

## Aulas creativas

Fernando Trujillo Sáez  
Universidad de Granada  
Conecta13  
<http://fernandotrujillo.es>

Artículo publicado en la revista Educadores. Cítese como Trujillo Saéz, F. (2014) "Aulas creativas". *Educadores*, nº 249, pp. 24-37.

¿Me permites, querido lector, querida lectora, que te lance un sencillo reto? Te propongo que revises cualquier texto sobre creatividad publicado en los últimos veinte años y que intentes encontrar uno solo que no comience afirmando la dificultad de definir qué es la creatividad. En efecto, creatividad, como inteligencia, competencia, o muchos otros conceptos fundamentales en educación, es un término complejo, con una larga historia y con múltiples posibles variaciones.

Resulta extraña esta dificultad para definir la creatividad. ¿Acaso no estamos todos de acuerdo en qué es ser creativo? Picasso era creativo. Lorca era creativo. Ana María Mature es creativa. Ouka Leele es creativa. Pero, ¿diría usted que Santiago Ramón y Cajal fue creativo? ¿Es un científico alguien "creativo"? ¿Hay necesidad de ser creativo en la ciencia, o la investigación no requiere más que de razonamiento lógico y pruebas objetivas? Y alguien como Steve Jobs, el CEO de Apple y Pixar y responsable último del iPhone o el iPad, que contaba con una legión de diseñadores para que resolvieran creativamente los problemas que la empresa se planteaba, ¿es creativo? Y tú cuando te enfrentas a un problema inesperado y utilizas algún elemento de tu entorno de manera novedosa para resolverlo, ¿estás siendo creativa?

Los problemas en relación con la definición de la creatividad surgen cuando intentamos acotarla: ¿es la creatividad una cuestión personal? ¿Algo así como un don? ¿Es el resultado de un proceso educativo o formativo, o cualquiera dispone de ella como condición humana? ¿Es algo natural o social? ¿Una persona nace creativa o se hace creativa? Cuestiones como estas son objeto de encendido debate en diversos ámbitos científicos y, por extensión, también en Educación.

Sin embargo, definir qué es la creatividad e intentar comprenderla es necesario si queremos considerarla como un objetivo educativo viable o como una clave estratégica para la labor educativa, y existen razones para ambas intenciones.

Por un lado, necesitamos desarrollar en nuestros estudiantes la creatividad como capacidad de respuesta ante los problemas: en un mundo progresivamente sofisticado las respuestas estandarizadas no siempre funcionan y debemos encontrar nuevas vías para enfrentarnos a la realidad con expectativas de éxito. Nuestras soluciones para los problemas pueden no servir a nuestros estudiantes en un futuro inmediato porque incluso nuestros problemas pueden que sean distintos a sus problemas. No dotarles de mecanismos de resolución de situaciones imprevistos (en realidad, de eso hablamos cuando hablamos de competencias) es no prepararles adecuadamente para la vida.

Por otro lado, las estrategias tradicionales de enseñanza (monológicas, orales y expositivas) no funcionan en muchas ocasiones ante un alumnado *multimedia*, acostumbrado a modos informales de aprendizaje que demandan implicación activa y atención multifocal. La creatividad en las manos del docente es, en este sentido, una herramienta para provocar la motivación, la atención y la permanencia en la memoria de los estudiantes de aquellos contenidos y competencias que aspiramos a que adquieran. El tiempo del *docente reproductivo* ha llegado a su fin o está a punto de hacerlo y la creatividad es necesaria para hacer del aprendizaje una experiencia memorable en un mundo lleno de impactos sensoriales de gran alcance.

Así pues, necesitamos una definición operativa de creatividad y que además pueda ser compartida desde la perspectiva del aprendizaje y de la enseñanza. En este sentido, una definición interesante de creatividad es la propuesta por R. J. Sternberg, J. C. Kaufman y J. E. Pretz (2002:1): creatividad es la habilidad de realizar un trabajo (y un producto) que sea novedoso (es decir, original, inesperado), de alta calidad y apropiado (es decir, útil, que se ajuste a las condiciones de la tarea)<sup>1</sup>.

Así pues, la creatividad es una manera de dar respuesta a los problemas y los retos a los que nos enfrentamos. Es decir, ante un problema hay normalmente dos posibles respuestas: en primer lugar, podemos intentar responder con un “protocolo de actuación” previamente ensayado, lo cual a veces funciona, como en las emergencias de cualquier tipo, donde se espera que respondamos automáticamente siguiendo unas pautas de comportamiento comprobadamente eficaces. Sin embargo, en muchas ocasiones no existe ese “protocolo de actuación” y tenemos que diseñar nuestra propia respuesta desde la originalidad y desde la exigencia concreta que impone la tarea que acometemos.

En este sentido, además, Sternberg, Kaufman y Pretz enfatizan que realmente la creatividad no es tanto una variable intrapersonal como una manera de relacionarnos con el entorno y, por tanto, ha de ser valorada en relación con el contexto o el ámbito donde esta se desarrolla. Es decir, la pregunta importante es qué tipo de respuesta demanda el problema al que nos enfrentamos en un contexto determinado y no tanto si somos creativos o no por naturaleza, pues asumimos que todos tenemos capacidad para dar una respuesta creativa a un problema. El reto para la educación es ayudar a que los individuos y la sociedad tenga mecanismos para dar respuestas creativas a los problemas cuando sea necesario.

En esta misma línea, para una primera aproximación al concepto de creatividad desde el ámbito educativo la propuesta de Rabadán y Corbalán (2011: 24-25) puede ser muy interesante. Para ellos la creatividad se basa en tres requisitos previos: la *imaginación* (o inventiva o ideación o inspiración, que todos estos nombres puede tener, según ellos, este primer requisito), el dominio de la *técnica* en un ámbito determinado y, finalmente, la *motivación* para decidirse a crear. Así pues, la creatividad se puede enseñar a partir del desarrollo de estos tres requisitos, que, además, son propios del ámbito escolar: fomentar la imaginación o la inventiva, dominar las técnicas propias de las distintas áreas de conocimiento y entrenar y promover la motivación son objetivos que la escuela contempla tanto en su normativa fundamental como en su propia esencia educadora.

Para valorar qué podemos hacer para promover la creatividad en nuestras materias, Kaye Thorne (2008: 50-51) propone cuatro áreas de trabajo que podemos promover en nuestros centros y nuestras materias. La primera es la fluidez, que está claramente vinculada con la ideación o creación de ideas. Así, actividades como las tormentas de ideas o *brainstorming* intentan provocar ese *flujo* de ideas novedosas que está en la base de la creatividad. Una asamblea para realizar una tormenta de ideas al comienzo de un nuevo tema puede ser la base para vincular nuevos conocimientos con conocimientos previos de los estudiantes, de la misma forma que plantear a los estudiantes un reto (cómo mejorar el tráfico en nuestra ciudad, por ejemplo) y permitir que fluyan las ideas puede ser la garantía de una mayor atención a los conceptos que queremos tratar.

El segundo concepto es la flexibilidad, es decir, la capacidad para encontrar alternativas a la realidad, en línea con las propuestas del pensamiento lateral de Edward de Bono. De Bono (1991: 47-54) distingue el pensamiento lateral del pensamiento vertical a través de las siguientes afirmaciones:

- El pensamiento vertical es selectivo; el pensamiento lateral es creador.

---

<sup>1</sup> “Creativity is the ability to produce work that is novel (i.e., original, unexpected), high in quality, and appropriate (i.e., useful, meets task constraints).”

- El pensamiento vertical se mueve solo si hay una dirección en que moverse; el pensamiento lateral se mueve para crear una dirección.
- El pensamiento vertical es analítico; el pensamiento lateral es provocativo.
- El pensamiento vertical se basa en la secuencia de las ideas; el pensamiento lateral puede efectuar saltos.
- En el pensamiento vertical cada paso ha de ser correcto; en el pensamiento lateral no es preciso que lo sea.
- En el pensamiento vertical se usa la negación para bloquear bifurcaciones y desviaciones laterales; en el pensamiento lateral no se rechaza ningún camino.
- En el pensamiento vertical se excluye lo que no parece relacionado con el tema; en el pensamiento lateral se explora incluso lo que parece completamente ajeno al tema.
- El pensamiento vertical sigue los caminos más evidentes; el pensamiento lateral los menos evidentes.

Para ello podemos plantearnos retos sencillos, como encontrar cuántos usos podríamos darle a un objeto cotidiano como una pinza de la ropa, o bien retos complejos, como mejorar el sistema actual de gestión del agua en un centro escolar buscando soluciones al mal uso o al derroche.

Finalmente, los conceptos tercero y cuarto están interrelacionados y presentan dos vías complementarias de pensamiento creativo: son la originalidad y la elaboración. La originalidad representa la búsqueda de ideas inusuales y puede parecer redundante hablar de originalidad para definir la creatividad pues parece que ser capaz de encontrar una idea novedosa es una de las marcas principales de la creatividad. Sin embargo, es importante mencionarla porque cabe aquí preguntarse en qué medida el sistema educativo, en su estado actual, favorece la originalidad o premia la reproducción, especialmente cuando la originalidad es uno de los valores de una sociedad que encuentra en la innovación un factor importante de mejora y crecimiento.

Por último, el cuarto requisito para la creatividad es la elaboración, la capacidad para establecer conexiones entre elementos no directamente relacionados para obtener un concepto o un producto novedoso. Si antes nos preguntábamos si un científico o un empresario necesitaba ser creativo, la elaboración, como actividad de encontrar relaciones insospechadas para mejorar un procedimiento o encontrar una respuesta o una solución, nos da definitivamente la respuesta.

En esta misma línea, Alsina, Díaz, Giráldez e Ibarretxe (2009: 61) proponen unos principios que ayudan a diseñar un currículo global e integral basado en un aprendizaje creativo<sup>2</sup>:

- Determinar, con el conocimiento del alumnado, las competencias, los propósitos y los objetivos que queremos conseguir en cada una de las actividades programadas.
- Proporcionar instrumentos o estrategias docentes que ayuden a entusiasmarse, ampliar su capacidad y potenciar su inteligencia.
- Proponer actividades controladas, guiadas y libres que contribuyan a tomar iniciativas.
- Involucrar al alumnado en la participación activa durante la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes.
- Favorecer el interés y la motivación del alumnado hacia el aprendizaje por medio de actividades que despierten su talento creativo.
- Propiciar el uso de respuestas originales.
- Fomentar la interacción y comunicación entre el alumnado a partir de la creación de grupos de trabajo, de manera que favorezca la adquisición de hábitos y habilidades creativas.
- Evaluar la utilidad y calidad de las tareas educativas a partir de actividades que propicien un marco de disciplina y trabajo.
- Plantear una evaluación cooperativa (profesorado-alumnado-institución escolar).

---

<sup>2</sup> Aunque estos principios están redactados en infinitivo como si fueran objetivos que debemos alcanzar, convendría que te preguntaras en qué medida estos principios están presentes en tu materia: ¿contribuyen tus estrategias docentes al entusiasmo de tus estudiantes? ¿Les involucras en la participación activa? ¿Propicias el uso de respuestas originales? Tu respuesta, afirmativa o negativa, definirá el nivel de creatividad que pones en juego en tu materia.

- Enseñar a preguntar y a relacionar lo aprendido vinculándolo con las experiencias de vida del alumnado.

Obviamente, nada es fácil en educación. Así, al mismo tiempo que Güell (2008: 39) expone que “una educación abierta, sin prejuicios, no directiva, flexible y basada en la estimulación de las potencialidades de las personas ayuda y favorece la creatividad”, también nos advierte de que (ibid.: 59) “poner barreras a la creatividad es algo tan antiguo como la propia creatividad”. Entre estas barreras encontramos (ibid.: 60-64)

- barreras psicológicas (la comodidad, la respuesta automática, los miedos sociales, la baja autoestima, la seguridad, el conformismo y la autosatisfacción)
- barreras educativas (la dependencia de la autoridad, el pensamiento reproductivo y repetitivo, el espíritu gregario, el desconocimiento, el planteamiento clásico de la enseñanza y el aprendizaje)
- barreras de grupo (el liderazgo directivo, la falta de escucha, la falta de tolerancia, la crítica o el perfeccionismo excesivo, la falta de iniciativa o participación, la falta de entrenamiento en creatividad, la tendencia al debate descalificado),
- barreras de los centros y organizaciones educativas (la jerarquía no basada en el mérito, el liderazgo y la actitud no participativa, la burocracia y el exceso de normas, la rigidez de los equipos de trabajo, la falta de autonomía e iniciativa, la falta de apoyo a las novedades) y
- barreras de cultura (la cultura paternalista y autoritaria, la pasividad y la falta de acción participativa e innovadora, la creación entendida como producto del “genio”, la ausencia de espacios para la experimentación, el ensayo y el error, los productos culturales entendidos como obras para la admiración, la conservación y la reproducción).

¿Cuántas de estas barreras te has encontrado en tu camino? Es más, ¿en qué ocasiones has sido tú agente - por acción o por omisión - de estas propias barreras? Ser conscientes de a qué barreras nos enfrentamos y también de cuál es nuestra actitud ante la creatividad es fundamental para disponernos a los cambios que la creatividad impone sobre nuestra práctica, y que en muchos casos tienen la aspiración de ser radicales.

¿De qué cambios hablamos? Bernabeu y Goldstein (2009: 65) señalan una serie de aspectos a incorporar en la enseñanza para que se favorezca realmente la creatividad. Estos son:

- Prestar atención a las actividades que fomenten el trabajo y el estudio evitando la rutina y favoreciendo el dinamismo y la variedad.
- Trabajar como contenido de aprendizaje la relación solidaria con el grupo, en un contexto que favorezca la interacción respetuosa entre los estudiantes y con su entorno inmediato.
- Dar entrada en las aulas a situaciones conflictivas que exijan una cierta ruptura.
- Favorecer la actitud crítica y la toma de decisiones.
- Establecer actividades que desarrollen la intuición, la imaginación y la fantasía, así como el uso creativo del lenguaje (metáforas y símbolos) y el desarrollo de la capacidad de visualización o de “pensar con imágenes”.
- Favorecer una conducta lúdica que amplíe los márgenes de la libertad en el aula y que permita aprender con todos los sentidos, y atender a las emociones y a los sentimientos de los alumnos y alumnas.

Estos “aspectos” apuntan dos líneas complementarias: la participación en un marco educativo que favorezca la creatividad y la utilización de estrategias docentes que la promueven. Analicemos ambas líneas de actuación.

Por un lado, el *marco educativo* al cual nos referimos es el aprendizaje basado en tareas o en proyectos, es decir, el paso de la enseñanza transmisiva al aprendizaje activo. El aprendizaje basado en tareas o proyectos puede ser descrito como el intento por parte del alumnado de acometer la resolución de un problema, una pregunta o un reto en colaboración con sus compañeros y compañeras y con el acompañamiento del docente y otros agentes implicados. En este sentido, la creatividad es una condición necesaria para afrontar con éxito el problema, la pregunta o el reto que se plantea en el aula de igual forma que el desarrollo de competencias y la adquisición de conocimientos es la consecuencia de tal empeño.

Como evidencia de la efectividad del aprendizaje basado en tareas y proyectos, podemos recurrir a distintos espacios en la red que también nos sirven de modelos para el diseño de nuestras propias tareas y proyectos. Así, en la web *Proyectos para aprender*<sup>3</sup> podemos encontrar una descripción sintética de las implicaciones del aprendizaje basado en tareas y proyectos así como algunos ejemplos significativos en distintas etapas educativas.

En segundo lugar, la comunidad *Proyéctate*<sup>4</sup> es un espacio colaborativo en el cual no sólo podemos encontrar proyectos de aprendizaje sino también la narración de su desarrollo. Este tipo de iniciativas desplegadas por docentes más allá de la administración u otras instituciones educativas suponen, de hecho, una nueva manera de construir nuestro propio desarrollo profesional a través de la red y ha dado como resultado un buen número de proyectos colaborativos como *El barco del exilio*<sup>5</sup>, el *Proyecto LOVA*<sup>6</sup> o *Viaja con nosotr@s*<sup>7</sup>, por mencionar sólo tres de los muchos existentes.

Finalmente, disponemos de espacios institucionales que nos permiten conocer proyectos que han surgido al hilo de diversas iniciativas de la administración educativa u otras instituciones. Así, podríamos empezar por el blog del curso<sup>8</sup> sobre aprendizaje basado en proyectos del INTEF, donde puedes conocer el resultado de los proyectos realizados por los participantes en este importante curso de formación de alcance nacional.

Así mismo, el Programa Andalucía Profundiza<sup>9</sup> te ofrece la oportunidad de conocer cientos de proyectos realizados por docentes en centros educativos andaluces durante los últimos cuatro años para la “profundización en el conocimiento” en todas las etapas educativas y en relación con todas las materias del currículo. Así, podemos encontrar cómo aprender geografía creando un país<sup>10</sup>, cómo programar videojuegos con Scratch y mOway<sup>11</sup> o cómo crear científicos en un casino-bar<sup>12</sup>, entre muchos otros.

Por otro lado, apostar por la creatividad en nuestra materia es también revisar nuestra metodología docente para incorporar técnicas y estrategias que promuevan la creatividad frente a la reproducción. Podemos poner en funcionamiento, por un lado, el uso de técnicas como el *brainstorming* o la tormenta de ideas, la técnica SCAMPER<sup>13</sup> o los seis sombreros para pensar de

---

<sup>3</sup> Disponible en <http://proyectosparaaprender.wikispaces.com>

<sup>4</sup> Disponible en <http://proyectate.ning.com>. Para conocer los proyectos que alberga, podemos visitar <http://proyectate.ning.com/groups>

<sup>5</sup> Disponible en <https://sites.google.com/site/elbarcodelexilioquiadeviaje/>

<sup>6</sup> Disponible en <http://proyectolova.es/>

<sup>7</sup> Disponible en <http://viajaconnosotrosa1001lugar.blogspot.com.es/>

<sup>8</sup> Disponible en <http://aprendizajeenproyectos.blogspot.com.es/>

<sup>9</sup> Disponible en <http://profundiza.org/>

<sup>10</sup> Disponible en <http://profundiza.org/creando-mi-pais/>

<sup>11</sup> Disponible en <http://profundiza.org/videojuegos-con-scratch-y-moway/>

<sup>12</sup> Disponible en <http://profundiza.org/creando-cientificos-en-un-casino-bar/>

<sup>13</sup> Véase la presentación de la técnica en la web de la Asociación *Proyéctate Ahora*, disponible en <http://www.proyectateahora.com/tecnicas-creativas/scamper/>

Edward de Bono<sup>14</sup>. Estas técnicas, aplicables en diferentes contextos y materias, crean por sí mismas una situación en la cual los estudiantes se ven guiados a dar una respuesta creativa y a desarrollar, así, su fluidez, su flexibilidad, su originalidad y su capacidad de elaboración. Además, en la mayoría de los casos estas técnicas no suponen un complejo proceso de formación por parte del docente sino más bien la determinación de modificar su práctica para incorporar técnicas creativas en sustitución de la enseñanza instructiva consuetudinaria.

De mayor calado es la propuesta de revisión de nuestras estrategias docentes. Nos centraremos en un aspecto concreto denominado *socialización rica*. Uno de los factores centrales para la promoción de la creatividad, especialmente en el marco de un aprendizaje basado en proyectos, es la apertura del aula y la dinamización de la misma para que el grupo sea una fuente de aprendizaje. En este sentido, Trujillo Sáez (2012) propone tres “movimientos” que abren las puertas del aula: el movimiento dentro del aula, o la gestión cooperativa del aula; el movimiento hacia fuera del aula, tanto para hacer investigación fuera del aula como para hacer aprendizaje-servicio; y el movimiento hacia dentro del aula, para construir una comunidad de aprendizaje en la cual participen alumnado y docentes pero también familias y voluntarios que incorporen al aula sus propias visiones, expandiendo así la mirada que los agentes educativos clásicos puedan aportar.

En resumen, la creatividad es uno de los grandes retos del siglo XXI. Lo es para nuestra sociedad y lo es para nuestra escuela. Una escuela que abre las puertas a la creatividad contribuye a crear una sociedad innovadora que se permite crear con una mirada fresca. Una vez más, la escuela está en la base del cambio social y no podemos rehuir nuestra responsabilidad.

#### Epílogo

En el libro *Propuestas para una escuela en el siglo XXI* (Trujillo Sáez, 2012) me atreví a proponer un decálogo de la creatividad en la escuela, que recojo aquí en forma de cierre para tu valoración

1. El ser humano es un ser creativo. El aprendizaje rutinario no tiene sentido en sí mismo si no contribuye al desarrollo de las competencias del individuo. La competencia es una fuerza creadora.
2. En la vida real, ser creativo es un valor en alza. El pensamiento creativo encuentra caminos donde los demás sólo ven puertas cerradas.
3. En educación, la propia actividad es la principal fuente de motivación para el aprendizaje. Si tu actividad cae en la rutina, desperdicias la mayor fuerza educadora de la cual dispones.
4. Una actividad creativa expone un problema o un reto y plantea la necesidad de resolverlo. Supone toma de decisiones, descubrimiento, valoración de distintas posibilidades y asunción del riesgo de error como parte del aprendizaje. Una actividad creativa tiene algo de juego, aunque sea muy seria.
5. Vincular creatividad con ruido o indisciplina es un prejuicio. Si una actividad se descontrola, quizás no sea culpa de su nivel de creatividad o rutina sino de nuestras estrategias de gestión del aula y de la actividad.
6. En el mundo real, la creatividad suele requerir el trabajo coordinado de distintos especialistas; en educación, la integración de las distintas áreas del currículo.
7. La creatividad crece cuando se trabaja en equipo aunque también debe haber un tiempo para el trabajo individual.
8. Las TIC pueden ser tus aliadas para el diseño de actividades creativas. La web 2.0 requiere y genera agentes creativos, no receptores de información.
9. Una actividad creativa se puede evaluar con tanta precisión como una actividad rutinaria y probablemente proporcione más información acerca de lo que el estudiante es capaz de hacer.

---

<sup>14</sup> Véase la entrada “Seis sombreros para pensar” en el blog *Una tiza y tú*, de Carmen González, disponible en <http://unaticaytu.blogspot.com.es/2012/02/seis-sombreros-para-pensar.html>

10. El nivel de creatividad que podrán desarrollar tus estudiantes en tus clases es directamente proporcional a tu propia capacidad para diseñar actividades creativas. La creatividad comienza dentro de ti.

## **Bibliografía**

Alsina, P., Díaz, M., Giráldez, A., e Ibarretxe, G. 2009. *El aprendizaje creativo*. Barcelona: Graó.

Bernabeu, N. y Goldstein, A. 2009. *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea

De Bono, E. 1991. *El pensamiento lateral*. Barcelona: Paidós.

Güell, M. 2008. *El mundo desde Nueva Zelanda: técnicas creativas para el profesorado*. Barcelona: Graó.

Rabadán Anta, R. y Corbalán Berná, J. 2011. *Creatividad: teoría y práctica elemental para profesionales de la docencia, la empresa y la investigación*. Córdoba: Universidad de Córdoba.

Sternberg, R. J., Kaufman, J. C. y Pretz, J. E. 2002. *The Creativity Conundrum: a propulsion model of kinds of creative contributions*. Nueva York: Psychology Press.

Thorne, K. 2008. *Motivación y creatividad en clase*. Barcelona: Graó.

Trujillo Sáez, F. 2012. *Propuestas para una escuela en el siglo XXI*. Madrid: Los Libros de la Catarata.