



LA ESTIMULACIÓN DEL PROCESO CREATIVO COMO COMPETENCIA TRANSVERSAL EN LA EDUCACIÓN

STIMULATING THE CREATIVE PROCESS AS A TRANSVERSAL COMPETENCE IN EDUCATION

Autora:

María Soledad Pérez Novoa

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-4297-3682>

Fundación Colegio Americano de Quito

Quito - Ecuador

LA ESTIMULACIÓN DEL PROCESO CREATIVO COMO COMPETENCIA TRANSVERSAL EN LA EDUCACIÓN

STIMULATING THE CREATIVE PROCESS AS A TRANSVERSAL COMPETENCE IN EDUCATION

Resumen

En un mundo tecnológico y globalizado, cuyos procesos y modos de vida se comparten y cambian rápidamente, lo esencial ya no es simplemente transmitir el conocimiento, sino crearlo y adaptarlo. Desde la educación, formar seres aptos para las nuevas demandas sociales implica fomentar las habilidades del pensamiento creativo constantemente. Para ello, es necesario comprender y respetar el proceso creativo, sus cimientos, sus componentes y los elementos que en él pueden influir positivamente. Tras una metodología de investigación documental y recopilación bibliográfica, se exponen definiciones y conceptos de algunos autores con amplia investigación en el campo de la creatividad, así como algunas sugerencias, métodos y estrategias que pueden implementarse de manera conciente y práctica en el aula. Tras este recorrido conceptual y práctico, se comprende que la creatividad no es solamente una virtud de algunos, y más allá de reflejar una actitud de vida, también puede desarrollarse gracias a la estimulación y al ejercicio constante.

Descriptores: Proceso creativo, pensamiento lateral, educación.

Abstract

In a technological and globalized world, where processes and lifestyles are shared and changed rapidly, what is essential is no longer just transmitting knowledge, but constantly creating and adapting it. In education, preparing individuals for new social demands involves fostering creative thinking skills on a regular basis. To achieve this, it is necessary to understand and respect the creative process, its foundations, components, and the elements that can positively influence it. Through a documentary research methodology and bibliographic compilation, definitions and concepts from various authors with extensive research in the field of creativity are presented, along with suggestions, methods, and strategies that can be consciously and practically implemented in the classroom. Through this conceptual understanding and practical approach, creativity is understood not only as a virtue of a few, but as something that can be developed through stimulation and constant practice.

Keywords: Creative process, lateral thinking, education.

La estimulación del proceso creativo como competencia transversal en la educación

María Soledad Pérez Novoa

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, se han atribuido diversos significados y conceptos al término *creatividad*; unos -y los más antiguos- alegando su relación con la creación del mundo, el creador y lo divino; otros con la imaginación, la personalidad, la novedad y, sobre todo en la actualidad, la capacidad de resolver problemas. Lo cierto es que a pesar de la diversidad conceptual, actualmente se habla mucho de la necesidad de incentivar la creatividad en todos los campos del conocimiento, y aparecen constantemente métodos sistemáticos y estrategias para desarrollarla.

Partiendo de la idea de que la creatividad puede estimularse en el ámbito de la enseñanza-aprendizaje, ¿cuáles métodos son ideales para estimular la creatividad en el ámbito escolar y fomentar otro tipo de habilidades de pensamiento? La necesidad de no descuidar el desarrollo del pensamiento creativo en la educación, ha trazado el recorrido del presente trabajo por las definiciones de creatividad, la descripción del proceso creativo y algunas propuestas de trabajo sistemático para el aula.

En su artículo de investigación “La Creatividad, una revisión científica”, Morales (2017) recopila y explica algunos conceptos sobre la creatividad, priorizando los estudios neurocientíficos sobre su desarrollo. Tras una revisión y análisis de textos, su objetivo es lograr un correcto abordaje del término, presentando variadas características y definiciones. La autora llega a la conclusión de que ningún concepto de creatividad es capaz de abarcar todas las características existentes y, sin desmerecerse, pueden variar de acuerdo a su enfoque. Éstos oscilan entre la relación de la creatividad con la producción, su relación con la capacidad de pensamiento o su relación con la personalidad de la persona.

La autora concluye que hay una gran cantidad de estudios sobre la creatividad desde diversos enfoques que difícilmente han logrado relacionarse o unificarse bajo un mismo concepto, pero que es importante estudiarla desde el terreno científico e incentivar su desarrollo desde estos aspectos comunes.

La estimulación del proceso creativo como competencia transversal en la educación

María Soledad Pérez Novoa

Asimismo, Aris y Millán (2022) exponen en su investigación “Alumnos de secundaria con altas capacidades, investigación sobre su capacidad”, la variedad de definiciones, conceptos y características que varios autores han propuesto respecto al término *creatividad*, pero toman como modelo los principales aspectos descritos por Torrance en 1974 y por Hu y Adey en 2002. Con el objetivo de “profundizar sobre cómo fomentar, potenciar y nutrir la creatividad” (Aris y Millán, 2022) y analizar, a su vez, las dimensiones de la creatividad en estudiantes de altas capacidades, aplican el modelo del Test de Torrance (1974) que mide las habilidades del pensamiento divergente, y el Test de Pensamiento científico-creativo de Hu y Adey (2002), que combina también cuestiones de pensamiento científico a la par de la creación.

Tras una metodología de investigación mixta de carácter cualitativo y cuantitativo, aplicada a 208 estudiantes escolarizados, concluyen que “los estudiantes con altas capacidades obtienen puntuaciones superiores en cuanto a fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración” (Aris y Millán, 2022), demostrando la relación de la creatividad con otras funciones cognitivas y recomendando desarrollar estas dimensiones creativas en el ámbito de la enseñanza-aprendizaje en conjunto con el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje por proyectos y el trabajo colaborativo.

Partiendo de una recopilación de algunos conceptos ligados a la creatividad, y el análisis de procesos y detonadores creativos, en este trabajo se presentan métodos y estrategias para estimular el desarrollo del pensamiento creativo en la educación. A través de una metodología de investigación documental y revisión bibliográfica, se exponen primeramente algunas definiciones del concepto de creatividad y su relación con el pensamiento lateral. Posteriormente, se analizan los componentes o dimensiones creativas, mientras se refieren algunas estrategias para estimular cada uno de ellos.

Finalmente, se introducen algunos métodos sistemáticos que permiten impulsar cualquier trabajo creativo en el ámbito educativo de forma procesual. Este recorrido

La estimulación del proceso creativo como competencia transversal en la educación

María Soledad Pérez Novoa

evidencia la importancia de fomentar el desarrollo creativo de manera transversal y en todas las disciplinas, impulsando la formación de estudiantes con habilidades y actitudes para los desafíos actuales.

DESARROLLO

El concepto creatividad

A lo largo de la historia, han surgido diversas definiciones sobre el término *creatividad*, y, si bien todos están conectados a la capacidad de crear o dar origen a algo, sus enfoques refieren a procesos y contextos variados. La evolución del término ha estado sujeta a “los cambios de paradigma ideológico y social” durante la historia (García, 2013, p.6), lo que evidencia también su gran correlación con la cultura y la sociedad. Afirmando la naturaleza multidimensional del término, García (2013) expone un análisis de su desarrollo desde la antigüedad, pasando por la edad media y la época del renacimiento, hasta la actualidad. El término *creación*, en una época marcada por el cristianismo como la Edad Media en occidente, hacía referencia al origen del mundo y a su creador Dios.

En el Renacimiento, aparece el término *creatividad* muy ligado al poder de la imaginación, siendo los seres creadores aquellos artistas con características casi divinas, mientras que en el siglo XIX, con el aparecimiento de nuevos estilos artísticos, el término llega a representar lo novedoso, lo diferente en el arte, incluso la locura. El contexto del siglo XX, con un crecimiento significativo en producción industrial y áreas del conocimiento, se expande el término creatividad a varios campos, ya no necesariamente ligados al arte, y se la empieza a estudiar desde el ámbito de la psicología.

Se puede decir que en la actualidad, el término *creatividad* se concibe desde un enfoque interdisciplinario y se visualiza la interrelación constante del ser creador y su público. García (2013) explica que las nuevas tecnologías y el internet han generado nuevos escenarios, en donde el receptor interactúa con la creación, reforzando la

La estimulación del proceso creativo como competencia transversal en la educación

María Soledad Pérez Novoa

creación colectiva y colaborativa. Expandiéndose más allá del arte y el diseño, han surgido también procesos sistemáticos para potenciar la creatividad, como el *Design Thinking*, que se aplica en la actualidad en medios empresariales, relacionados a la ingeniería, educación, política, o ciencias sociales (García, 2013). Procesos como este, dan mucha importancia al trabajo colaborativo y a la integración de profesionales de distintos campos.

Dentro de este marco conceptual tan amplio, y junto a un interés creciente por el desarrollo de la creatividad, se puede indagar cuáles son las definiciones del término más aceptadas para los propósitos de este trabajo. El enfoque y la definición de Torrance en 1974 dan una idea general aplicada a varios campos: la creatividad es “el proceso de detectar problemas o lagunas en la información, formar ideas de hipótesis, probar y modificar estas hipótesis, y comunicar los resultados” (Aris y Millán, 2022, p.2).

En el año 2013, Elisondo y Danolo (Campos, 2018, pp.170) también indican que la creatividad está asociada a la capacidad de un individuo para resolver problemas; sin embargo, vale recordar que la búsqueda de alternativas y nuevas ideas marcan la diferencia. Por ello, y para complementar, se cita a Elisondo (2018), quien alega que se trata de “una variedad de acciones o actividades humanas que conducen a resultados apreciados más o menos como novedosos, originales, valiosos o significativos” (p.152).

La creatividad y su relación con el pensamiento lateral.

La creatividad, cuando se le atribuye la característica de la innovación y originalidad, implica la búsqueda de soluciones distintas a un problema, y en este camino se produce la activación de otros patrones de pensamiento. Según Campos (2018), el *pensamiento lateral* “consiste en buscar una solución no convencional a un problema, ampliando el abanico de posibilidades a respuestas que la lógica generalmente ignoraría” (p. 170).

La estimulación del proceso creativo como competencia transversal en la educación

María Soledad Pérez Novoa

Es decir, el pensamiento lateral (término acuñado por Bono) y el pensamiento divergente (término acuñado por Guilford) permiten recorrer una cantidad de respuestas o caminos distintos a los cotidianos para llegar a una solución. Como expresa Suñer-Rabaud (2018), consultora y coach en creatividad, para Edward Bono, el pensamiento lateral es “encontrar soluciones a los problemas sin utilizar el patrón lógico de pensamiento” (UOC-Universitat Oberta de Catalunya, 2018, 8m00s), rompiendo con las pautas clásicas y, como se dice popularmente, *pensando fuera de la caja*.

El pensamiento divergente o lateral puede estimularse a partir de múltiples estrategias, empezando por el cuestionamiento. Como docentes, es necesario partir de metodologías que inviten a la indagación y motivar la búsqueda por caminos alternativos. Al momento de analizar un objeto, un proceso o una situación, conviene recurrir constantemente a las preguntas, ¿por qué se hacen las cosas de esta manera?, ¿existen otras formas posibles?, ¿qué pasaría si cambio uno de los elementos por otro?, ¿qué pasaría si el contexto es distinto? y activar un proceso mental que produce numerosas ideas a partir de un solo estímulo, de un problema o de una necesidad.

Activar el pensamiento lateral, en primera instancia, puede tomar un tiempo, ya que requiere del fortalecimiento de otros elementos creativos como la fluidez y la flexibilidad mental. En el siguiente apartado, se expondrán más claramente estos conceptos. De momento, es importante enfatizar que la aproximación a un problema debe hacerse desde distintos ángulos, validando incluso los irreales o aparentemente descabellados. Se debe recordar que muchas de las ideas nuevas y originales han surgido del error o del accidente.

Componentes de la creatividad y su estimulación constante en el ámbito educativo

Alrededor de la creatividad como capacidad o habilidad humana, se consideran varios conceptos que en ella influyen o de ella devienen. En la década de los sesenta,

La estimulación del proceso creativo como competencia transversal en la educación

María Soledad Pérez Novoa

el educador científico Mel Rhodes analiza la creatividad y la explica a través de su modelo de las 4P's, en el cual, detalla que su naturaleza depende de la interacción de 4 elementos principales: la persona, el producto, el proceso y el ambiente (Aris y Millán, 2022). Al presentar estos términos, motiva a prestar especial atención a cada uno de ellos para su desarrollo en cualquier ámbito, y se han desplegado, alrededor de ellos, una variedad de estrategias y consideraciones a tomar en cuenta.

Los cimientos de la persona creativa y su entorno

Previo a la realización de ejercicios que fortalezcan directamente el proceso creativo, se debe comprender qué factores son importantes en la preparación de la persona, así como su entorno. Estos factores pueden facilitar y predisponer el proceso creativo. En primer lugar, y considerando el componente actitudinal frente a la creatividad, se debe prestar atención al clima socio-emocional y al entorno. En segundo lugar, se deben considerar otras habilidades de pensamiento relacionadas, que también requieren de preparación y ejercicio constante. Como resaltan Cancino y Picos (2018), el desarrollo creativo implica procesos cognitivos ordinarios que dependen de la experiencia y el esfuerzo (p.172).

Gardner (2017) habla de la preparación de la *mente creadora*, como una de las 5 mentes que deben formarse para profesionales del futuro. La mente creadora es la que encuentra nuevas preguntas, nuevas respuestas, nuevos enfoques y nuevos productos; no obstante, Gardner (2017) concluye que su desarrollo se apoya sobre los cimientos de las otras dos mentes: la *mente disciplinada* y la *mente sintetizadora*.

La *mente disciplinada* permite profundizar y expandir cualquier tipo de conocimiento gracias a la autogestión y evaluación constante del aprendizaje, mientras que la *mente sintetizadora* faculta su organización, relación y síntesis. Gardner (2017) demuestra que la mente creadora se apoya en estos procesos cognitivos, y solo las personas que dominan un campo (o área de conocimiento), y son capaces de organizar esta información y establecer conexiones, tienen la

La estimulación del proceso creativo como competencia transversal en la educación

María Soledad Pérez Novoa

posibilidad de hacer algo que pueda considerarse creativo (Gardner, 2017, 23:15). El ámbito educativo, en donde se estimulan habilidades de pensamiento reflexivo, lógico, planificador y crítico, constituye uno de los principales promotores de las habilidades creadoras. Resulta primordial estimular estos procesos cognitivos y poner especial atención al desarrollo de las funciones ejecutivas como cimientos o ejes para el desarrollo creativo..

Al considerar que la persona funciona y actúa a partir de su interacción con el ambiente, se comprende que la creatividad es también un factor sociocultural sujeto al entorno. Partiendo de este enfoque, el ambiente o contexto y los objetos que en él interactúan, adquieren también especial importancia. Elisondo (2018) afirma que “las emociones, los vínculos y los objetos de la cultura juegan un papel destacado en los procesos creativos” (p.153).

Por ello, se considera que la creatividad, además de ser una destreza cognitiva, también es una actitud. Se sabe que florecerá dentro de un clima emocional adecuado y requerirá de destrezas sociales y de comunicación para expresarse. El ámbito educativo deberá propiciar un clima de confianza, de libertad de elección y expresión, de surgimiento de experiencias sensoriales y vivenciales y de discusión ante los diferentes puntos de vista. Un ambiente flexible y que propicie la indagación será el ideal para estimular la creatividad.

El fortalecimiento de las habilidades socio-emocionales favorecerá el desarrollo de la creatividad al afianzar la autoestima, la automotivación y el clima socialmente armónico. Dentro de una metodología holística de educación, que considera la educación socio-emocional a la par de la educación cognoscitiva, la creatividad podrá convertirse en una forma de expresión natural del estudiante.

Bajo la alusión hecha al entorno creativo, vale mencionar también la importancia de la estructuración del ambiente para fomentar los procesos creativos. Si bien muchos procesos creativos parten de ideas mentales, muchos otros parten de la exploración y la interacción con los materiales del entorno. Existen escuelas y

La estimulación del proceso creativo como competencia transversal en la educación

María Soledad Pérez Novoa

colegios que van incorporando y destinando espacios para la creación como pequeños laboratorios o talleres, poniendo atención en la variedad, diversidad, organización y estructura. Gadea y Mara (2022) recuerdan que el ambiente es el *tercer maestro*, y enfatizan la importancia de diseñar “los objetos (cantidad y variedad) que se disponen en cada propuesta, los sonidos y silencios, los gestos. Aspectos como el color, la luz, las sombras, las texturas, los componentes del material, movimientos, distintos soportes, tamaños y escala pueden provocar sensaciones diversas, todas a tener en cuenta en función del tipo de provocaciones que se quiera generar” (Gadea y Mara, 2022, p.224). El ambiente para cada proyecto estudiantil debe desatar curiosidad e invitar a la exploración.

Fluidez, flexibilidad y originalidad: estrategias favorecedoras

Ahora bien, inmersos en la estimulación directa del pensamiento creativo, se deben considerar y entender sus principales dimensiones. Partiendo de la definición del término creatividad de Torrance en 1974, como “la capacidad de las personas para producir ideas diferentes, originales, y alternativas como respuesta a problemas determinados” (Aris y Millán, 2022, p.2), se evaluarán los elementos identificados por el mismo autor. Estas dimensiones permiten abordar la creatividad de manera fragmentada y quizás secuenciada, y comprenden: la fluidez, la flexibilidad y la originalidad.

Según Couñago (2020), la fluidez está relacionada con la capacidad de proponer un gran número de respuestas a un problema, poniendo más énfasis en la cantidad que en la calidad. La flexibilidad, por otro lado, es la capacidad para interpretar situaciones desde diversas perspectivas y ser capaz de abordar los problemas desde diversos enfoques. La originalidad, por su parte, se refleja en productos o respuestas innovadoras, que salen de lo usual.

Generalmente, la fluidez es el elemento de la creatividad que se emplea en las fases iniciales de un proceso, y éste, junto a la flexibilidad mental, permiten el

La estimulación del proceso creativo como competencia transversal en la educación

María Soledad Pérez Novoa

posterior acercamiento a la innovación y originalidad. Entendiendo estas dimensiones creativas, se pueden emplear varios ejercicios y estrategias para reforzarlas de manera individual y transversal en el ámbito educativo. Para estimular la fluidez mental, es recomendable realizar ejercicios que permitan a los estudiantes despertar su mente, pensar con rapidez y generar el mayor número de ideas en un corto período de tiempo. ¿Cuántos objetos del aula pueden nombrar que tengan 4 ángulos? ¿Cuántos alimentos de color rojo pueden nombrar en un minuto? ¿Cuántos animales empiezan con la letra P?

La fluidez se la puede trabajar también desde la parte gráfica, dibujando objetos a partir de puntos, líneas y figuras básicas; o completando dibujos incompletos en un determinado período de tiempo. Al estimular la fluidez mental, se debe incentivar a los estudiantes a perder el miedo por respuestas erróneas o inusuales, para fomentar más la velocidad y libertad de pensamiento.

Como se mencionó anteriormente, la flexibilidad mental está muy relacionada al pensamiento lateral y a la capacidad de dar respuestas alternativas a un problema. Couñago (2020) menciona algunas estrategias inspiradas en el Test de Torrance, cuyos ejercicios provocan la flexibilidad desde la parte verbal y gráfica. Invitar a los estudiantes a elaborar una serie de preguntas a partir de una imagen o fotografía, quizás ambigua o sugerente, y expandir su capacidad de preguntar más allá de lo evidente, es un buen ejercicio para ampliar su perspectiva. Al observar una imagen, generalmente las primeras preguntas refieren al objeto en sí y a la situación: ¿qué es y qué sucedió?

Como docentes, se debe procurar expandir el pensamiento de los estudiantes hacia otras cualidades o particularidades de la situación, como el tiempo en el que sucedió, qué pasó antes y que pasará después, otros agentes involucrados en la situación, situaciones adversas o extraordinarias que pudieron suceder, etc. Es clave fomentar la consideración de todos los factores posibles, e incluso, los imposibles.

La estimulación del proceso creativo como competencia transversal en la educación

María Soledad Pérez Novoa

múltiples interpretaciones. Adquieren su significado una vez que el estudiante le asigna un título. Price revela que los estudiantes pueden crear sus propios *doodles* a partir de la experimentación con figuras básicas y garabatos. Estos ejercicios, que surgen de la interpretación y percepción personal, resultan en respuestas innovadoras y muchas veces inusuales, por lo que adicionalmente generan diversión en el aula.

Procesos sistemáticos para estimular el pensamiento creativo y la generación de ideas en el aula

Para iniciar con una visualización sistemática del proceso creativo, es útil analizar primeramente las 4 fases planteadas por Wallas en 1926 (Jeffrey, 2019) como una base práctica para otros métodos. El proceso de creación inicia con la *preparación*, fase en la cual la mente se prepara observando y estudiando constantemente el caso a resolver. Luego viene la *incubación* o período de germinación de una idea y normalmente toma su tiempo.

La *iluminación* es la etapa de generación de ideas y la *verificación* comprende la etapa en la cual se evalúan y verifican. Esta primera propuesta puede ser simple en cuanto a la explicación de las etapas del proceso creativo, pero constituye una buena base para comprenderlo e impulsarlo. A partir del proceso planteado por Wallas, han surgido nuevas propuestas, muy usadas en la actualidad, para desarrollar productos o resolver necesidades.

El *Design thinking*, un proceso de creación que nace originalmente del campo del diseño, se define como un proceso cognitivo y ofrece estrategias creativas para la resolución de problemas. Las etapas que plantea incentivan a analizar, sintetizar, divergir, compartir y proponer, fomentando el trabajo colaborativo. El énfasis que hace este proceso en la observación y en el cuestionamiento promueve la empatía, la comprensión del comportamiento y necesidades humanas, así como la creación de productos o experiencias que conecten con el ser humano. Por ello, es una metodología centrada en el usuario.

La estimulación del proceso creativo como competencia transversal en la educación

María Soledad Pérez Novoa

Según Castillo (2014), el *Design Thinking* está basado en el experimentalismo y es un proceso dinámico. Aunque no necesariamente se trate de un proceso lineal, comprende las siguientes etapas: *empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar*. La etapa de empatizar promueve la observación, la percepción de la interacción del público con algún objeto o producto en determinado contexto y sin prejuicios establecidos.

Se procede a definir el problema de manera concreta. La fase de ideación es óptima si se generan muchas ideas, estimulando justamente el pensamiento lateral y divergente y buscando respuestas fuera de lo común. En esta etapa, es importante estimular la fluidez y la flexibilidad mencionadas anteriormente. Las ideas que no se desechan avanzan a su materialización o elaboración de prototipos. Finalmente, se evalúa la interacción del producto creado con el usuario.

El método del *Design Thinking* propone un trabajo sistemático dividido por etapas, alineado también con las fases del proceso creativo. Hay que considerar que cada etapa de éstas puede valerse de técnicas variadas para su desarrollo, que a su vez ayuden a encaminarlas, guiarlas y enriquecerlas. La guía *Design Thinking Bootleg* (2022) de la escuela *Stanford d.school* del Instituto de Diseño de Stanford, recomienda guiar la fase de *Empatizar* a través de la indagación. Preguntas abiertas que partan del *qué, cómo y por qué*, entrevistas, discusiones grupales, mapas de empatía, análisis, etc. son algunas de las sugerencias.

El tan conocido *brainstorming* o el *bodystorming* y algunas herramientas tomadas del *Visual Thinking* encajan perfectamente en las etapas de generación de ideas. La guía del docente y los retos que se impongan a los estudiantes marcan la diferencia en la dirección creativa que puedan tomar estos proyectos. Es muy recomendable considerar también que los procesos de creación no siempre siguen un proceso lineal o regido al tiempo establecido, y la flexibilidad del docente también contribuye para el éxito de los mismos.

La estimulación del proceso creativo como competencia transversal en la educación

María Soledad Pérez Novoa

Otra de las técnicas que aportan al proceso de generación de ideas para un determinado problema o reto, es el método SCAMPER, creado por Bob Eberlee en 1972 (Design Thinking España, 2020). SCAMPER es un acrónimo para *Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Proponer otro uso, Eliminar y Reorganizar*. La técnica recuerda que todos los procesos de creación parten de lo que ya existe, y lo que en realidad sucede en un proceso creativo es la modificación y adaptación de ideas preexistentes para producir algo original. Se la puede aplicar a la creación de productos, obras o servicios, e incluso constituye un buen método para reforzar y enriquecer los procesos creativos.

Según Design Thinking España (2020), la técnica SCAMPER puede complementarse al proceso del Design Thinking para la etapa de ideación, y es de utilidad para quienes no saben por dónde empezar. La indagación y el cuestionamiento deben constituir la base para aplicar esta técnica. Marugán (2022) afirma que está “basada en el poder de las preguntas para cuestionar, salir de la caja y crear”(p.3) y propone las siguientes preguntas para su ejecución:

1. Sustituir: ¿cuáles elementos pueden ser sustituidos?
2. Combinar: ¿cuáles combinaciones pueden ser imaginadas?
3. Adaptar: ¿cuál elemento podría ser incorporado y adaptado?
4. Minimizar o magnificar: ¿cuáles elementos podrían tener menor o mayor importancia o magnitud?
5. Proponer otros usos: ¿cuáles usos adicionales puede tener el objeto en cuestión?
6. Eliminar: ¿cuáles elementos podrían ser eliminados?
7. Reordenar: ¿cuáles elementos pueden asumir una forma distinta?

De esta manera, SCAMPER lleva a generar ideas partiendo de estos 7 conceptos distintos que pueden estimular el pensamiento lateral al explorar caminos diferentes para llegar a un resultado.

La estimulación del proceso creativo como competencia transversal en la educación

María Soledad Pérez Novoa

CONCLUSIÓN

Tras un análisis de varios conceptos, elementos y atribuciones dadas al término creatividad, y para los propósitos educativos, se puede hablar de aquel potencial humano que permite crear algo nuevo, aportar con soluciones innovadoras a los problemas, romper esquemas y transformar la realidad existente. Es importante considerar que el potencial de crear lo tienen todos y que, a pesar de las características personales que podrán potenciar o no el proceso creativo, la creatividad puede desarrollarse en mayor y menor medida dependiendo de los estímulos del medio, y es aquí en donde la escuela juega un papel importante. El enfoque actual respecto a la creatividad, invita más a la preparación, a la estimulación y al ejercicio constante.

La clave para la creatividad es fortalecer una serie de habilidades y actitudes, que van desde las habilidades de pensamiento, organización y síntesis, hasta la preparación del entorno, el proceso, y el fomento de la mentalidad abierta y flexible. Implica saber obtener la información, conectarla con los conocimientos previos, y transformarla en ideas y conceptos propios que aportarán de alguna manera a la realidad. Es entender que todo lo que conocemos está sujeto al cambio, nada está dicho ni es estático. Es comprender que todos son capaces de crear conocimiento antes que simplemente transmitirlo o reproducirlo. El inicio de este proceso conlleva cuestionar lo que ya está hecho y buscar alternativas de cambio, superando el miedo a probar lo diferente y tomando riesgos. Una persona creativa es quien ha adoptado esta actitud ante la vida.

Estimular la creatividad en la educación implica respetar y alentar el desarrollo natural del ser humano, cuya curiosidad es innata en sus primeros años de vida, su expresión es libre y placentera y su motivación no cesa hasta conseguir lo que quiere. No hay razón para frenar este proceso exponiendo a los niños a esquemas propios de

La estimulación del proceso creativo como competencia transversal en la educación

María Soledad Pérez Novoa

los adultos. Sí es conveniente, en cambio, acompañarlos en el proceso de la indagación, de la imaginación y del juego, y guiar constantemente con estrategias que respeten, por un lado, las etapas del proceso creativo, y que los transporten por caminos diversos en esta búsqueda, estimulando el pensamiento divergente o lateral.

Es vital que las metodologías educativas y las estrategias se direccionen siempre hacia los requerimientos de profesionales futuros. En la actualidad, se habla de el *nómada del conocimiento*, definido por Roca (2019) como profesionales ágiles, creativos e innovadores; flexibles ante los cambios y necesidades tan versátiles de los nuevos tiempos. La autora afirma que las empresas reclutan a gente por “la actitud y la capacidad para implementar habilidades ante los nuevos desafíos (...), usan su conocimiento y versatilidad para poder hallar soluciones experimentales a los problemas que a día de hoy no sabe cuáles serán” (Roca, 2019).

Por ello, educar con y para la creatividad se ha vuelto algo esencial en los últimos años. Como varios autores lo han propuesto, la creatividad puede reforzarse poniendo especial atención a cada uno de sus componentes, y considerando los elementos que en ella influyen como el ambiente y el proceso. Los procesos sistemáticos expuestos aplican a varias disciplinas, por lo que conocer y adoptar ciertos métodos resulta de gran beneficio para cualquier campo de la educación. La divulgación de lo que se conoce respecto a la creatividad permitirá trabajarla de manera transversal en el ámbito educativo, volviéndose parte de la filosofía de las instituciones educativas, a la par de la educación en valores y habilidades socio-emocionales.

REFERENCIAS

Aris, N. y Millán, M. (2022). Gifted high school students, research on their creativity. *HUMAN REVIEW. International Humanities Review / Revista Internacional De Humanidades*, 13(2), 1–10. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4013>

La estimulación del proceso creativo como competencia transversal en la educación

María Soledad Pérez Novoa

- Campos Cancino, G. y Palacios Picos A. (2018). La creatividad y sus componentes. *Creatividad y Sociedad* (27) 167-183. <https://bit.ly/2wsHxCP>
- Cancino, G. A. C., & Picos, A. P. (2018). La creatividad y sus componentes. *Creatividad y sociedad: revista de la Asociación para la Creatividad*, 27, 167-183. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7000799>
- Castillo-Vergara, M., Alvarez-Marin, A., & Cabana-Villca, R. (2014). *Design thinking: cómo guiar a estudiantes, emprendedores y empresarios en su aplicación*. Ingeniería Industrial, 35(3), 301-311.
- Couñago, A. (12 de octubre de 2022). *¿Qué implica el proceso de enseñanza-aprendizaje? Eres mamá*. <https://bit.ly/3BLfvEd>
- De Bono, E. (1970). *El pensamiento lateral: Manual de creatividad*. Editorial Paidós.
- Design Thinking España. (2 de septiembre de 2020). *Método SCAMPER con ejemplos y aplicación en Design Thinking y otros procesos creativos*. YouTube. <https://bit.ly/3IwFSBA>
- Elisondo, R. C. (2018). Creatividad y educación: llegar con una buena idea. *Creatividad y sociedad: revista de la Asociación para la Creatividad*, 27, 145-166. http://ri.conicet.gov.ar/bitstream/11336/98611/2/CONICET_Digital_Nro.fa846877-e98a-4ef5-8a51-41e187069583_A.pdf
- Gadea, F. V.; Mara, P. M. . Arte y educación: concebir el espacio del atelier como una oportunidad de innovación didáctica . *Revista Linhas*, Florianópolis, v. 23, n. 51, p. 215 - 236, 2022. DOI: 10.5965/1984723823512022215. Recuperado de: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/22029>.
- García, Teresa.(2013). *Arte, creatividad y diseño*. Catalunya: UOC.
- Marugán, F.. (2022). Simplificación del modelo Scamper para el desarrollo de imágenes creativas en publicidad. *Visual Review*, 9(Monográfico), 1–11. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3593>
- Jeffrey, S. (2 de diciembre de 2019). *The Creative Process: Decoding the Four Stages of Creative Work*. Scott Jeffrey. <https://bit.ly/3MnyGZN>
- Morales, C. (2017). La creatividad, una revisión científica. *Revista científica de Arquitectura y Urbanismo*, 38(2), 53-62. <https://www.redalyc.org/pdf/3768/376852683005.pdf>
- Niemann, C. (n.d.). Sunday sketches. Christoph Niemann. <https://www.christophniemann.com/detail/sunday-sketches-2/>
- Panke, S. (2019). Design thinking in education: Perspectives, opportunities and challenges.

La estimulación del proceso creativo como competencia transversal en la educación

María Soledad Pérez Novoa

Open Education Studies, 1(1), 281-306. <https://bit.ly/43fxhLz>

Rebeca Profe. (2017, 21 junio). *Educación del futuro / Howard Gardner* [Video].

Roca, R. (2019). Knowmads: el profesional del siglo XXI crece. Esglobal- Política, economía e ideas sobre el mundo en español. FRIDE. <https://www.esglobal.org/knowmads-el-profesional-del-siglo-xxi-crece/>

Tallfellow Press. (n.d.). *Doodles compendium*. Tallfellow Press. <https://tallfellow.com/doodles-compendium/>

UOC - Universitat Oberta de Catalunya. (4 de mayo de 2018). *Edward De Bono y el pensamiento lateral. Alternativas* [Video]. YouTube. <https://bit.ly/3Mw7TL4>

UOC - Universitat Oberta de Catalunya. (4 de mayo de 2018). *MOOC UOC. El pensamiento*

divergente [Video]. YouTube. <https://bit.ly/43yiNXB>

User, G. (4 de mayo de 2022). *Design Thinking Bootleg*. Stanford d.school. <https://stanford.io/2P5xuys>

.