

Activadores creativos para la renovación didáctica del profesorado

ALMUDENA BLANCO AREAS - M^a DEL CARMEN REGUEIRO SEXTO
Universided de Santiago

Nosotras a través de la aplicación de los Activadores Creativos con los profesores/as pretendemos que ellos los interioricen y los practiquen para así sacarle el mayor partido a la hora de desarrollarlos con sus alumnos.

CREATIVIDAD EN LA LOGSE

Los activadores son actividades muy sencillas, concretas y fáciles de aplicar a cualquier asignatura o área, y que estimulan la imaginación, la agilidad mental, la expresión viva y el aprendizaje significativo y constructivo.

De este modo, el profesorado podrá garantizar el desarrollo del artículo 2 punto 3 que aparece en la Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE, 1990) que dice: "La actividad educativa se desarrollará atendiendo a los siguientes principios": entre los que nosotros destacamos el apartado "d": "El desarrollo de las capacidades creativas y del espíritu crítico".

El desarrollo de las capacidades creativas no sólo aparece en la LOGSE, sino que también se contempla muchas veces como un objetivo a conseguir en el Diseño Curricular Base (o una actitud, e incluso un contenido). Por ejemplo en el caso del DCB gallego de primaria, dos de los objetivos generales para Educación Primaria son:

- * "Comunicarse *utilizando medios de expresión verbal, matemática, corporal, visual, plástica o musical, desenvolvendo a sensibilidade estética, a creatividade e a capacidade para disfrutar das obras e manifestacións artísticas*".
- * "*Identificar e lormuler interrogantes e problemas a partir da súa experiencia diaria, utilizando tanto os seus coñecementos e os recursos materiais ó seu alcance como a colaboración ou a axuda doutras persoas para resolvelos de forma creativa e autónoma*",

Estos son dos ejemplos, pero aparece otras muchas veces como objetivo general de cada una de las áreas, y aunque como todos sabemos, el DCB es un documento elaborado por el Ministerio de Educación y Ciencia y completado con propuestas por las Comunidades Autónomas con competencias educativas, como es el caso de Galicia, en el que se pretende diseñar los objetivos generales de etapa, las áreas curriculares y los bloques de contenido, todo ello con carácter prescriptivo. Y el equipo docente a la hora de elaborar el Proyecto Curricular de Centro tendrá en cuenta el DCB, concretando, seleccionando los objetivos y contenidos para elaborar el proyecto coherentemente con las necesidades del centro y los agentes que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A la hora de elaborar el Proyecto Curricular de Centro los profesores tendrán que prever que el principio que aparece en la LOGSE sobre el desarrollo de la Creatividad debe estar contemplado, y nada mejor para ello que la puesta en práctica de estas pequeñas actividades (A.C.) que, como ya dijimos, son aplicables a cualquier área. Además de que con ello también podemos fomentar un aprendizaje significativo y constructivo.

APORTACIÓN DE LOS ACTIVADORES AL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO y CONSTRUCTIVO

Desde nuestro punto de vista los activadores se enmarcan en el aprendizaje significativo-constructivo porque:

El alumnado se acerca al conocimiento de una forma dinámica e interpreta la información de lo que le llega del exterior.

El alumnado construye el conocimiento reestructurándolo a través de lo que conoce. Ordena las ideas que surgen durante el desarrollo de los activadores y llega no sólo a asimilar los conceptos en un determinado ámbito, sino que los puede manejar en diferentes situaciones.

Los/as alumnos/as realizan los activadores guiándose por unos pasos orientativos que atienden a sus necesidades. El profesorado tendrá que hacer las adaptaciones pertinentes con el fin de conectar con los conocimientos previos de cada alumno/a. Lo que se pretende con los activadores es que el alumnado no sólo asimile el nuevo conocimiento, sino que mejore su potencial creativo. El profesorado deberá desarrollar al máximo las habilidades creativas del alumnado, por este motivo tiene que cuidar el planteamiento para que ellos generen el mayor número de ideas durante el desarrollo y la aplicación de los activadores.

Con los activadores se presta atención a los contenidos y a la interacción social. Es evidente que un conocimiento nuevo se construye a partir de unos previos. Cada individuo tiene unas determinadas construcciones mentales y experiencias personales únicas y diferentes de los demás, esto hace que

asimilen el conocimiento de diferentes formas. Los activadores posibilitan el intercambio de opiniones sobre el conocimiento a estudiar, porque cada alumno/a escucha las aportaciones de los demás a la hora de abordar el proceso de trabajo.

PRINCIPALES ACTIVADORES

En la 1ª edición del *Manual de Activación Creativa* aparecen dieciocho activadores; en su 2ª edición (reformada) se redujo a diez porque creímos que era más importante trabajar aquellos activadores que ofrecen mejores resultados con los/as profesores/as y con los/as alumnos/as. Estos diez activadores persiguen diferentes objetivos, aunque les une uno común que es el de fomentar la creatividad.

Los Activadores Creativos son:

Torbellino de Ideas: (Brainstorming) Técnica diseñada por Osbom en 1953 que pretende dado un tema decir todo lo que se nos ocurra sobre él siguiendo las *tres reglas básicas* que son:

Posponer la crítica, no rechazar ni censurar ninguna idea por absurda y extraña o rechazable que parezca.

Escuchar a los demás para añadir, mejorar sus ideas sin entrar en crítica.

Proceder con rapidez sin pararse en discusiones de ningún tipo, cada sujeto suelta una frase o expresión sin largas explicaciones. (Prado, 1982)

Este activador se puede aplicar a todas las áreas, sobre todo para fomentar la motivación, el desarrollo de la socialización y la implicación directa del niño en el desarrollo de cualquier terna.

Los *objetivos* que se pretenden conseguir son:

Fomentar la libertad de expresión (fluencia ideacional, agilidad y flexibilidad mental)

Desinhibición grupal (clima social de libertad, de expresión, de respeto, tolerancia)

Búsqueda Interrogatoria: Consiste en hacer preguntas, preferentemente divergentes, sobre un terna, y tratar de responderlas. Las preguntas divergentes son aquellas que no tienen una respuesta dada por la cultura y que tienen múltiples respuestas, por lo tanto no son preguntas que se pueden responder con sí o no. Este tipo de preguntas comienzan con partículas como:

¿Para qué sirven?

¿Por qué ocurrió?

¿Con qué se relaciona?

¿Cómo se obtiene?

¿Qué efectos produce?

¿Qué características posee?

Con estos datos ya podríamos formular preguntas y tratar de contestarlas de la forma más creativa posible.

A la hora de aplicar este activador en la escuela se puede aplicar a cualquier área, se puede hacer un diagnóstico de los intereses de investigación que despiertan curiosidad en el sujeto, y también se puede conseguir ver la realidad teniendo presente otros puntos de vista más originales y fantásticos, además de lógicos.

Los *objetivos* que se pueden conseguir con su aplicación son:

Potenciar y estimular la capacidad de descubrimiento, de preocuparse por la indagación en un tema.

Generar interés, métodos y forma de aprendizaje manteniendo viva la curiosidad por el saber.

Analogía Inusual: Se basa en la técnica sinéctica de Gordon, y consiste en comparar dos elementos distantes entre sí; a continuación se establecen las semejanzas y oposiciones entre ambos elementos; y por último, se consigue crear o diseñar un objeto que integre las características de los elementos de los cuales partimos.

Se puede aplicar a cualquier área y agudiza el ingenio revitalizando la percepción visual interna.

Los *objetivos* a conseguir con la aplicación de la Analogía inusual son:

Desarrollar la asociación lógica de fenómenos muy dispares. .

Acostumbrarse a ver la realidad intercomunicada, creado una curiosidad permanente que fomenta el comprender, comparar, criticar y sintetizar lo diverso.

Metamorfosis Total del Objeto: Consiste en concebir los objetos como algo que 'cambia y se modifica de forma constante, y en imaginar el objeto con nuevas formas, estructuras, utilidades, tamaños, colores,...

Se puede aplicar a cualquier área, aunque se adapta mejor a la artística, y genera una personalidad abierta al cambio natural-artificial-fantástico como una actitud mental y vital.

Con la aplicación se puede conseguir el siguiente *objetivo*:

Visualizar y estimular la fantasía del pensamiento visual primigenio, flexible, transformativo, ágil; frente al procesamiento reproductivo, conformativo de la realidad estática.

Juego Lingüístico: Se pretende jugar con las palabras, tratando de romper con los estereotipos, creando nuevas expresiones, palabras,... Consiste en: decir los múltiples significados de la palabra; analizar su estructura y crear otras nuevas; y, escribir expresiones afines a la palabra dada, es decir, conseguir una familia de palabras semántica y/o léxica. Una vez que tengamos todas esas palabras y expresiones nuevas podremos crear un diccionario de palabras nuevas.

Se puede aplicar al área del lenguaje y se consigue motivar hacia la parte del lenguaje que frecuentemente resulta aburrida y sin interés para los niños/as. Con su aplicación se consigue:

- Romper la fijeza estructural y significativa de la palabra, obteniendo flexibilidad semántica y flexibilidad morfológica de las palabras.

Desguace de Frases: Consiste en la descomposición y composición de una estructura lógica como la frase para vivenciar el proceso mecánico de construcción lingüística. Primeramente tendremos que señalar las palabras clave, buscar sinónimos y antónimos, y crear frases nuevas que pueden dar pie para componer textos fantásticos.

Las áreas a las que es aplicable este activador son las mismas que en el Juego Lingüístico. Y los *objetivos* que conseguimos con su aplicación son:

Aprender a descomponer frases en partículas significativas.

- Fomentar el análisis y revisión de los procesos que facilitan la fluencia del pensamiento y expresión.

Análisis Recreativo de Textos: Trata de escapar del análisis de textos tradicional que todos aprendemos en el colegio, se intenta que el/la lector/a haga un análisis creativo, es decir, recreando el texto del autor/a de forma original, siguiendo su propio estilo y sentido o modificándolos. Esto se consigue leyendo el texto, subrayando las palabras y expresiones clave, cambiando las figuras estilísticas y encontrando la estructura lógica o expresiva del texto. El área directa de aplicación es el lenguaje, y los *objetivos* a conseguir son:

Desarrollar y estimular el proceso de lectura, implicando directamente al sujeto, sintiéndose creador y crítico del texto.

Fomentar el interés por la lectura.

Aprender a aprovechar al máximo un texto.

Lectura Recreativa de Imágenes: Consiste en ver una imagen describiendo los objetos, colores, formas, tamaños,... que aparecen en ella de forma objetiva; luego se hará una descripción subjetiva de estos mismos objetivos diciendo qué es lo que cada individuo interpreta.

Se puede aplicar directamente a la enseñanza con medios audiovisuales en toda las áreas para poder expresarse en imágenes, para cultivar la imaginación o procesamiento mental a base de imágenes (pensamiento visual).

Los *objetivos* que se pretenden conseguir con su aplicación son:

Desarrollar el pensamiento.

Comprender los elementos de la comunicación visual.

Favorecer una visión objetiva de las imágenes.

Conseguir la transformación del mensaje y su vehículo en expresión verbal y en nuevos diseños del mismo lenguaje.

Proyecto Vital: Pretende hacernos conscientes de los acontecimientos vitales que ocurren en nuestra vida. Para ello nos plantearemos una acción de la forma

más concreta posible, y formularemos las etapas colocándolas en orden lógico. El siguiente paso consistiría en reforzar y especificar las etapas más difíciles, y luego calcular la dificultad de cada una de ellas.

Este activador, se puede aplicar a cualquier área, por su sentido práctico y ejecutivo, para planificar las acciones de la vida diaria. Ayuda a desarrollar el autoconcepto y autonomía personal.

Los *objetivos* que se pretenden conseguir con su aplicación son:

Familiarizar al sujeto con una práctica sistemática que integra soñar, planificar y ejecutar pequeños planes personales.

Acostumbrar a planificar hasta el mínimo detalle para evitar la pereza y comodidad mental,

Solución Creativa de Problemas: Trata de resolver muchos y variados problemas dando seguridad y confianza para afrontarlos con éxito, preparándonos para la vida personal, social y profesional. La primera fase consiste en la sensibilización del problema buscando los posibles fallos. La segunda consistiría en plantearse el problema destacando sus causas y consecuencias para buscar las posibles alternativas de solución, valorándolas; y por último, programar los pasos y encontrar una solución.

Se aplica en la educación en las ciencias y las matemáticas, ayuda a los alumnos/as a ser más objetivos y realistas y favorecer una sensibilidad intuitiva.

Los *objetivos* que se pueden conseguir con su aplicación son:

Acostumbrarse a descubrir, plantear y resolver problemas de toda índole, adaptándose a la realidad o transformándola en la medida de lo posible.

Sensibilizar al sujeto ante los problemas, percibir fallos, deficiencias situacionales, comportamientos, objetos comunes, etc..

Para finalizar es importante resaltar que durante las diferentes etapas de cada uno de los activadores surgen una serie de ideas que se integran en la fase de aplicación. En esta fase las actividades más frecuentes que posibilitan un ejercicio de integración de las ideas son las siguientes, la producción de eslóganes, cómics, cuentos, dramatizaciones, pasatiempos,... cuyos creadores son los propios individuos.

Los verdaderos artífices de las actividades, por supuesto, no son los profesores sino los niños/as porque ellos son lo que van a dejar constancia de su talento creativo y de la propia construcción de su significado.

BIBLIOGRAFÍA

- GÓMEZ.GRANELL, C. y COLL SALVADOR, C. (1994) "De qué hablamos cuando hablamos de constructivismo", Cuadernos de *Pedagogía*, 221, 7-10.
- MOTOS, T. (1995) *juegos creativos del Lenguaje*. Santiago de Compostela: Colección MICAT.
- PRADO, D. (1987) *Manual de Activación Creativa* Santiago de Compostela: Lubricán.
- PRADO, D. (1982) *Torbellino de ideas: Hacia una enseñanza más participativa*. Colombia: Cincel.
- TORRE, S. (1987) *Educación en creatividad*. Madrid: Narcea,