

Condiciones necesarias para propiciar atmósferas creativas

Julian Betancourt Morejon

Director del Centro de Estudios e Investigaciones de Creatividad
Aplicada
Guadalajara, Jalisco - México



Ver Perfil del autor

Artículo Publicado el 13 de junio de 2007

Resumen

El objetivo de este texto es presentar una serie de apuntes, reflexiones y vivencias con respecto a lo que caracteriza un ambiente creativo desde uno de sus componentes: el clima, al que se le denomina atmósferas creativas, y cómo propiciarlo. En la primera parte el lector encontrará los principios que sustentan la idea de un espacio creativo. En un segundo momento se hace referencia a la piedra angular de atmósferas creativas: lo lúdico. Luego se menciona otro ingrediente indispensable: el educador como un facilitador-mediador. Por último, se hace referencia a una serie de condicionantes del clima creativo que hemos sistematizado en estos últimos años.

Atmósferas creativas y los principios que la nutren

Las atmósferas creativas constituyen un fenómeno psicosocial muy complejo y rico. Es el termómetro que nos indica si el clima es cordial u hostil, frío o cálido, creativo o tradicional reflexivo o irreflexivo, armonioso o desequilibrado. En este instante interesa hacer referencia a los principios que pueden ayudar o no a crear un adecuado ambiente creativo.

- *Enfatizar la importancia y mutua relación de la persona que aprende (lo endógeno) con el entorno o ambiente (lo exógeno).* Tanto la enseñanza como el desarrollo son dos fenómenos diferentes, pero muy relacionados: las dos caras de la misma moneda. Enseñanza y desarrollo coexisten en una relación muy compleja, dinámica y dialéctica, que se da ya desde antes del nacimiento y que implica que la enseñanza puede conducir al desarrollo psíquico.

- *Defender una enseñanza que no sea la sombra del desarrollo,* esto es, una enseñanza que ha de ir un paso adelante de éste.

- *Las competencias que se han de propiciar en el alumno no se dan directamente en la conciencia de éste, sino de forma mediada, de acuerdo con su historia y cultura.* De lo anterior se deduce, entonces, que toda apropiación de conocimientos, habilidades, actitudes y valores (cultura humana, en el más amplio sentido) es siempre la internalización de la sociocultura, el tránsito mediado de los fenómenos interpsicológicos a fenómenos intrapsicológicos, o parafraseando a Vigostky, en el desarrollo del individuo cada función aparece dos veces: primero, en la dimensión social, entre individuos, y después en lo individual, dentro de la mente de la persona.

- *Toda persona creativa es inteligente, pero no lo contrario.* Además, tanto el pensamiento inteligente como el creativo aparecen de acuerdo con el tipo de actividad y comunicación que se proponga.

- *La creatividad es inversamente proporcional a los estímulos materiales.*

- *En el aula es importante favorecer un clima donde se de una relación entre los afectos y el intelecto*, de tal forma que aparezca un espacio dinámico y motivante para el buen pensar y crear.
- *La creatividad debe valorarse no sólo a través del producto de la actividad que realiza el alumno, sino también del proceso*. Es decir, ambos asuntos son de igual importancia y no debemos hiperbolizar uno en detrimento del otro.
- *Debe dársele un espacio al error*. Siempre que éste ocurra dentro de una actividad en donde se pensó o creó, es útil y deben detectarse los aprendizajes que nos deja. Además, ha de promoverse la cultura de reciclar el error.
- *Una atmósfera creativa debe estar asociada a valores humanistas*. Deben favorecerse valores como: responsabilidad social, fraternidad, tolerancia, respeto hacia los demás, humildad, perseverancia, fortaleza, justicia y prudencia, entre otros. Todo lo anterior ha de estimularse sin adoctrinamiento, es decir, sin imponer o dialogar solamente desde la posición o experiencia de una persona o grupo, de ahí la importancia de que el educador sea un modelo ético para sus alumnos.
- *Un espacio creativo es sinónimo de una motivación intrínseca*. Se desea trabajar con este tipo de motivación, para lo cual se presupone la necesidad de detectar y estimular los intereses de cada alumno de manera independiente y grupal.

Lo lúdico: un elemento vital para propiciar atmósferas creativas

Para propiciar un ambiente creativo, un elemento indispensable es lo que se esconde detrás de lo lúdico. Por lo anterior, debe rescatarse la naturaleza del juego sin dejar de tomar en cuenta las polaridades presentes en su esencia: el trabajo y el placer, lo reglamentado y lo espontáneo, lo secreto y lo compartido, lo serio y lo divertido, lo incierto y lo conocido, lo imaginario y lo real, lo competitivo y lo cooperativo, entre otras.

Siguiendo esta línea de pensamiento, se defiende la idea de que el juego no debe ser desterrado para los recreos, sino incorporado dentro del salón de clases, dentro de un aula, donde las paredes devuelvan las pelotas y, de ser posible, no contra los vidrios sino como estímulos para pensar y ser mejor. Es decir, ha de tomarse conciencia de que el juego es una actividad formadora de la personalidad del estudiante muy sana, sencilla y económica. En este sentido, se enfoca el juego como una actividad social que favorece el desarrollo cognoscitivo y afectivo del alumno a través de los sistemas de actividades y comunicaciones en las que el alumno está inmerso dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje.

El educador como un facilitador-mediador

El facilitador-mediador es aquella persona que propicia un clima humano y pensante en el grupo. Se nutre para esto de las corrientes humanistas y constructivistas entre otras. Es por tanto, el maestro, papá., amigo, psicólogo, médico, entre otras muchas profesiones o papeles que desempeña, que al relacionarse con otras, posibilita el aprendizaje, el desarrollo de las potencialidades, el perfeccionamiento o corrección del pensamiento y el fortalecimiento de la personalidad.

Convertir el aula en un lugar creativo e inteligente implica, en este siglo que recién comienza, que el educador sea un excelente facilitador de procesos grupales, así como un buen puente entre el conocimiento que tiene el alumno y el que desea alcanzar. Entre las múltiples funciones que debe cumplir para lograr lo anterior se encuentran:

- Mostrar interés en diferentes puntos de vista aunque no esté en posesión de la idea correcta o errónea.
- Enfatizar al proceso de diálogo en torno a lo vivido en la actividad más que en el logro de una conclusión específica.
- Crear una atmósfera de ofrecer y recibir.
- Respetar y hacer respetar cada punto de vista, tomarlo seriamente y con imparcialidad.
- Propiciar que cada alumno desarrolle razones para sus opiniones o acciones durante la clase.
- Mantener el clima en el cual se está construyendo el conocimiento en una dirección constructiva y productiva.
- Propiciar la mayor participación posible de la clase.
- Estimular las líneas de discusión creativas e inteligentes en función de la actividad que se está realizando.

- Buscar que la actividad tenga un final abierto.
- Captar la ocasión apropiada para modelar formas de preguntar reflexivas o creativas, así como actitudes de iguales características.
- Aprovechar las oportunidades durante la clase para:
 - que el alumno explore nuevas visiones de los problemas.
 - indagar cuáles ideas pueden conjugarse adecuadamente.
 - remarcar o reforzar algunas de las ideas expresadas por los participantes.
 - que el alumno elabore una conclusión sobre lo aprendido durante la actividad y, en algunos casos, pueda ser aplicada a su vida cotidiana.
- Emplear un repertorio variado de preguntas e introducirlas con un estilo natural, como si fueran casuales e improvisadas.
- Respetar el curso espontáneo de la actividad, sin forzarlo, pero orientado hacia cuestiones productivas.
- Buscar continuos ángulos de apertura sobre los temas que surgen.
- Sugerir posibles líneas de amplitud de la actividad.
- No interpretar y si acompañar al crecimiento de los estudiantes.
- Debe ser muy respetuoso de los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.

Otros condicionantes de las atmósferas creativas

Durante estos quince años de trabajo en el tema, he podido construir una definición de creatividad que parte de considerarla a través de una serie de recursos de la persona que dan lugar a una acción, idea o producto indivisible, original y valioso, los cuales provienen del desarrollo de determinados procesos psicológicos que experimentan transformaciones específicas de acuerdo a la cultura e historia y que producen o trascienden un contexto. Estos componentes pueden expresarse, de forma abreviada, en: el proceso, la persona, el producto y el contexto histórico-social.

A partir de esta definición caracterizo los siguientes condicionantes:

Condiciones materiales

Son un elemento importante para crear una atmósfera creativa. La manera en que se diseñan el espacio influye en los siguientes aspectos: competencias creativas que se han de trabajar, logros, participación en equipos y actividades de aprendizaje, oportunidades para la interacción social, estados afectivos de los presentes (tales como: comodidad, bienestar, enojo, aburrimiento entre otros), disciplina y movimiento del facilitador-mediador, entre otros muchos aspectos. Las condiciones materiales se suelen relacionar con los siguientes elementos: iluminación, ventilación, disposición de las sillas, tamaño del local, materiales a emplear y equipos. Ninguno de estos, por sí solo, satisface todos los requisitos necesarios para una atmósfera creativa.

Fomento de lo cooperativo

Un elemento clave para un clima creativo es fomentar no sólo un trabajo individual, sino también grupal, a través de lo cooperativo. Con relación a las formas de trabajo individual y grupal, en atmósferas creativas se ha establecido un gradiente en la manera de abordar las actividades a realizar que va de lo individual hasta llegar al trabajo en pequeños grupos. Mientras más heterogéneos sean éstos, mejor será su composición. Es decir, sus integrantes procedan de diferentes contextos y experiencias e intereses.

Encuentro combinatorio

La creatividad es encuentro: surge en muchas ocasiones como encuentro combinatorio. Además, implica una relación en la cual se tiende a buscar lo semejante entre lo diverso, lo nuevo en lo viejo, lo fácil a través de lo difícil. Un vivo ejemplo de lo anterior es, precisamente, este libro, en el cual convergen pensamientos de Hispanoamérica, dándole

riqueza a la divergencia.

Siguiendo este pensamiento, subrayamos que la esencia de una atmósfera creativa es lo social a través del encuentro relacional con gran sentido figurativo y transformativo. Este se puede dar desde la percepción hasta el intelecto, además desde la persona, el proceso, el producto y el contexto. La combinación de dos de éstos o entre todos da lugar a una nueva relación y, al mismo tiempo, una recombinación de ellos, lo que equivale a decir que en un ambiente propicio la creatividad no se reduce simplemente a la capacidad de relacionar elementos de una manera nueva, sino, además, de transformarlos y comunicarlos de una manera diferente.

El espacio de mayor potencial y transformación

En una atmósfera creativa, tanto el grupo como el individuo se encuentran en un clima donde se facilitan todos sus potenciales al máximo. Argumentamos esto porque en un ambiente de libertad, motivación y respecto cualquier persona puede crecer a través del cambio y la autorrealización.

Siguiendo esta idea, puede decirse, metafóricamente, que en un ambiente creativo se sirve un banquete para que los que deseen disfrutarlo se motiven y asuman el cambio como una manera de crecimiento social y personal. Tal cambio es acompañado por el compromiso ante la tarea requerida y en no raras oportunidades, el valor de luchar por ideas y proyectos que deben romper las resistencias de una cultura conformista para trascender. Entonces, cuando la atmósfera creativa permite que la persona o el grupo estén en su zona de mayor potencial de desarrollo la productividad, la originalidad, el sentido del humor y la comunicación se convierten en herramientas cotidianas de una creatividad auténtica que impacta en cambios significativos en la persona y en los procesos y los productos que realiza.

Este criterio parece ser necesario desde un punto de vista lógico. El dinamismo de la personalidad es la causa que puede explicar mejor las cualidades excepcionales de las experiencias y de los productos. Puede también considerarse como el mejor agente unificador de todo el proceso creativo. El hecho de que este proceso, en cualquier caso, ha sido analizado bien dentro de estadios discretos de actividad, bien dentro de estratos o niveles psíquicos claramente diferenciados, bien dentro de distintos de funciones mentales, exige una explicación del por qué operaciones tan diversas se articulan y engranan de modo tan eficiente y avanzan hacia el acto creativo sin esfuerzo. Para ello, se precisa de un principio de unificación y el factor de personalidad en movimiento, en desarrollo, puede servir de tal.

Igualmente, según este condicionante, existiría una relación entre motivación y creatividad, pues la persona que se encuentran en un contexto estimulador de todo su potencial se va a caracterizar, al mismo tiempo, por un caudal motivacional de extraordinaria fuerza.

Comunicación

Es un clima creativo se aprenden nuevas formas de comunicación con los otros y con uno mismo. Se aprende a ponerse en el lugar del otro, comprometerse con sus ideas y permitirle entrar en las propias, escucharlo y mirarlo con respeto, aprender a tolerar al diferente y enriquecerse en la diversidad, compartir fortalezas y limitaciones, sueños y obstáculos. En síntesis, se favorece una comunicación que busca el encuentro, la comprensión, la confianza y mirar más de lo cotidiano. En este espacio creador se exploran y perfeccionan múltiples lenguajes: plástico, gestual, corporal, gráfico, musical, oral, escrito, simbólico, con sus diversas posibilidades expresivas a través de la sinergia y resonancia social e individual

Aplazamiento del cierre

Este condicionante se puede caracterizar por el crear una cultura dentro de cualquiera actividad que se esté efectuando de apertura. Esta se refiere a aquellas características del clima, tanto interno como externo, tanto personal como social, que facilitan que el individuo creativo fluya ante el estado de incubación de ideas en el cual se pueda encontrar actualmente a soluciones futuras, todavía sólo posibles y, en cuanto tales, indeterminadas o sin respuestas. Tres son los elementos que se ha observado que comprenden este no cierre: sensibilidad, tolerancia de la ambigüedad y seguir el curso espontáneo de la vida.

Se ha observado que detrás de una ambiente flexible existe un aplazamiento de un cierre inicial o repentino de una idea que recién comienza a fermentar, o la búsqueda de una solución fácil o predeterminada, por sólo citar un ejemplo.

Puede decirse que es clave para las personas creativas, ya que tiene que ver con la posibilidad de analizar las situaciones que se presentan desde diferentes puntos de vista integradores de una visión totalizadora. Además, se da el rompimiento de una serie de candados mentales que no permiten que la persona tome conciencia de sus errores y por la cual asume una actitud defensiva. Estos asesinos de la creatividad pudieran ser los siguientes a nivel personal: estar sujetos a dogmas que otros le imponen ser esclavos de formulas paralizadas en el tiempo, rutinarios, poseer estereotipos y prejuicios eternamente invariables, carencia de imaginación e ideales, poseer una estrecha experiencia que constituye el limite forzoso de su mente entre otros. En otro nivel los asesinos de la creatividad pueden darse cuando: se estimula la creatividad en los resultados pero no en el proceso, no se cuidan los mejores recursos y en ocasiones se le llena de trabajo administrativo, se convierten en amenazantes aquellas ideas o personas que desafían los paradigmas que se han convertido en grandes dinosaurios entre otras.

Bibliografía

- Amabile, T. (1983). *The social psychology of creativity*, Nueva York: Springer- Verlag.
- Betancourt, J. (1992). *Teorías y prácticas sobre la creatividad y calidad*. Cuba: Academia.
- Betancourt, J. et al. (1994). *La creatividad y sus implicaciones*. Cuba: Editorial Academia.
- Betancourt, J. (1996). *Psicología y creatividad. Apuntes y reflexiones*. Guadalajara: Uni-versidad de Guadalajara.
- Elkonin, D.B. (1984). *Psicología del juego*. Cuba: Pueblo y Educación.
- Lipman, M. (1997). *Pensamiento complejo y educación*. Madrid: Ed. De la Torre.
- Lipman, M. Sharp, A. M. y Oscanyan, F. (1997). *La filosofía en el aula*. Madrid: Ed. De la Torre.
- Rogers, C y H. J. Freiberg. (1996). *Libertad y creatividad en la educación*. Barcelona: Paidós.
- Torrance, E. (1976). *Educación y capacidad creativa*. España: Marova.
- Torre, S. de la (1987). *Educación en la creatividad. Recursos para el medio escolar*. Madrid: Narcea.
- Torre, S. de la (1993). *Creatividad plural*. Barcelona: PPU.
- Torre, S. de la (1993). *Aprender de los errores*. Madrid: Escuela Española.
- Torre, S. de la (1997). *Creatividad y formación*. México: Trillas.
- Vigotsky, L.S. (1979). *El desarrollo de los procesos psíquicos superiores*. Barcelona. España: Ed. Grijalbo.