia en el siglo XV.
- París, Londres y Viena, en siglo XIX.
- Barcelona, durante la época modernista.
- Nueva York en el siglo XX.

Seguramente existen otros ejemplos además de estos, pero sabemos que son suficientes para explicar lo que queremos decir.

Otra manera de demostrar la fuerza del ambiente consiste en ejemplificar la búsqueda de una mejor adecuación del mismo a la necesidad de crear. Nietzsche buscó Engadine para escribir *Así habló Zaratustra*. Wagner concebía sus músicas en la Villa de Ravello, junto al mar Tirreno. Petrarca escribía sus poesías en los Alpes. Físicos europeos tuvieron ideas brillantes escalando montañas y mirando las estrellas. Brahmanes hindúes se retiraban a las selvas para descubrir las verdades ocultas tras ilusorias apariencias. Monjes cristianos escogían parajes naturales hermosos para construir sus monasterios.

Todos esos son ejemplos de esa necesidad de encontrar ambientes propicios para crear. Sin embargo, Mihaly Csikszentmihaly en su libro *Creatividad*, nos proporciona una reflexión que presenta otros aspectos que conviene considerar. Veamos lo que dice:

“Mientras que los ambientes innovadores y bellos pueden servir de catalizadores en el momento de la intuición, las demás fases del proceso creativo —como la preparación y la evaluación— parecen beneficiarse más de ambientes conocidos y cómodos, incluso en el caso de que no sean mejores que una buhardilla. J. Sebastián Bach no se alejó mucho de su Turingia natal y Beethoven compuso la mayoría de sus obras en habitaciones bastante lúgubres. Marcel Proust escribió su obra maestra en un estudio oscuro

con partes de corcho. Albert Einstein sólo necesitó una mesa de cocina en su modesto apartamento en Berna para elaborar la teoría de la relatividad. (...)

Mientras que un ambiente complejo, estimulante, es bastante útil para proporcionar nuevas intuiciones, un lugar más rutinario puede estar indicado para continuar con el grueso del esfuerzo creativo, los periodos mucho más largos de preparación que deben preceder al fogonazo de la intuición y los periodos igualmente largos de evaluación y elaboración que van a continuación. (...) Puede ser útil en este momento hacer una distinción entre el macro ambiente, el contexto social, cultural e institucional en el que vive una persona, y el microambiente, el entorno inmediato en el que una persona trabaja”(capítulo 6).

Querido lector, una vez más es invitado a realizar una reflexión:

- Observa su entorno inmediato, ¿dirías que es un ambiente que estimula la creatividad? ¿Por qué?
- Piensa en su entorno más amplio. ¿Dirías que es un ambiente que favorece el desarrollo de la creatividad de las personas que en él viven? ¿Por qué?
- Cierre los ojos y piense en los ambientes creativos que conoce. ¿Cómo son? ¿Por qué los llama creativos?
- Piense en tu local de trabajo. ¿Diría que es un ambiente creativo? ¿Por qué?
- ¿De qué forma puedes contribuir a que tu ambiente inmediato se convierta en un espacio más estimulante para la creatividad de las personas que están en él?
- ¿A qué llama un ambiente creativo?
- ¿Esta de acuerdo con Lipman en la consideración de la comunidad de investigación como un lugar propicio al desarrollo del pensamiento creativo? ¿Por qué?
- Y después de leer lo que dice Mihaly sobre aquellos que no han necesitado ningún ambiente especial para crear, ¿qué concluyes? ¿revisas alguna idea anterior? ¿Por qué?

7. *Proceso creativo*

Para muchas personas, el proceso creativo es algo procedimental que se puede describir técnica y metodológicamente. Por lo tanto, es algo que podemos averiguar objetivamente y, en consecuencia, aprender. Para crear, basta seguir los pasos de un proceso creativo. Pero... ¿es suficiente de veras con eso? ¿Puedo convertirme en una persona más creativa, transformar el aula en un ambiente más creativo, favoreciendo que los alumnos sean creativos y capaces de crear cosas creativas tan sólo utilizando técnicas creativas o siguiendo los pasos de un proceso creativo? Cuando nos hacemos esas preguntas queda la sensación de que se nos abre ante los ojos un vacío.

Para otros estudiosos, el proceso creativo no es nada más que el proceso de pensar. Es decir, es algo que ocurre en la mente de quien crea y eso es algo individual, intransferible y no se puede enseñar. Por tanto, es algo difícil y extraño. Privilegio de algunas pocas personas geniales. Sin embargo... estamos de acuerdo con Eulàlia Bosch, que afirma en su libro *El placer de mirar*:

“Escribir, pintar, esculpir son procesos creativos, pero es hora ya de reconocer que también lo son leer, contemplar un cuadro o medirse con el volumen de una escultura. (...)

Para recrear una obra, para devolverla al presente, hace falta poseer una inquietud creativa propia (...)

O sea, ya es hora de pensar en proceso creativo de manera más amplia... Y, principalmente si estamos conectando creatividad y educación reflexiva. Seguiremos mostrando ideas que el lector debe tomar como sugerencias para reflexionar.

El proceso creativo ha sido objeto de muchas investigaciones. Y seguramente a través del estudio y de la comprensión del mismo se podrá progresar mucho en metodologías y recursos para conseguir un mejor desarrollo de la capacidad creativa. En general, distintos estudiosos coinciden en afirmar algunas fases que componen el proceso creativo. Son estas:

1) Preparación

Percepción de un problema y reunión de informaciones. Inmersión (consciente o no) en un conjunto de cuestiones problemáticas que son interesantes y suscitan la creatividad. Es un momento estimulante porque es cuando uno reconoce una inquietud que le

mueve, instiga y empieza a investigar buscando posibilidades y alternativas. Mucha gente piensa que ese momento caracteriza la creatividad en sí misma y no logra transformar la problematización y la recogida de información en algo nuevo. O sencillamente se contenta con “copiar” lo que fue investigado suponiendo haber llegado al resultado final.

2) Incubación

Tiempo de espera, de busca inconsciente de la solución. Se realizan conexiones inusitadas: las ideas se agitan por debajo del umbral de la conciencia. Es un período en el que pueden surgir angustias y la sensación de que no se conseguirá lo que se ha propuesto. Generalmente, en ese momento surgen ansiedades, miedo a quedarse en blanco, al vacío y a la incapacidad de encontrar las “respuestas creativas” deseadas. Pero una persona creativa acostumbrada a pasar por esos procesos, sabe que es necesario un tiempo interior para que los distintos elementos puedan “amalgamarse”. Es como si fuese una fase de “cocción” cuya duración no siempre podrá ser controlada por la persona que crea. Mucha gente abandona sus procesos creativos en este momento por no soportar esa “espera en la oscuridad.” Nunca se sabe cuanto tiempo durará una incubación, pueden ser horas o años...

3) Iluminación

¡Ajá! ¡Eureka! La solución irrumpe “de repente”. Es cuando llega la luz a la oscuridad del proceso de incubación y las partes antes dispersas se unen presentando un todo ordenado. Ése es el momento más agradecido del proceso creativo, porque es cuando uno ve todo claro y conectado. Es un tipo de éxtasis placentero que da energía a todo y justifica todo el esfuerzo anterior. Sería maravilloso poder decir que aquí se acaba el proceso creativo. Como si fuera un cuento de hadas, con un “*feliz para siempre*” eternizado en el placer de la iluminación. Pero, no... no es así. El proceso creativo sigue su ritmo y así se entra en la próxima fase.

4) Verificación

Examen de la solución encontrada. Es el momento de evaluar si merece la pena dedicar atención a lo que se ha intuido. Muchas personas piensan que lo mejor es quedarse con las primeras intuiciones, otras piensan que lo mejor es no entregarse a la “primera ocurrencia” tras la situación en suspenso

propia del momento de incubación. Emocionalmente es uno de los momentos más difíciles porque engendra incertidumbre e inseguridad frente a las decisiones necesarias. Y, en general conlleva como consecuencia o bien abandonar todo el trabajo, o reempezarlo o comunicarlo y ningunas de esas opciones son fáciles de asumir.

Esta fase, si tiene como resultado la aprobación de lo que fue encontrado, conlleva dos momentos más que son:

Elaboración

Es la parte más dura, más difícil, la que exige más tiempo. Es todo el arduo trabajo de transformar una idea o intuición en una "cosa en el mundo", un producto. Según Edson, tratándose de una relación entre el proceso creativo y el producto, es bueno pensar en 1% de inspiración y un 99% de transpiración, esto es de sudor provocado por el trabajo duro de dar forma a la idea.

Comunicación

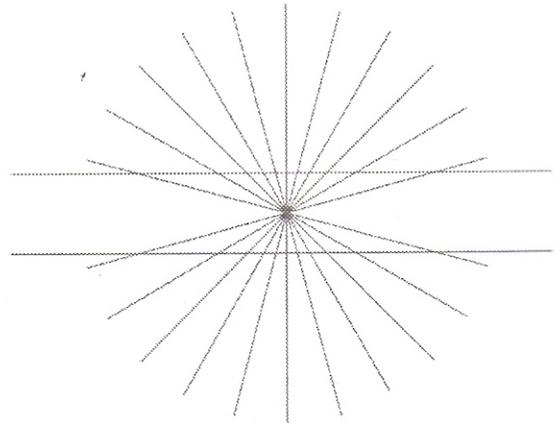
Durante el proceso creativo la persona extrae algo de sí misma y se lo comunica a otras personas. Para muchos, comunicar es el mejor momento del proceso creativo. Y para muchos otros, es lo más difícil porque implica convivir con la crítica y el enunciado de juicios de quienes han recibido la comunicación. O sea, la manera de vivir ese momento es un poco ambigua y puede generar sentimientos diferenciados.

Una vez más le corresponde al lector continuar el diálogo con el texto, incorporando sus reflexiones.

- Piensa en el proceso mediante el cual pasa a leer este artículo. ¿Dirías que está pasando por un proceso creativo? ¿Por qué?
- Imagina cómo pudo haber sido el proceso creativo que dio origen a este trabajo. ¿Qué descubre con ese "ejercicio de imaginación"?
- Cierra los ojos y piensa en los procesos creativos por lo que ya ha pasado. ¿Cómo fueron? ¿Por qué los llama creativos?
- Piensa en los productos creativos que conoce y admira. Imagina cómo pudieron haber sido los procesos creativos que precedieron a tu existencia. ¿Qué descubres con eso?

- ¿De qué forma puede colaborar para que tus alumnos puedan vivenciar cada vez más procesos que se puedan llamar creativos?
- ¿A qué llama un proceso creativo?

Para seguir pensando sobre eso y ampliando nuestras perspectivas, hagamos un nuevo juego visual:



¿Las 2 líneas horizontales son paralelas?

¡No parecen pero lo son! Y así también lo es el paralelismo existente entre el proceso creativo, el proceso de solución de problemas propuesto por Dewey y el proceso de investigación propuesto por Lipman. Esto es así porque en todos ellos:

- Se trabaja con la información que se tiene a mano.
- Se ponen en juego las experiencias anteriores.
- Se las combina y traslada a las nuevas estructuras que en su nueva configuración resuelven un problema.

En todos los casos el individuo tiene que desarrollar y aplicar una nueva estrategia o tiene que transformar el estímulo inadecuado en otro adecuado al caso y aplicarlo.

Para ver más claramente lo que acabamos de afirmar veamos el cuadro comparativo a continuación:

Proceso creativo	Proceso de solución de problemas – Dewey	Proceso de investigación – Lipman
1. Preparación	1. Percepción del problema / dificultad	1. Sensación de dificultad o frustración
2. Incubación	2. Comprensión y percepción del problema	2. Duda
3. Iluminación	3. Lista de soluciones posibles 4. Consideraciones hipotéticas de las distintas soluciones	3. Formulación del problema 4. Hipótesis 5. Esfuerzos para comprobar la hipótesis (formulación de consecuencias lógicas 6. Descubrimiento de evidencia que contradice la hipótesis (contraejemplo) 7. Revisión de la hipótesis para dar cuenta de la evidencia contradictoria
4. Verificación	5. Comprobación de las soluciones adoptadas	8. Aplicación de la hipótesis ya comprobada a una situación de la vida diaria

8. La educación como proceso creativo

La educación ya es en sí un proceso, algo que al cerrar un ciclo, abre otro. Es una infinita sucesión de acontecimientos éticos, estéticos, epistemológicos, etc. Seguramente, no podemos “crear genios”, pero podemos mejorar la calidad creativa del proceso educativo; ya que la creatividad puede ser desarrollada por todos y favorece la ludicidad y la comprensión profunda de las cosas.

En este punto tenemos que volver a Lipman y en su propuesta de mejora del pensamiento complejo y multidimensional en una comunidad de investigación. Y estamos de acuerdo con él en que lo mejor es intentar colaborar en la creación de una sociedad en la que las “*excelencias puedan florecer en diversidad y en abundancia*”. Y eso podemos hacerlo a través de una educación consciente de su papel en el desarrollo de un pensar excelente. Pensar, que según él, es fruto de la fusión del pensamiento crítico, el cuidadoso y el creativo, que, al interpenetrarse forman una cognición multidimensional.

Y con lo que también estamos de acuerdo es con la idea de que este trabajo educativo enfocado en la mejora de la capacidad de pensar, puede ser iniciado en los primeros años escolares.

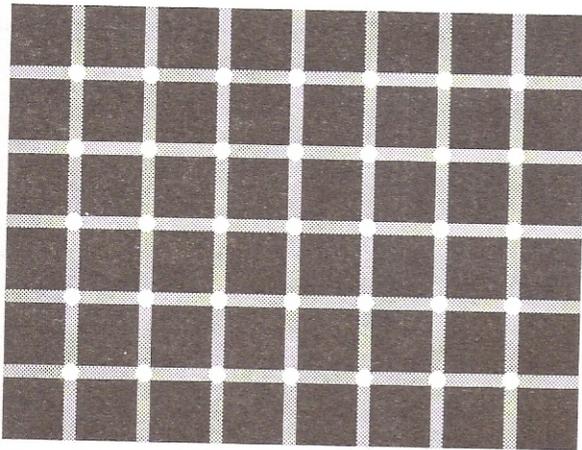
“Es frecuente oír que el pensamiento crítico y el pensamiento creativo son las dos caras de la misma moneda. Sería mejor matizar que el proceso no es tan diferente en ambos casos, sino que son las circunstancias las que cambian. (...) una mente que funciona es una mente que funciona. Cuando una mente trabaja sobre la realidad o sobre la fantasía es menos una cuestión de cómo trabaja que de cómo y hacia dónde se dirige. Los niños orientan sus mentes indistintamente a los juguetes que tienen en sus manos o a los objetos de su ensoñación, a las formas que dibujan en la arena, a las acciones con el cubo y la pala, o hacia sus sueños y imaginación. Es únicamente cuando ellos crecen cuando sus mentes desarrollan una disposición hacia un tipo de pensamiento y en cambio una indisposición hacia otro” (Lipman, 1997: 132-133).

Y, considerando todas los aspectos planteados por este artículo, podemos pensar que la educación será un proceso creativo en la medida en que proporcione la formación de **personas creativas**, capaces de crear **productos creativos**, pasando por **procesos creativos**. Para ello, la escuela precisa ser un **ambiente creativo** que dé prioridad al desarrollo del **pensamiento creativo** en este marco de pensamiento multidimensional.

Post Scriptum

Hagamos el último juego visual:

Cuente los círculos blancos



¿Ha sido capaz de hacerlo? ¿Puede decir que ahora tienes claro cuántos son los puntos blancos en el cuadro? Lo más probable es que conteste que no. La ilusión óptica causada por ese conjunto de formas y colores no nos permite precisar. Lo mismo ocurre con varias de las cosas sugeridas en este artículo, ¿no podemos precisarlas, todavía! Algunas porque

forman parte del misterio y de lo que queda por investigar. Otras porque responden a la pretensión de este artículo de provocar la reflexión.

Leído, dialogado y re-escrito este artículo con sus reflexiones, acepte por favor la invitación de Yoko Ono para una nueva aventura creativa. Vaya a una tienda de plantas, compre una planta trepadora y coloque encima el siguiente poema:

Pintura en tres estrofas

Deja crecer una planta trepadora. Riegala todos los días.

Primera estrofa: hasta que la trepadora comience a trepar.

Segunda estrofa: hasta que la trepadora se agarre a la pared.

Tercera estrofa: hasta que la pared desaparezca.

Y cada día, cuando riegue tu planta, esperando el crecimiento de las estrofas del poema, confíe en que la autora de este artículo riega también una planta cuando abre la ventana de su cuarto y ve aparecer cada mañana el nacimiento del mundo.

Referencias bibliográficas

- ALDANA, G. (1998). *La travesía creatív.*, Santafé de Bogotá, Creatividad e Innovación Ediciones, 1998.
- BACUS, A. y ROMAIN, C. (1994). *Creatividad: cómo desarrollarla*. Barcelona, Iberia,.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. (1998). *Creatividad: el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona, Paidós,.
- GUILFORD, J. y otros (1994). *Creatividad y educación*. Barcelona, Paidós.
- LIPMAN, L. (1997). *Pensamiento complejo y educación*. Madrid, Ediciones de la Torre.
- LIPMAN, L. (1994). *Filosofía na sala de aula*. Sao Paulo, Nova Alexandria, 1994.
- LIPMAN, L. (1999). *O Pensar na Educação*. Petrópolis, Vozes.
- LIPMAN, L. (sin fecha). *Educação moral, reflexao de ordem superior e filosofia para crianças*. New Jersey, Montclair Satete College.
- MARINA, J. (1996). *La inteligencia creadora*. Barcelona, Anagrama.
- MORRIÓN, F. (coord.) (2002). *Matthew Lipman: filosofía y educación*. Madrid, Ediciones De la Torre.
- ONO, Y. (2001). *Impressions*. Barcelona, Institut de Cultura de Barcelona.
- ROMO, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Barcelona, Paidós.
- SÁTIRO, A. y WUENSCH, A. (2004). *Pensando Melhor. iniciação ao filosofar*. Sao Paulo, Saraiva.
- SÁTIRO, A., PUIG, I. (2000). *Jugar a Pensar – Recursos para aprender a pensar en educación infantil*. Barcelona, Octaedro.
- SÁTIRO, A. (2004). *Jugar a Pensar con niños de 3 y 4 años*. Barcelona, Octaedro.¹

¹ Estos dos libros forman parte del PROYECTO NORIA publicado por la editorial OCTAEDRO, Barcelona. Este proyecto pretende potenciar la capacidad de los niños de pensar creativamente y de actuar éticamente. Para saber más información sobre este proyecto ver la página web CREARMUNDOS: www.telefonica.net/web/crearmundos

Páginas webs

www.telefonica.net/web/crearmundos

CREARMUNDOS es un portal cuyos objetivos son facilitar la creación, la producción y la comunicación de procesos y productos ético-creativos y conectar proyectos afines. Tiene distintos campos de interacción y servicios, que incluyen una galería de arte, un programa de radio y la revista, gratuita que ofrece artículos, entrevistas, reportajes y relatos de experiencias sobre Creatividad, Ética, Educación, Filosofía y cuestiones de género.

www.neuronilla.com

La página tiene un diseño elegante, realmente informa, y merece ser visitada y utilizada como fuente de información. Tiene una actualización dinámica. En ella podemos encontrar las técnicas de creatividad citadas en el artículo.