

TEMA 2. Expresividad y creatividad. Factores que intervienen en el proceso creativo. Estrategias.

Autora: María Pérez Gil

ESQUEMA/ ESTRUCTURA TEMA 2

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. EXPRESIVIDAD Y CREATIVIDAD	2
3. FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL PROCESO CREATIVO	5
4. ESTRATEGIAS	8
5. CONCLUSIONES	10
6. BIBLIOGRAFÍA	10

1. INTRODUCCIÓN

El cerebro humano se diferencia del cerebro del resto de animales, además de por su tamaño, por las condiciones que le dotan de la capacidad de pensamiento, comprensión, comunicación, creación... A partir del momento en el que el ser humano empezó a caminar erguido, su cerebro comenzó a evolucionar, y el acto de la creación existe. Desde aquellas primeras herramientas, el fuego, hasta teorías avanzadas, la poesía, la música, el dibujo o la arquitectura, las posibilidades y campos de expresión creativa son infinitos. La supervivencia animal se ha basado en mecanismos de estímulo-respuesta, de reacciones y comportamientos relacionados con la esencia bioquímica de cada especie; mientras que el ser humano, además del instinto y la memoria, añade la clarividencia y la intuición, distinguiéndose así del resto de especies de la Tierra.

La creatividad, entonces, es sustancialmente humana, y podríamos hacer una primera aproximación a su significado al definirlo como "cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente, o que transforma un campo ya existente en uno nuevo" (Csikszentmihalyi). Por lo tanto, la creatividad conlleva cambio, transformación, originalidad, novedad, valor, viabilidad. En esta primera toma de contacto, el proceso creativo, podríamos identificarlo con palabras tales como experimentar, manual, combinación de ideas, asociación y metáfora. Creatividad y proceso creativo, junto a expresividad, se desarrollarán a continuación, pero debemos tener en cuenta la dificultad para hacer una definición estricta, moviéndonos en todo momento en el terreno de la delimitación aproximada, más acorde al propio fenómeno creativo.

2. EXPRESIVIDAD Y CREATIVIDAD

Los vocablos expresividad y creatividad aparecen constantemente unidos porque, aún siendo términos que se refieren a conceptos diferentes, están interconectados en el propio proceso creativo. Además, la creatividad puede ser el motor de generación de ideas que necesiten tomar forma de mano de la expresividad¹.

Expresividad. La expresividad es esencial para el desarrollo socioemocional y comunicativo del ser humano. La necesidad de expresarse aparece en el ser humano desde los primeros momentos de vida, a través de los gestos y sonidos del recién nacido. Esas formas de expresión se irán refinando con el transcurso de los meses, para mostrar sus necesidades o deseos. La expresión va ganando libertad a medida que se controla la capacidad motora y los procesos mentales.

Podríamos definir la expresividad, como la capacidad del ser humano para materializar un pensamiento a través del lenguaje, de la expresión plástica o corporal, transmitiéndose información de forma efectiva. Esto es, manifestarse de forma mímica, oral, escrita, musical o plástica, mostrando con viveza sentimientos². Cuando queremos expresar nuestros pensamientos o emociones, dependiendo de nuestras aptitudes o nuestra educación, emplearemos mejor un lenguaje que otro. Sin duda el tipo de comunicación más usado entre personas de un mismo grupo cultural es el *lenguaje verbal*, oral o escrito. Esto cambia cuando los interlocutores son de diferentes culturas. En este caso, la forma de expresarse más universal es el *lenguaje no verbal*. En otras ocasiones, el tipo de mensaje que se quiere transmitir no tiene una finalidad práctica, siendo más espiritual y necesitado de una forma de expresión más refinada: el *lenguaje artístico*. Por lo tanto, expresión plástica hace referencia al conjunto de manifestaciones del ser humano para las que emplea materiales plásticos. Será este último lenguaje el que más nos importe, por nuestra relación directa con nuestras materias. Éste podrá emplearse como forma de representación o como forma de expresión. Precisamente, en el arte, la expresión parece que surgió en el momento en el que la representación fracasó en su objetivo de mostrar la realidad o cuando llegó al límite de sus posibilidades.

La expresión artística en edades tempranas, niños/as y adolescentes, resulta fundamental para un desarrollo integral del individuo, sirviéndole de vía de comunicación de emociones e inquietudes. Gardner señala la importancia dentro de las inteligencias múltiples, de la expresión artística como motor del desarrollo cognitivo y emocional, estimulando diferentes zonas del cerebro. El arte abre posibilidades infinitas a los/las menores como vehículos de expresión de sus emociones más ocultas, convirtiéndose en un extraordinario mecanismo para comprender y procesar sus inquietudes y miedos, y para la resolución de problemas y el desarrollo del pensamiento crítico. Además, se eleva como un medio inequívoco donde refugiarse a la hora de la exploración de su propia identidad, elevando su autoestima y su confianza. Ya hacíamos antes mención al lenguaje no verbal; el arte resulta ser muy útil en algunos casos en los que niños/as y adolescentes no encuentran cobijo en el lenguaje verbal para expresar sus sentimientos, otorgándoles la expresión artística la seguridad y la libertad para autoexpresarse. Por otra parte, tanto en la niñez, pero sobre todo en la adolescencia con todos los cambios físicos y emocionales que supone, la expresión artística se convierte en un

¹ "La expresión artística puede ser vista como el resultado de la creatividad", RUNCO, A. (2004), Creativity. Annual Review of Psychology.

² RAE.

arma para enfrentarse a la ansiedad, a sus preocupaciones, al estrés. A través de este tipo de expresión, los chicos y las chicas encuentran un espacio tranquilizador y canalizador de emociones y desequilibrios propios de la etapa. Por último, señalar la importancia de la expresión artística como medio de integración y vínculo entre iguales, con los que encuentran lazos fundados en la empatía, la colaboración, o simplemente la conexión en gustos y aficiones artística.

Creatividad. Definir este concepto es dificultoso, debido a la posibilidad de aplicarlo a contextos muy distintos, y a su carácter diverso, abierto, flexible y cambiante. Partimos de la idea de que estaría relacionado con la capacidad de creación de algo novedoso, saliéndose de lo conocido, de convicciones, de estereotipos y de formas generalizadas de pensar, más allá de la repetición y del acomodo. De hecho, el vocablo creatividad proviene del latín *creare*, que significa hacer algo nuevo. Nos parece muy apropiada la definición propuesta por Fernando Barredo, partiendo de una implicación integral, para el que la creatividad tendría que ver con una capacidad de respuesta ante un problema dado, en la que se aúnan los planos sensorial, intelectual y emocional, y así se generan soluciones no procedentes de la experiencia anterior (aunque sí pueden tomar provecho), constituyéndose una experiencia nueva. John Elliot (1971), por otro lado, aporta dos enfoques del concepto: por un lado, creatividad estaría relacionada con la capacidad de resolución de situaciones o a la invención de nuevas ideas, y por otro, a la obtención de nuevos resultados a partir de ellas.

Elliot W. Eisner (1995) señala cuatro tipos de conductas creadoras: la que "amplía límites" (reutilización de los objetos en contextos y con funciones distintas a las cotidianas), la "inventiva" (creación de un objeto), la que "rompe los límites" (rechazo de concepciones asumidas, empleando intuición e imaginación) y la de "organización estética" (ordenamiento de elementos existentes en un todo estructuralmente coherente, además de estético, armonioso y equilibrado).

La labor de la escuela (del sistema educativo) será primordial para no inhibir el potencial creativo del alumnado, sino potenciarlo. Y esto debería tenerse en cuenta desde edades tempranas, ya que como resalta Ken Robinson en su conferencia *¿Las escuelas matan la creatividad?* (2006), el 90% de los niños y niñas de 3 años son creativos/as, mientras que a los 7 años esa creatividad desciende al 10 %. Ya Viktor Lowenfeld (1947) consideraba al niño y a la niña "creadores por naturaleza", siendo la escuela el revulsivo potenciador por excelencia. Volviendo a Robinson, una posible definición de creatividad sería "el proceso de tener ideas originales que son de utilidad", esto es, la capacidad de generar ideas nuevas y su puesta en práctica. Para este autor, el término creatividad iría ligado a imaginación e innovación. Imaginar permite pensar más allá de lo percibido por los sentidos, siendo la creatividad la imaginación aplicada. Innovar supone la puesta en marcha de ideas nuevas, dejando atrás la rutina, la inercia y la repetición. Esto es, transgredir los límites, huyendo del discurrir en automático.

Existe la falsa creencia de que no todo el mundo es creativo. Todos los seres humanos tenemos capacidades que nos hacen creativos, manifestándose en cualquier ámbito, no solo en el artístico. Y como capacidad (y condición) humana que es, y de todo progreso cultural, se puede y se debe cultivar y perfeccionar. Como señala Pérez Alonso-Geta, se trata de una destreza adquirible, que puede requerir ser cultivada. La creatividad conlleva que surjan nuevas ideas que, como mínimo, beneficien al que las concibe. Llegar al resultado final, suele requerir de diversas fases, no siendo siempre la meta alcanzada fiel a la idea de partida. En ese proceso, es necesario pulir, evaluar y concretar, como recuerda Robinson. Aunque se deba

partir de unas capacidades, conceptos y destrezas previas, lo que verdaderamente nutre la creatividad es el deseo de descubrir y la pasión de trabajar.

Csikszentmihalyi (1988) propone el **triángulo de la creatividad**, en el que tres nodos interactúan como marco referencial para que surja la acción creativa. Este triángulo estaría formado por:

- **Talento individual** o capacidades del individuo.
- **Disciplina/conocimientos** y habilidades propios de los lenguajes artísticos.
- **Ámbito/contexto social** en el que se desarrolla.

Para Howard Gardner (1989), las personas no somos creativas en todo, sino en alguno de los dominios de lo que él denominó **inteligencias múltiples**. En éstas se agrupan capacidades específicas, siendo estas las inteligencias hasta el momento:

- Lingüística (inteligencia de escritores, poetas, publicistas...).
- Lógico-matemática (inteligencia de científicos).
- Espacial (inteligencia de pilotos, ingenieros, cirujanos, arquitectos, escultores... todos los que usen el modelo mental del mundo en 3 dimensiones).
- Musical (inteligencia de cantantes, compositores, músicos).
- Corporal o cinética (inteligencia de los que usan el propio cuerpo como deportistas, bailarines, cirujanos...).
- Intrapersonal (inteligencia de políticos, profesores, terapeutas..., los que necesiten entenderse a sí mismos y a los demás).
- Interpersonal (inteligencia de los que tienen la capacidad de entender a otras personas y trabajar con ellas como psicólogos, administradores...).
- Naturalista (inteligencia de biólogos, ecologistas..., los que observan y estudian la naturaleza).

Indicadores del pensamiento creativo serían: la *fluidez* (pensamiento divergente, generación de gran cantidad de ideas), la *flexibilidad* (alternativas aplicables a distintos campos o categorías), la *originalidad* (ideas nuevas o innovadoras) y la *elaboración* (añadir elementos o detalles a ideas existentes).

Ricardo Marín y Saturnino de la Torre (1991) proponen una síntesis general de las **características de la creatividad**, que también podríamos usar como indicadores:

- Inventiva.
- Redefinición de usos o funciones nuevos.
- Sensibilidad.
- Comunicación de los mensajes.
- Apertura mental.
- Síntesis de elementos significativos.
- Análisis de la situación concreta.
- Elaboración detallada de la acción creativa.
- Productividad.
- Flexibilidad y ruptura de lo establecido.
- Originalidad, innovación y capacidad expresiva y comunicativa.

Hasta aquí hemos recogido algunas de las aportaciones de los autores más relevantes sobre la creatividad, orientados a un pensamiento integral creativo, relacionándose ser, saber, hacer y querer.

Y volviendo al punto de partida, hemos visto como la creatividad se refiere a la generación de nuevas ideas o soluciones, mientras que la expresividad a la comunicación de emociones o pensamientos. Ambos aspectos son esenciales en el proceso creativo y están interconectados en muchas formas de expresión artística.

3. FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL PROCESO CREATIVO

Debido a la naturaleza abstracta del proceso creativo, resulta complejo tratar de definir su significado, importancia y posibles metodologías, pero es básico a la hora de abordar los factores que en él intervienen. El pensamiento creativo surge de una conjunción de acciones que, al ponerlas en práctica, dan como resultado la generación de ideas. Son estas ideas, las que precisamente dan lugar al proceso creativo. El hecho de que este proceso se vea influenciado por una compleja serie de variables, muchas de ellas de forma inconsciente, hacen que sea prácticamente imposible identificar un patrón general.

El proceso creativo está presente en cualquier ámbito en el que sean necesarias ideas que requieran encontrar una solución o la resolución de un reto. Serán la experiencia y la práctica de cada creativo, lo que determinarán la deriva de cada proceso creativo.

Graham Wallas fue pionero en la investigación y definición de un modelo de generación de creatividad en 1926, fundamentado tanto en su propia experiencia, como en la documentación recopilada de los relatos de creativos de renombre. Su modelo constaba de cuatro fases:

PREPARACIÓN. Exploración del problema (o reto). Parte de la recopilación de información de situación y entorno de la que se parte. Este proceso requiere de pensamiento divergente, debido a la gran cantidad de posibilidades, hasta llegar a converger en el punto desde el que comenzar.

INCUBACIÓN O IDEACIÓN. Comienza la fase de resolución, generando ideas posibles para resolver el problema. Período de latencia y actividad subconsciente. La mente trabaja sola buscando la solución.

ILUMINACIÓN. Aparición repentina de la solución. En ocasiones se requiere seleccionar ideas, combinarlas para proponer alternativas en la búsqueda de una solución innovadora, útil y tangible al problema del que partimos.

VERIFICACIÓN. Comprobación de la idoneidad de la solución, ya que no todas las soluciones son válidas, y su posterior desarrollo.

Autores posteriores irán haciendo variaciones del modelo, aunque partiendo todos del de Wallas. En 2013 Marion Botella y otros investigadores reprodujeron el estudio de Wallas aplicado a artista profesionales. De sus estudios concretaron que las fases para el proceso creativo serían:

1. **Punto de partida: UNA VISIÓN.** Periodo previo de vacío, dudas, incertidumbre. A veces la idea surge de conversaciones o visiones de otras personas, del intercambio de opiniones. El inicio ya se tiene, ahora hace falta encontrar el camino.

2. **DOCUMENTACIÓN Y REFLEXIÓN.** Lo que Wallas llamaba incubación, y parte de la necesidad de recopilar información para la conversión de la idea imprecisa en realidad. El factor tiempo es impredecible. La información puede proceder de diferentes campos. Es en ese momento en el que se relacionan informaciones y la mente creativa realiza la conexión. Fulgosi y Joy Paul Guilford en 1968 comprobaron cómo los tiempos de descanso con interrupción en medio del trabajo, favorecían la consecución de mejores resultados.
 3. **PRIMEROS BOCETOS.** Experimentación y pruebas para llegar a la concreción. Necesidad de la prueba-error hasta llegar al lugar adecuado.
 4. **PROCESO FÍSICO.** A partir de la selección de los bocetos más apropiados, se concreta la idea que se va a desarrollar. Momento más táctil.
 5. **ELABORACIÓN FINAL.** En ocasiones surge la necesidad de abandonar y volver a empezar.
 6. **FINALIZACIÓN.** Necesidad de feedback, del reconocimiento de los otros.
- Nos parece también de gran interés, añadir a las fases del proceso creativo, las fases anímicas y estadios de evolución del proceso creativo³:

FASES DEL PROCESO CREATIVO		
CRISIS	ANSIEDAD	Dudas, inseguridad, abatimiento, síndrome de hoja en blanco o lienzo en blanco.
	IMPACIENCIA	Necesidad de resolver, angustia por no encontrar solución, irritabilidad.
	INSEGURIDAD	Problemas de autoestima, regresiones, susceptibilidad, aislamiento.
CATARSIS	PURGA	Descarte de malos planteamientos, aceptación de riesgos, renuncia a convencionalismos.
	SELECCIÓN	Elección de pautas y procesos, determinación de la vía principal de la solución, nuevas apuestas.
	CONCENTRACIÓN	Abstracción, asociaciones inteligentes, seguridad en la ideación, génesis de ideas complejas.
APOGEO	CRECIMIENTO	Multiplicación de alternativas, combinaciones atípicas, lo intelectual cede ante lo emocional.
	ESPLENDOR	Encuentro de solución brillante, ruptura de patrones, originalidad, renovación de ámbitos.
	PLENITUD	Satisfacción personal, refuerzo de la autoestima, contacto con la sociedad, gratificación externa.

³ Barredo, F., *Creatividad: Proyecto de investigación, innovación y evaluación*.

Como comentábamos en la introducción, por el mero hecho de ser seres humanos poseedores de un cerebro desarrollado, somos seres con inteligencia y creativos. Lloren Guilera (2020) distingue entre las actitudes y aptitudes creativas para ser creador, no simplemente creativo. La **actitud** haría referencia a la disposición de ánimo, mientras que la **aptitud**, a la capacidad para el buen desempeño o ejercicio. De este modo, siguiendo a Guilera, los seres humanos tenemos aptitudes creativas, pero no todos tenemos actitud creativa para materializar una idea. Para tener una actitud adecuada, según la psicología de la creatividad, deben darse gran parte de los siguientes elementos:

- **Instinto de curiosidad.** Muy presente en la infancia, implica el riesgo al descubrimiento de nuevas experiencias.
- **Inconformismo.** Búsqueda constante de alternativas, transgrediendo lo existente y los límites normalizados.
- **Motivación.** Fuerza interior que convierte los problemas en desafíos.
- **Iniciativa.** Disposición personal para el emprendimiento, la acción, el desarrollo de ideas. La iniciativa implica la rapidez en toma de decisiones.
- **Profundidad.** Ligado a no conformarse con lo ya sabido, buscando constantemente las raíces y la razón de todo.
- **Perseverancia.** Capacidad de resistencia, poder de continuación solventando la frustración y el fracaso. Tendencia al esfuerzo, a la lucha contra la adversidad, a desvivirse por alcanzar el tiempo necesario de maduración de la idea.
- **Tendencia al juego.** El juego es más estimulante que la repetición. Cuando uno está predispuesto al juego, su mente discurre libre, confiada y autónoma.
- **Autoestima.** Creencia y defensa de las ideas propias. Autoconfianza y sentido crítico de sus propias acciones.
- **Autonomía.** Pensar de manera diferente, generando ideas nuevas y originales, requiere un alto grado de libertad y autonomía.
- **Sensibilidad.** Búsqueda, en muchos casos inconsciente, de algo que los demás ni ven ni intuyen. Educación de la mirada para poner el foco en aquello no evidente.
- **Capacidad para conectar elementos.**

En *Educación y capacidad creativa*, Torrance señala que las personas con **talante creativo** se definen por:

- Gran capacidad para ocupar su tiempo sin ninguna estimulación externa.
- Planteamiento de cuestiones más allá de los elementales por qué y cómo.
- Experimentaciones con objetos cotidianos.
- Gran observación.
- Disposición a experimentar siempre novedades.
- Enfrentarse a hacer las propuestas de forma diferente.
- Sobrepasar lo que se les encarga.
- Aceptar ser diferentes.

Y centrándonos en los factores que influyen en el proceso creativo, podríamos comenzar haciendo una gran división entre:

-FACTORES FACILITADORES: tales como la inteligencia, los conocimientos, la memoria, la curiosidad, la espontaneidad o la satisfacción.

-FACTORES INHIBIDORES: códigos, normas, riesgos, plazos de entrega, incertidumbre, contradicción y culpabilidad entre otros.

Centrándonos en los factores facilitadores, algunos de ellos serían:

FACTORES INTRÍNSECOS (propios de la personalidad o capacidades del individuo).

Inteligencia. Confundidas inteligencia y creatividad en algún momento de la historia, lo cierto es que la segunda precisa de la primera, jugando tres objetivos clave: *Inteligencia sintética* (capacidad de producción y generación de ideas originales), *Inteligencia analítica* (evaluación y selección de ideas propias), *Inteligencia práctica* (puesta en escena de nuestras ideas ante los demás).

Conocimiento. Para sobresalir en un campo determinado, habrá que partir del conocimiento del sistema dominante, a fin de trascender.

Personalidad. Caracterizada por ser arriesgada, de mente abierta, curiosa, flexible, original, persistente, empática, auténtica, genuina.

Motivación. El hecho de crear en ámbitos por los que sienten pasión lleva a abstraerse e implicarse totalmente en el acto creativo. Pasión e interés personal.

Autonomía. Libertad para la exploración de diferentes posibilidades y enfoques sin límites.

Flexibilidad mental. Adaptación a diferentes perspectivas y apertura de mente a nuevas ideas.

Tolerancia al fracaso. Asunción del riesgo al error, las críticas y el fracaso.

Autenticidad. Fiel a ideas propias.

Autodisciplina. Autosometerse a rutinas de trabajo y horarios.

FACTORES EXTRÍNSECOS (externos al individuo creador).

Contexto medioambiental. Un entorno físico motivador, impulsa la creación. Un espacio luminoso, abierto y estimulante, será más propicio.

Contexto social. Entorno psicológico motivador. Cultura organizacional que entienda y valore la originalidad. Por ejemplo, en los regímenes dictatoriales, el contexto social reprime todo lo que discrepe de lo establecido.

Diversidad y colaboración. Estar expuesto a diferentes culturas, experiencias y modos de pensar, enriquecen la creación aportando gran variedad de enfoques; del mismo que las colaboraciones con otros creadores.

4. ESTRATEGIAS

Son múltiples las estrategias que facilitan el proceso creativo estudiadas por distintos investigadores en la materia. De entre todas, nos parecen interesantes las propuestas por Franc Ponti y Lucía Langa, estableciendo relaciones entre inteligencia y creatividad, a través de anécdotas y múltiples ejemplos. Para estos autores, las estrategias se agruparían en:

1. TIEMPO PARA LA REFLEXIÓN (Pensar ZEN). La creatividad requiere de un espacio y de un tiempo para crear. Huir de la tiranía de la inmediatez y la prisa. De un tiempo para fluir.

2. DESAFIAR EL CONVENCIONALISMO (Pensar PO). Bono acuñó el término *provoactive operation* (PO), en relación a la necesidad de aprender a desafiar los convencionalismos adheridos a lo que nos rodea, si se desea ser creativo. Invitación a provocar en la forma de pensar y actuar.

3. CONECTAR CON LOS DEMÁS (Pensar OPEN). Hablábamos en la 1. de un espacio íntimo para la reflexión, pero también será necesario abrir este espacio a la interacción con otras realidades distintas a nuestro entorno cercano, añadiendo talento ajeno a las propias creaciones. Muy ligada a la escucha activa y no selectiva (que es la más habitual).

4. TRABAJAR DE FORMA CREATIVA (Pensar FLOW). Aprender a trabajar en equipos creativos, dejando de lado el ego (escucha, compasión y comprensión del otro), la autocensura o miedo al ridículo (sustituirlo por confianza y valentía) y los juicios prematuros. Autores como Gray, Brown o Macanujo, plantean que una sesión creativa debe estar compuesta de tres partes diferenciadas:

- Divergencia. Etapa de lluvia de ideas, una vez propuesta la pregunta o reto de partida.
- Exploración. Partiendo de la curiosidad, análisis de las ideas que han surgido, pudiendo establecer cuestiones o necesidad de explicaciones.
- Convergencia⁴. Selección, toma de decisiones. Necesidad de la lógica y el análisis, para volver tangible y real, la idea.

5. COMPRENDER LAS EMOCIONES Y TRANSFORMARLAS EN CREACIONES (Pensar EMO). Hasta aquí, hemos visto estrategias relacionadas con el pensamiento. Esta estrategia pertenece al campo de las emociones, y parte de la idea de que innovar significa emocionar. Gran importancia de incorporar experiencias emocionales.

6. HACER LO QUE NOS GUSTA (Pensar HAPPY). Se refiere a la motivación intrínseca, a la pasión interna. Si se crean entornos de creación en los que fluya la pasión, huyendo de entornos de la rutina y el tedio, se facilitarán la creatividad y la innovación.

7. COLABORACIÓN INTELIGENTE (Pensar TEAM). Pensar en equipo. La experiencia nos ha demostrado que los seres humanos tenemos tendencia a la competitividad en lugar de a la colaboración. A la hora de crear, surge la necesidad de la cooperación y la colaboración, en detrimento del enfrentamiento, para así dar lugar a las sinergias.

A nivel de aula, serán estrategias para favorecer el proceso creativo: la lluvia de ideas, el role playing (cambio de roles), el SCAMPER (Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Propósito, Eliminar y Reorganizar/Revertir), el ABP (Aprendizaje Basado en Problemas/Proyectos), el Aprendizaje por Descubrimiento, el Storytelling...

⁴ Los estudios de Guilford (1956) recogen las formas de pensamiento convergente (búsqueda de una determinada respuesta) y divergente (toma varias direcciones para alcanzar nuevas alternativas).

Por otra parte, debido a que la creatividad está muy ligada a la pedagogía del juego, citar a grandes figuras como Froebel, Montessori, Huizinga, Vigotsky, Munari. El juego produce desinhibición cognitiva que da lugar a cualquier idea sin miedos. Uso ilimitado de recursos imaginativos. De entre todos ellos, vamos a destacar a:

BRUNO MUNARI, artista y diseñador de la didáctica de la imagen y de la comunicación visual, con el método de aproximación experimental y creativa al lenguaje artístico. Sus aportaciones constituyen una importantísima base metodológica para educar en el lenguaje del arte a través del juego. Su metodología "Giocare con l'arte" está basada en aprender haciendo. Tras unas breves indicaciones, se ofrecen los materiales que despertarán la curiosidad, y se propondrá la actividad como si se tratara de un juego en el que cada uno/a experimenta por sí mismo, invitando posteriormente a la reflexión y a comentar lo realizado. Esta última parte, la de la explicación, según Piaget no es necesaria, ya que en la memoria ya se fijan las ideas de la experiencia sin necesidad de la expresión hablada. Del mismo modo, Munari veía innecesaria la traducción en palabras de lo sucedido, ya que la experiencia artística es universal y entendible por todo el mundo. Premisa: participación global en la experiencia con todos los sentidos, como sucede en el juego, para la construcción de algo.

5. CONCLUSIONES

Actualmente se considera la creatividad y la expresividad como pilares fundamentales de la educación del siglo XXI. El docente debe favorecer en el alumnado el desarrollo de aptitudes y capacidades, especialmente en todo lo relativo a la creatividad. Su deber será contribuir a la producción de mentes abiertas, imaginativas y con habilidades de pensamiento para la resolución de problemas; esto es: personas libres, independientes y autosuficientes, capaces de proyectar sus propias singularidades y de desarrollar su personalidad. Y todo esto desde la sensibilidad emocional y estética⁵. Por ello cabe destacar que se fomente el interés por el descubrimiento, la iniciativa, la ideación y las propias conclusiones.

En la actualidad los *mass media* inducen a convertirnos en individuos pasivos, sin iniciativa y que renuncian a la propia creatividad. Se fomenta la mediocridad y la imaginación cada vez más dirigida y alienada. Hay que huir de "recetas" preestablecidas e inamovibles, proponiendo la existencia de la duda razonable, sin promover el caos y la incertidumbre permanente. Investigación y desarrollo del juicio propio.

Como señala José Gimeno Sacristán⁶, en el modelo de educación artística cabe la posibilidad de plantearse tres categorías de objetivos: la sensibilización o capacidad de apreciación artística, el dominio en grado diverso de los discursos acerca de los objetos artísticos, y la expresión personal, adquiriendo y ejercitando las habilidades artísticas. Estos objetivos encuentran grandes dificultades para llevarse a cabo, dificultando la vivencia de experiencias genuinas que conduzcan a lograr la sensibilización y desarrollo de la expresión. Sin ser una tarea exclusiva de nuestras materias, sí por sus singularidades es desde donde más podemos contribuir a su desarrollo.

En el ejercicio de la creatividad y la expresión artística, es donde más podemos ayudar como docentes al alumnado en su crecimiento sensorial, intelectual y emocional, contribuyendo a

⁵ SÁNCHEZ MÉNDEZ, M., *Los valores del arte en la enseñanza*.

⁶ *Los valores del arte en la enseñanza*.

que desarrollen su confianza, imaginación, iniciativa, sensibilidad, etc. Así pues, tal y como indica Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE) y (*añadir el **decreto** específico de cada comunidad*); la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) en la ESO y el Bachillerato de Artes brindan al alumnado la oportunidad de explorar y desarrollar sus habilidades creativas y expresivas.

BIBLIOGRAFÍA

- ACASO, M. (2009), *La educación artística no son manualidades*, Madrid: Catarata.
- ACASO, M.; MEGÍAS, C. (2017), *Art Thinking*, Madrid: Paidós Educación.
- BELLVER MORENO, M.C.; VERDE PELEATO, I. (Coord.) (2020), *Educación social y creatividad*, Valencia: Tirant Humanidades.
- BOCCARDO, R. (2006), *Creatividad en la Ingeniería de Diseño*, Caracas: Editorial Equinoccio.
- CAJA, J. (coord.) (2021), *La Educación Visual y Plástica hoy*, Barcelona: Editorial Graó.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. (1998), *Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*, Barcelona: Ediciones Paidós.
- ESQUINAS, F.; SÁNCHEZ ZARCO, M. (2011); *Didáctica del Dibujo: Artes Plásticas y Visuales*, Barcelona: Editorial Graó.
- GARDNER, H. (2019), *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*, Barcelona: Ediciones Paidós.
- GUILERA, LL. (2020), *Anatomía de la creatividad*, Barcelona: Marge Books.
- GRAHAM, W. (2014), *The Art of Thought*, Dorset (England): Solis Press.
- HUERTA, R. (Ed.) (2002), *Los valores del arte en la enseñanza*, Valencia: Univesitat de València.
- MORA, F. (2017), *Neuroeducación*, Madrid: Alianza Editorial.
- PÉREZ ARTEAGA, M.A. (2020), *Creatividad: curiosidad, motivación y juego*, Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- PONTI, F.; LANGA, L. (2013), *Inteligencia creativa. 7 estrategias para descubrir y potenciar tu creatividad*, Barcelona: Amat.
- ROBINSON, K. (2015), *Escuelas creativas*, Barcelona: Grijalbo.
- SÁINZ, A. (2009), *El arte infantil*, Madrid: Ediciones Eneida.
- TORRANCE, E.P. (1977), *Educación y capacidad creativa*, Madrid: Marova.
- URQUÍA MOSQUERA, A.; LÓPEZ FORNIÉS, I. (2020), *El proceso creativo en un proyecto de diseño*, Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- WAA (2011), *Didáctica de las artes y la cultura visual*, Madrid: Akal Bellas Artes.
- WAA (2002), *Arte, Infancia y Creatividad*; Serie de monografías Arte, Individuo y Sociedad; Madrid: Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense.