

CREATIVA MENTE

MENTE
CREATIVA

CREATIVA
MENTE

MENTE
CREATIVA

CREATIVA
MENTE

MENTE
CREATIVA

CREATIVA
MENTE



Creativa mente es resultado de la propia creatividad humana singular, la cual proviene de la imaginación, atributo de todos los seres humanos. Parte de la premisa que las instituciones no sólo no promueven la creatividad, sino que la bloquean. Por ello se aboca a recuperar de otros autores y de la propia autora ejercicios y estrategias para fomentar la creatividad.

Aquí comparto una serie de reflexiones sobre la creatividad, aderezadas con una serie de experiencias, propias y de otros. ¡Sumerjémonos en la creación de historias o cuentos fantásticos y a la vez educativos.

Creativa mente

Mónica García Pelayo

Creativa mente

Mónica García Pelayo

Primera edición, 29 de noviembre de 2022

© Derechos reservados por la Universidad Pedagógica Nacional, Carretera al Ajusco
núm. 24, col. Héroes de Padierna, Tlalpan, CP 14200, Ciudad de México
www.upn.mx

Esta obra fue dictaminada por pares académicos.

ISBN UPN 978-607-413-465-0

LB1062

G37

García Pelayo, Mónica.

Creativa mente / Mónica García Pelayo. -- Ciudad de México :
UPN, 2022.

1 archivo electrónico (88 p.) ; 658 KB ; archivo PDF. --
(Horizontes educativos)

ISBN 978-607-413-465-0

1. Creatividad 2. Pensamiento creativo (Educación) I. t. II.
Serie.

Queda prohibida la reproducción parcial o total de esta obra, por cualquier medio,
sin la autorización expresa de la Universidad Pedagógica Nacional.
Hecho en México.

Agradecimientos

*A mis padres, quienes con su espíritu lúdico y creativo
me enseñaron con hechos, que la vida podía ser de otra manera.*

*A mis hijas, Priscila y Selene, quienes han sido siempre
la fuente de inspiración y el acicate
para cambiar simbólicamente el mundo.*

*A Toño, con quien siempre cuento
y me encantan los cuentos.*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	11
EL HOMBRE: SER CREADOR	13
LA CREATIVIDAD, PARIENTE DE LA IMAGINACIÓN	17
Un cambio de la percepción	22
Originalidad	24
Pensamiento divergente.....	25
Libertad	30
Rechazo.....	31
Miedo.....	32
CREATIVIDAD Y ESCUELA	35
Fomentar la creatividad	39
EL TRABAJO CREADOR	43
¡Con lo que tengas!	44
Hacer preguntas	45
Crear es jugar.....	46

Crear para aprender	48
Resistencias al pensamiento creador	49
Otorgar validez.....	49
<i>El rechazo social</i>	50
El prejuicio contra lo nuevo	51
EXPERIENCIAS CREATIVAS	53
Ser creativo	56
El error catalizador de la creación.....	58
Comete un error pronto y rápido	59
EJERCICIOS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD	63
Imaginando con música	63
Y esto: ¿Para qué puede servir?.....	64
Viaje a lo desconocido	65
Combinación de objetos o animales	66
Experimentando la creatividad	67
CREANDO HISTORIAS	69
El fascinante arte de crear	77
REFERENCIAS	88

*Si consideramos la creatividad como un recurso
al que acudimos continuamente para realizar
algo desde la nada, comprendemos que nuestros
temores nacen de la necesidad
de hacer realidad lo inexistente*

CATMULL

INTRODUCCIÓN

Este libro parte del reconocimiento de la existencia de la capacidad imaginaria humana que nos permite crear o dar vida a infinidad de pensamientos, objetos, organizaciones, instituciones, entre otros. Por ello, se retoma a la imaginación, sustento de la creatividad, materia prima para la transformación del pensamiento, de los propios sujetos, de nuestro entorno y de nuestras instituciones. Todos los sujetos tenemos la potencialidad de ser creadores, aunque ello se evidencia comúnmente cuando hay un deseo o una necesidad de cambiar lo existente.

En el presente texto se aportan distintas nociones de creatividad, a la vez que se señalan diferentes maneras de fomentarla, así como se advierten los obstáculos y resistencias al pensamiento creador.

A lo largo de la obra se comparten una serie de experiencias y ejercicios creativos exitosos que se pretende sean de utilidad para los lectores.

Finalmente, en *Creando historias* muestro de manera sintética algunas estrategias utilizadas para crear narraciones fantásticas para niños, que por ello no dejan de ser educativas.

¡Te invitamos a sumergirte en el increíble y maravilloso mundo de la creatividad!

EL HOMBRE: SER CREADOR

Hablar y escribir sobre creatividad es apasionante, puesto que la creatividad es un atributo exclusivo de los seres humanos, quienes somos creativos por excelencia. Nuestros antepasados y nosotros mismos hemos vivido y seguimos viviendo enfrentándonos a los retos que nos presenta la vida a partir de resolver de la manera más inusitada los problemas y también de idear formas de transformar lo que no nos gusta, no nos funciona o no nos parece estético, entre otras razones. De tal manera que la creatividad forma parte de nuestra vida, aunque no nos demos cuenta. “La existencia de historias y sociedades diversas obliga a reconocer como esencial en el ser humano esa capacidad creativa que le hace inventar nuevos comportamientos, y acoger, llegado el caso, lo nuevo” (Castoriadis, 1998, p. 50). La creatividad es el ejercicio de la imaginación, de la capacidad de invención y creación. Es la potencialidad de transformar, el poder de imaginar cómo algo sería diferente, cómo convertirlo en otra cosa distinta a lo que existe actualmente a partir de su transformación, de su alteración.

Desde mi particular visión, la creatividad es pensar en la posibilidad, en la alteridad, en la transformación, en lo otro, en lo

diferente, en lo que no existe pero que tiene la posibilidad de ser a partir del deseo del sujeto, de un sujeto original, creador, que se enfrenta a la negación y descalificación con entusiasmo, ímpetu y por supuesto, valor.

Para de Bono: “el cambio de percepciones y conceptos es la base de la creatividad que implica la obtención de ideas nuevas. Esta creatividad no es necesariamente igual a la creatividad que implica la creación artística” (2012, p. 99). La creatividad que nos caracteriza como seres humanos imaginantes y potencialmente creativos, aunque a veces no la pongamos en práctica, es distinta a la creatividad específica de los seres humanos extraordinarios.

“La creatividad es un don de características prácticamente universales. Todos nosotros compartimos hasta cierto punto la capacidad creadora que admiramos en Shakespeare, da Vinci o Einstein. La diferencia es que esos hombres la poseían en proporciones mucho mayores” (Torrance citado en Lagerman, 1971, p. 30). Pese a que no tengamos la capacidad creadora tan intensa como la de los grandes creadores, ello no es motivo para no desarrollar y explotar la capacidad creadora que tenemos.

El crear nos coloca en el papel de dioses, al dar vida a lo antes inexistente, a nuestras ideas y pensamientos, a lo que emerge o surge en un ámbito de dificultad o de lo instituido que marca y restringe fuertemente lo nuevo, lo otro, lo diferente.

La creatividad es “la presentación de elementos e ideas ya existentes, filtrados a través de las percepciones y sentimientos de un individuo determinado” (Gompertz, 2016, p. 839). De Bono precisa que la creatividad incluye elementos de novedad, creación y valor (2012, p. 99), elementos que posteriormente se desarrollarán. La creatividad es una especie de fuerza transformadora que da origen a nuevas experiencias, procesos y objetos, y como resultado de dicha creación y consecuente transformación, el sujeto creador modifica su subjetividad, su percepción de sí mismo y de lo que es capaz de hacer, es decir, su yo se fortalece al confirmar su potencialidad.

Comunmente nos han enseñado que quienes tienen la facultad de crear son genios, artistas, mujeres y hombres excepcionales, que los demás somos gente del montón, carentes de cualquier capacidad creativa; lamentablemente lo creemos y nos comportamos como mujeres y hombres del montón. Aceptamos nuestra supuesta incapacidad o imposibilidad de crear y continuamos habitando un lugar habitado por otros, con ideas de otros y cosas de otros. Todo ello con una enorme sensación de tener una vida mediocre y sin sentido.

Particularmente en lo que se refiere a la escritura, desde que somos niños nos inculcan que nuestros escritos no tienen validez, que son meros ejercicios defectuosos, irrelevantes y mediocres. En ocasiones hay profesores que tiran a la basura delante del alumno el trabajo que escribió, eso lo realizan en diferentes niveles educativos, desde preescolar hasta el posgrado. Imagínense el impacto que ello tiene en los alumnos, en su autoestima y la capacidad creativa. Esa actitud y acción descalificadora, parece increíble, pero es cierto que desgraciadamente aún hoy en día acontece.

Gianni Rodari (2004) afirma que todos somos escritores y, por ende, que no existe un ser humano que no pueda ser escritor o esté inhabilitado para serlo. Dicho autor lo demuestra en el trabajo creativo que fomenta y desarrolla con niños del parvulario de Reggio Emilia, Italia. Los pequeños niños inventan historias a partir de muchas estrategias o fórmulas creativas, entre ellas el binomio fantástico, que es una técnica creada por el propio Rodari (2004) para facilitar la creación de historias fantásticas, la cual describe en su *Gramática de la fantasía*.

La siguiente creación colectiva de los niños, es resultado de la puesta en práctica del binomio fantástico *luz y zapatos*:

Había un chaval que se ponía siempre los zapatos de su papá: Una noche, como estaba harto de que le usase los zapatos, el padre lo deja conectado con la luz; a medianoche, el niño cae y el padre entonces, dice: -¿Quién anda ahí?
¿Un ladrón?

Va a ver y el chaval estaba en el suelo. Había quedado encendido. Entonces el padre intentó girarle la cabeza, pero no se apagó; intentó tirarle de las orejas, pero no se apagaba; intentó tirarle del pelo, pero no se apagaba; intentó quitarle los zapatos y al fin pudo lograrlo: se apagó.

La ocurrencia final –que no había sugerido el narrador principal, sino otro pequeño– gustó tanto a los niños que sintieron la necesidad de festejarla con aplausos (Rodari, 2004, p. 25).

Es increíble descubrir o en su caso corroborar, la gran imaginación y capacidad creadora de los niños, las cuales gozan de un potencial ilimitado que debe ser aprovechado como materia prima en el proceso de aprendizaje. Todo ello es viable, en manos de un *docente o coordinador educativo que promueva el nacimiento de nuevas ideas*, por desequilibradas que parezcan, que posea una visión integradora, que no excluya y que tenga una permanente apertura a mundos posibles.

LA CREATIVIDAD, PARIENTE DE LA IMAGINACIÓN

Es imposible pensar en la creatividad o llevar a cabo un acto creativo sin recurrir a la imaginación. A partir de la acción del imaginario social del hombre, surge lo nuevo, lo emergente, lo que da origen al cambio. La creatividad forzosamente implica hacer uso de la imaginación, requiere pensar e idear diferentes elementos, maneras, caminos y resultados para generar un cambio en lo ya establecido, en lo que existe. “Las ideas de la imaginación no pueden ser evocadas por simple asociación, ni por simple parecido con otra idea o con lo que se ve. La imaginación no es sólo pasiva, es un activo poder combinador que une ideas” (Warnock, 1981, p. 140).

Castoridis, filósofo griego que dedicó su vida a estudiar la capacidad imaginaria de los seres humanos y mostrar cómo ésta es el origen de todas las creaciones y por supuesto de las instituciones y de la sociedad, señala que el ser humano posee: “una cantidad enorme de imaginario creador, que intenta, y logra investir el mundo con sentido” (2004, p. 42). Así mismo, afirma:

Hablamos siempre de imaginación en tanto capacidad de ver lo que no está, de ver en algo eso que no está ahí; de poner lo que no está a secas, o de poner en algo eso que no está ahí (2004, p. 84).

Sin la ayuda de la capacidad imaginante de todo ser humano, qué sería de nuestra sociedad. Viviríamos en medio de la naturaleza porque no seríamos capaces de transformar nuestro hábitat, no podríamos crear cultura, no habríamos creado construcciones ni objetos que atendieran nuestras necesidades y no sólo eso, sino tampoco creaciones que satisficieran de manera no material, como el arte y algunas otras producciones creativas, no visibles, ni tangibles pero sí generadoras e intensificadoras de emociones, como es el caso de la maravillosa música.

Para el psiquismo humano, la espontaneidad representativa no está sometida a un fin asignable: hay flujo representativo ilimitado e incontrolable, ruptura de la correspondencia rígida entre la imagen y x, como también ruptura en la consecución fija de imágenes. No tenemos un mundo de imágenes creado de una vez por todas, sino un surgimiento perpetuo de imágenes, un trabajo o una creación perpetua de esta imaginación radical (Castoriadis, 2004, p. 85).

Es así, que la imaginación, base de la creatividad, es autónoma, es un flujo de representaciones ilimitadas, incontrolables e indeterminadas, no prefiguradas como afirma Castoriadis (2004), que da vida a un sinfín de creaciones, a pesar de que no se tenga conciencia de que son resultado de dicha capacidad.

Vigotsky concibe a la imaginación estrechamente vinculada con la capacidad creadora. Él no establece distinción alguna entre los términos de fantasía e imaginación, ya que no considera la existencia de una imaginación que sea exclusivamente reproductora. Vigotsky plantea cuatro formas básicas de interrelación entre la fantasía y la realidad:

“La primera [...] consiste en que toda elucubración se compone siempre de elementos tomados de la realidad extraídos de la experiencia anterior del hombre” (Vigotsky, 2003, p. 16). De tal manera que la materia prima con la cual trabaja la imaginación es la realidad, la experiencia vivida que es transformada para dar fruto a un material nuevo. Es así que se plantea la relación directa que existe

entre la riqueza, la variedad de las experiencias del sujeto y su capacidad imaginativa.

La segunda forma de interrelación ocurre: “entre productos preparados de la fantasía y determinados fenómenos complejos de la realidad” (Vigotsky, 2003, p. 19). En este caso se hace referencia a la ampliación de la experiencia o conocimiento del sujeto a partir de imaginar lo que no ha visto o experimentado basándose en las experiencias o los relatos de otros.

La tercera forma de relación se refiere al enlace emocional que existe entre imaginación y sentimiento: entre ellos existe un vínculo recíproco, de tal manera que una determinada emoción que experimenta un sujeto va a producir una serie de imágenes en consonancia con dicha emoción. Al igual que en el caso del uso de la imaginación, en el que a un objeto se le atribuye otra existencia; también los sentimientos que experimenta el oyente o espectador de una obra o narración, producto de la imaginación pero que el lector tiene la sensación de estar viviendo realmente. En esta categoría se encuentra la música como expresión de la imaginación creadora que genera en el oyente diversas emociones.

Langer afirma: “No es la invención de giros nuevos, originales, ni la adopción de temas novedosos, lo que merece el adjetivo de ‘creadora’, sino la realización de cualquier obra simbólica del sentimiento, aun en el contexto y forma más canónicos” (1967, p. 47). Efectivamente el sentimiento es un atributo de la producción creadora, debido a que en el auténtico crear está ineludiblemente presente la creatividad de quien da vida a una obra. Langer precisa que: “el sentimiento es inherente a todas las formas imaginadas” (1967, p. 56). En el proceso creativo el sentimiento permea todo, desde las condiciones para la concepción de la idea hasta cada una de las fases que llevan a su culminación.

La cuarta manera de relación consiste en el producto materializado de la fantasía, que en un principio solamente existía en la mente del sujeto, pero a partir de su presencia física ya tiene una existencia concreta, material y va a influir sobre los demás objetos. Se plantea

la existencia de un círculo de actividad creadora de la imaginación que consiste en: retomar elementos de la realidad y transformar, en el pensamiento, dicha realidad con la ayuda de la imaginación y materializar nuestra creación. Dicho proceso transforma, a los seres humanos.

Vigotsky (2003) argumenta que: “Toda actividad imaginativa tiene siempre larga historia tras sí. Lo que llamamos creación no suele ser mas que un catastrófico parto consecuencia de una larga gestación” (p. 31). Indica que, en un inicio de dicho proceso, se encuentra la percepción interna y externa. En relación con esta última señala que, los puntos de apoyo en los que se basa el niño para sus futuras creaciones son: “lo que ve y lo que oye, acumulando materiales de los que luego usará, para construir, su fantasía” (Vigotsky, 2003, p. 31). Digamos que ello será la materia prima con la cual el niño trabajará para crear en un futuro.

Sigue después un proceso harto complejo para elaborar estos materiales, cuyas partes fundamentales son la disociación y la asociación de las impresiones percibidas. Toda impresión constituye un todo complejo compuesto de multitud de partes aisladas. Consiste la disociación en trocear ese complicado conjunto separando sus partes preferentemente por comparación con otras, unas se conservan en la memoria, otras se olvidan. De tal modo, la disociación es condición necesaria para el juego ulterior de la fantasía (Vigotsky, 2003, pp. 31-32).

Vigotsky considera a la disociación y a la asociación como dos procesos fundamentales de la actividad imaginativa El autor señala el papel de la disociación como un recurso para la creación:

Para agrupar más tarde los diversos elementos debe el hombre, ante todo, vulnerar la vinculación natural de los elementos tal y como fueron percibidos.

Antes de crear la imagen de Natasha en “La guerra y la paz”, hubo Tolstoy de extraer rasgos aislados de dos mujeres de su familia, sin los cuales no hubiera podido mezclarlos o integrarlos en la imagen de Natasha. Esta extracción de

algunos rasgos, dejando ignorados los demás, puede ser llamada en justicia disociación. Constituye un proceso de extraordinaria importancia en todo el desarrollo mental del hombre que sirve de base al pensamiento abstracto, a la comprensión figurada.

Saber extraer rasgos aislados de un complejo conjunto tiene importancia para todo el trabajo creador del hombre sobre las impresiones (2003, p. 32).

Vigotsky (2003) precisa que, al proceso anteriormente señalado, de disociación le sigue el relativo a las modificaciones que experimentan los elementos disociados. Las huellas de las impresiones externas, no se quedan estáticas, sino que se transforman, en ello reside la certeza de sus modificaciones bajo la influencia de factores internos, alterándolos y reelaborándolos. Dicho autor, enfatiza la trascendencia de los cambios internos que experimentan las impresiones que son el resultado de la percepción. El proceso de subestimación y de sobreestimación de elementos aislados de las impresiones tiene una gran relevancia para la imaginación en general y para la imaginación infantil en específico (p. 32).

Para Vigotsky la asociación, “la agrupación de elementos disociados y modificados [...] puede tener lugar sobre bases distintas y adoptar formas diferentes que van desde la agrupación puramente subjetiva de imágenes hasta el ensamblaje objetivo científico” (Vigotsky, 2003, p. 35). Prosigue la combinación de imágenes aisladas articulándolas en un sistema, un cuadro complejo. Finalmente, el proceso de la imaginación creadora concluye cuando la imaginación es plasmada en imágenes externas (Vigotsky, 2003, p. 35).

la función imaginativa depende de la experiencia, de las necesidades y los intereses en las que aquella se manifiesta [...] depende de la capacidad combinativa ejercitada en esta actividad de dar forma material a los frutos de la imaginación; depende también de los conocimientos técnicos, de las tradiciones, es decir, de los modelos de creación que influyen en el ser humano (Vigotsky, 2003, p. 36).

Dicha capacidad está indisolublemente unida a la creatividad, por ello, la capacidad de combinar, de mezclar y unir lo que comúnmente no se concibe como posible. En nuestras combinaciones, mezclas y uniones se manifiestan nuestros marcos de referencia, las tradiciones y la cultura a la que pertenecemos que nos han proporcionado pautas de percepción y acción, que usualmente tienen que ser trastocadas en aras del proceso creativo.

Nelson Goodman (2010) afirma que no existe un ojo o mirada inocente, puesto que el ojo reorganiza y construye la realidad: “la percepción y la interpretación no constituyen operaciones separables, sino que son totalmente interdependientes [...] no podemos distinguir en el producto final lo que se ha recibido de lo que se ha construido” (p. 23).

UN CAMBIO DE LA PERCEPCIÓN

El imaginar está articulado con el proceso de percepción, lo que percibimos y la manera en que lo hacemos, al privilegiar ciertos aspectos y minimizar otros, es el resultado de los hábitos generados a través de la socialización, tanto en la familia, como lo aprendido en la institución escolar, las redes sociales y en general en la cultura, de la que formamos parte. De tal manera que “A menudo creemos lo que no es creíble y no creemos lo creíble” (Goodman, 1995, p. 73), e igualmente nos podemos cuestionar sobre: “¿cómo podemos establecer siempre cualquier cosa de una manera definitiva...?” (p. 73). Cabe aclarar, que en este proceso ocupa un lugar muy importante el sujeto que percibe, con sus intereses, temores, deseos y miedos.

La percepción misma no está libre de ingredientes imaginarios: las percepciones son copias imperfectas mezcladas con elementos del recuerdo. Reconocemos las cosas que se nos presentan ante nuestros sentidos como ya de alguna manera conocidas; en cada percepción participan elementos asociativos de la

memoria y afectos tales como la inquietud y la esperanza, factores psíquicos que fijan en las formas exteriores nuestra atención a ciertos aspectos de los objetos con preferencia a otros y según una tendencia a ver por anticipado lo que deseáramos o tememos encontrar (Kogan, 1986, p. 19).

Bruner precisa que existe una relación estrecha entre la percepción y la expectativa:

la cantidad de tiempo e información necesaria para ver o reconocer un objeto o acontecimiento, están regidos estrechamente por la expectativa. Cuanto más esperado es un suceso, mayor será la facilidad con que se lo verá u oirá [De tal manera que la percepción es] un instrumento del mundo estructurado según nuestras expectativas (2012b, p. 56).

Nuestra percepción tiene límites, es ya sabido que nuestro cerebro y la imaginación cubren las lagunas de lo que aparentemente percibimos “cuando los humanos vemos cosas que contradicen nuestros modelos mentales tendemos no sólo a oponernos sino a ignorarlas” (Catmull, 2015, p. 203). Catmull explica cómo el aferrarse a un modelo mental equivocado, elaborado como respuesta a un fenómeno singular, que es muy difícil de cambiar obstaculiza el proceso creativo. Argumenta que:

nuestros modelos mentales no son la realidad. Son herramientas, como los modelos que utilizan los meteorólogos para predecir el tiempo. Pero, como todos sabemos muy bien, a veces la previsión dice lluvia y sin embargo sale el sol. La herramienta no es la realidad. La clave está en conocer la diferencia (2015, p. 205).

Goodman afirma: “no existe ningún modo correcto de describir, pintar o percibir ‘*el mundo*’, sino que existen, más bien, muchos modos igualmente correctos, aunque entren en conflicto –y por consiguiente, en efecto, muchos mundos reales–” (1995, p. 33).

Es el caso del libro *Cómo nacen los objetos* de Munari, quien nos

muestra el recorrido que lo llevó a crear unos libros ilegibles:

se buscan toda clase de papeles posibles, desde papeles de imprenta a de embalaje, desde semitransparentes a superficies lisas, reciclados, de seda, parafinados, alquitranados, plastificados, de celulosa pura, de estraza, de paja, vegetales, sintéticos, blandos, rígidos, flexibles, etc. Ya con esto se hacen descubrimientos, pues si un papel es transparente comunica la transparencia; si es áspero, la aspereza. Un “capítulo” de papel vegetal (el papel que utilizan los arquitectos e ingenieros en sus proyectos) da un sentido de niebla (Munari, 2016, p. 174).

Lo anterior evidencia el proceso creativo que va llevando al sujeto creador a indagar, explorar e imaginar las múltiples posibilidades para una nueva creación que responda a las necesidades sociales y fundamentalmente a las inquietudes particulares de su autor.

El autor italiano rompió con la noción estereotipada de libro al no incluir letras en su libro ilegible, en una época en que ello era imposible, inadmisibles. El transgredir creativamente las normas, lo llevó a recibir innumerables críticas de parte de todos aquellos expertos o pseudo expertos incapaces de valorar y aceptar una creación inaudita.

Los primeros libros ilegibles, unos pocos ejemplares hechos a mano realizados con distintos materiales, fueron expuestos por vez primera en 1950 en la librería milanesa Salto. Uno de ellos fue editado por el Museum of Modern Art (MoMA) de Nueva York en 1967 (Munari, 2016, p. 177).

ORIGINALIDAD

Ésta es una característica de la creatividad, el ser único, singular y no reproducir lo ya dado, lo establecido, lo canónico.

Dar vida a una creación única o modificar algo para que sea original y por ende diferente a lo común es lo que define a la creatividad. No podemos ser creativos si hacemos por ejemplo una propuesta convencional o si diseñamos una presentación con una secuencia de

textos que lee el expositor y los mismos asistentes.

Conocí a una señora hace ya años, que era sumamente original porque siempre ante la *no funcionalidad* de las cosas, ideaba cómo modificarlas para su uso. Una vez me mostró cómo había dividido en dos un ropero grande, pidiéndole al carpintero que lo partiera a la mitad para que pudiera poner cada uno en diferente recámara y así almacenar la ropa de cada lugar. A lo que el carpintero se había resistido porque no podía entender cómo alguien pretendía fragmentar un mueble ya terminado. Una vecina le mostró, otra vez a dicha señora, una reglita ajustable que se había comprado y servía para medir las costuras de las prendas de ropa que elaboraba en un curso, pero la señora le dijo, yo hago con un pedazo de cartón “mi medida”, me funciona muy bien y no gasto dinero. Así podría continuar con un sinnúmero de ejemplos, refiriéndome a cómo esa misma señora actuaba de manera original y creativa a pesar de la incompreensión y la descalificación de los demás.

PENSAMIENTO DIVERGENTE

La creatividad es pensar de manera divergente, es decir, de forma original, única y singular, a partir de pensamientos que predominantemente no tienen que ver con la lógica.

“Creatividad” es sinónimo de “pensamiento divergente”, o sea capaz de romper continuamente los esquemas de la experiencia. Es “creativa” una mente siempre activa, siempre haciendo preguntas, descubriendo problemas donde los otros encuentran respuestas satisfactorias, a sus anchas en las situaciones fluidas en las que otros barruntan sólo peligros, capaz de juicios autónomos e independientes (incluso del padre, del profesor y de la sociedad), que rechaza lo codificado, que vuelve a manipular objetos y conceptos sin dejarse inhibir por los conformismos. Todas estas cualidades se manifiestan en el proceso creativo (Rodari, 2004, p. 157)

Frecuentemente nos enfrentamos a problemas y muchas veces no

los solucionamos oportunamente o ni siquiera los resolvemos porque estamos aferrados a una forma de pensamiento convencional. Para mostrar lo anterior voy a relatar un acontecimiento que observé, hace unos días, en el techo de una casa que tenía una especie de cornisa antes de terminar el techo. Un mosco, de esos muy grandes, estaba volando desesperadamente intentando escapar de una araña sin darse cuenta que se encontraba a todo lo largo del techo una abertura amplia como de 12 centímetros aproximadamente, por la que podría haber salido de manera fácil. Me dio risa pensar que así nos comportamos a veces los seres humanos, insistiendo en una acción en lugar de buscar una alternativa. Poco después la araña le brincó al mosco y lo atrapó. Yo me encontraba escribiendo este libro y por ello lo asocié con nuestras formas rutinarias de actuar.

Una manera en que la creatividad se pone en marcha es a través de la combinación de elementos diferentes, sean estos objetos o animales con funciones distintas y a partir de ello crear algo nuevo. En el caso “de las ideas” es descubrir que la combinación de dos pensamientos diferentes u opuestos, pueden generar algo nuevo y valioso. Igualmente se puede hacer referencia al combinar cuando se adicionan o agregan dos funciones o se crean objetos nuevos a partir de sumar elementos. Pensemos en los alebrijes los cuales tienen por peculiaridad ser la suma o combinación de elementos pertenecientes a diversos animales.

En palabras de Gompertz, la creatividad es la presentación de elementos e ideas ya existentes, filtrados a través de las percepciones y sentimientos de un individuo determinado” (2016, p. 83). Edward de Bono argumenta que la percepción tiene un papel sumamente importante en la creatividad:

si una persona quiere ser creativa es importante que tome conciencia de la fluidez de la percepción y de la posibilidad de tener múltiples percepciones, todas ellas valiosas. Esta es una condición fundamental para el pensamiento creativo. Necesitamos reemplazar nuestro es por un *puede ser* (2012, p. 108).

Las personas creativas tienen una concepción de la vida que considera la transformación como un elemento consustancial a ellas, pues constantemente piensan en hacer algo único, diferente. No obstante, existen infinidad de personas que están aferradas a la tradición, a las costumbres, a hacer siempre las cosas de la misma manera y se sienten atacadas cuando se les muestra algo creativo y por supuesto diferente a lo ordinario. De Bono señala que “La tradición puede ser una buena razón para seguir haciendo algo cuando no existe ninguna otra, pero has de ser consciente de ello” (2000, p. 116). Dicho autor relata un caso en Australia, donde substituyeron los tapones de corcho de los vinos y los reemplazaron por tapones de rosca, con base en que a partir de varias pruebas descubrieron que se conservaba mejor el vino con los tapones de rosca. Sin embargo, la gente los asociaba con los vinos baratos y quería continuar con la tradición de descorchar las botellas. De Bono agrega:

Si quisiéramos intentar introducir de nuevo el tapón de rosca, sugeriría que se utilizara en algunos de los vinos más caros. Los tapones podrían ser de plata, con una figura de un artista famoso esmaltada en la parte superior, así se convertirían en artículos de coleccionista. Incluso diseñaría un juego especial para jugar con las colecciones de tapones (también podrían ser piezas de ajedrez) (2000, p. 117).

Igualmente, de Bono (2000) nos relata cómo en un club se tenía por costumbre que los socios firmaran cada vez que entraban. El motivo era que el club requería la firma de los socios para poder servir bebidas alcohólicas. Sin embargo, la práctica continuó mucho tiempo después de haber cambiado las leyes de consumo de alcohol. Así que es fuerte el papel de la tradición cuando intentamos generar transformaciones y romper con el estado de las cosas. Nos enfrentamos a la resistencia a transformarlas.

De Bono plantea tres modos de *simpilar* (término creado por el autor que alude a simplificar), que de alguna manera están

relacionadas con el proceso creativo:

1. La *revisión histórica* está estrechamente ligada a la tradición, pues consiste en indagar si cuando se hace algo es la única manera de hacerlo y, por consecuencia, no existe ninguna alternativa a ella. “Aunque una manera de hacer las cosas haya perdurado a lo largo del tiempo, no quiere decir que sea la mejor forma o la más sencilla. Simplemente, quizá signifique que nadie ha intentado hallar un modo mejor” (De Bono, 2000, p. 122).
2. El concepto *eliminar* consiste simplemente en suprimir cosas sin poner algo en su lugar. El autor hace alusión, entre otros ejemplos, a un vestido lleno de lazos al que se le quitan los lazos y continúa siendo un vestido.
3. *Escuchar*, de Bono afirma: “Simplemente escuchas a las personas que están trabajando en la *línea de fuego*, las que están empleando el proceso” (2000, p. 135). Es relevante realizar preguntas, pedir a la gente que está en contacto con dicho proceso que aporte sus pensamientos. En síntesis, se trata de indagar lo referente a nuestro objeto de estudio.

De Bono (2000, p. 197) crea el concepto *amputación provocativa* en el que se refiere a un proceso como una estrategia para simplificar, para crear cosas o funciones nuevas. Aclara que dicho proceso no es igual o similar al de eliminar, puesto que en este último se investiga para conocer si algo es realmente sustantivo y posteriormente se procede a la tarea de eliminar. Por el contrario: “Con el procedimiento de *amputación*, no existe ese examen. Vemos todas las cosas, de una en una y luego observamos qué pasaría si elimináramos (amputáramos) ese elemento” (De Bono, 2000, p. 197). Es decir, se elimina algo sin conocer previamente sobre el funcionamiento de dicho elemento.

En el proceso de amputación provocativa: “Eliminamos o cancelamos algo que [dábamos por hecho]. Luego vemos qué ajustes son necesarios. Este tipo de pensamiento puede conducir al

proceso de simplificación” (De Bono, 2000, p. 199). Catmull dice al respecto que: “Para avanzar en la creatividad debemos desprendernos de algo” (2015, p. 245).

En la vida cotidiana frecuentemente nos encontramos con objetos que no tienen una función adecuada, que tienen una falla en su diseño; algunas personas reaccionan aceptando y avalando lo ya existente, otras hacemos una crítica, argumentando qué podría cambiársele para que funcionara de manera idónea.

En ocasiones me ha sucedido que me encuentro con una jabonera que debería ser salero, ya que las perforaciones que diseñaron y realizaron sus creadores son muy pequeñas, de tal manera que los residuos del jabón se atorán en ellos. Igualmente descubro que hay saleros que tienen unas perforaciones muy grandes y cuando los uso, en lugar de que caiga una brizna de sal, caen de manera atropellada e intensa los granos de sal. Así que yo pienso que hay un problema de identidad, el salero debiera ser jabonera y ésta salero.

Frecuentemente cuando reflexiono sobre las fallas y le comento a alguien al respecto, me encuentro con que me dicen: Así es, es un hecho, no hay nada qué hacer ¡De qué te extrañas!

El aceptar lo ya dado como inmodificable, el asumir que los objetos no cubren de manera cabal su función y que eso es normal, es una constante de la cultura que nos conforma. Sin embargo, como ya se ha señalado existen, afortunadamente, excepciones.

LIBERTAD

El pensamiento creativo requiere del ejercicio de la libertad, sin ésta sería imposible imaginar alguna modificación a lo ya existente y dar vida a algo nuevo. Efectivamente el sentirse libre para pensar y hacer, es una condición ineludible para poder expresar nuestra creatividad tanto de manera exclusivamente simbólica como también material, plasmada en diversas obras.

De hecho, suele suceder que cuando uno está interesado en

lograr que se le ocurran nuevas ideas para un asunto en particular, mientras más se exige uno tener una idea original, menos sucede. Por el contrario, cuando uno está relajado, a punto de conciliar el sueño se le ocurren a uno espontáneamente nuevas ideas vinculadas con el asunto en cuestión. al igual que por la mañana, al despertar, cuando se inicia el proceso de estar consciente cabalmente sucede lo mismo, surgen fácilmente ideas creativas. Es importante anotar las ideas en ese momento, porque en el transcurso del día o en el caso de la noche, al dormir y luego despertar, no nos acordamos de las ideas.

Catmull argumenta que: “La seña de identidad de una cultura creativa saludable es que la gente se sienta libre de compartir ideas, opiniones y críticas” (2015, p. 106). A través del proceso de socialización generado en la familia y la escuela, a los niños, quienes son muy curiosos, es decir investigadores en potencia por sus cualidades de observación y experimentación que llevan a cabo fundamentalmente a través de sus juegos, se les enseña a no inquirir, a confiar ciegamente en lo que se les dice y a no tener iniciativa para seguir la línea de sus ideas y suposiciones.

Didier Anzieu afirma:

La obra es la afirmación narcisista de la libertad psíquica de los humanos frente a la ineluctable necesidad exterior. Todo creador lo es porque en un momento dado de su existencia ha recibido o conquistado una libertad crucial (libertad de tiempo, de dinero, de amor) en una exuberancia feliz que ha contribuido a liberar sus posibilidades creadoras. A todo creador igualmente le llega, por una necesidad de actuar de alguna forma gratuita y para inscribirse en una obra, el sueño o la voluntad de escapar a los límites de su vida individual, incluso a la condición humana (1997, p. 48).

Los grandes creadores son muy diferentes a la gente común: “Como niños curiosos, lo ven todo con ojos inocentes, como si lo vieran por primera vez; Baudelaire decía que *el genio es simplemente la niñez redescubierta por un acto de voluntad*” (Sandlom, 1995,

pp. 39-40).

El ejercicio de la libertad, el percibir e interpretar la realidad desde distintos ángulos, nos acerca a la mirada ingenua y abierta de las múltiples posibilidades del imaginario de los niños.

RECHAZO

Se han preguntado: ¿Cuál es la actitud de la sociedad ante la creación de algo nuevo, ante la irreverencia de darle un uso diferente a los objetos, a las ideas? La sociedad descalifica al alumno que propone algo distinto, que plantea una mirada, propuesta o acción diferente y es señalado o etiquetado como extraño, raro, inepto y por el contrario, es un sujeto creador.

Es muy curioso cómo la sociedad de manera generalizada no solamente no promueve la creatividad, por el contrario, reacciona con rechazo a aquellas personas que se atreven a ser diferentes, a pensar por sí mismas, a darle un giro nuevo a los pensamientos, acciones y cosas. Pensar de una manera distinta, tener ideas ingeniosas es una condición que no siempre es bien recibida.

Las personas creativas son etiquetadas de transgresoras porque han sido capaces de cambiar lo que otros ven como algo sagrado (acepción utilizada sin tener algún nexo con la religión), lo imposible de modificar, porque su pensamiento está abierto a cuestionar tanto lo que existe afuera, en la realidad, como su propio pensamiento. Las personas creativas son valientes porque se arriesgan a hacer lo que otros no hacen.

La creatividad está relacionada con el proceso de reflexión que requiere el pretender transformar lo ya existente en función de una serie de deseos y expectativas: “La reflexión aparece cuando el pensamiento se vuelve sobre sí mismo y se interroga, no sólo acerca de sus contenidos particulares sino acerca de sus presupuestos y fundamentos” (Castoriadis, 1998, p. 324).

Pensar de una manera distinta, tener ideas ingeniosas es una

condición que no siempre es bien recibida. Frecuentemente las personas ignoran, marginan y desprecian a quien se atreve a darle un giro a las cosas, a percibir las, a presentarlas de otra manera. Gomperz precisa: “la creatividad es un acto inopinadamente violento. No hay creación sin destrucción” (2016, p. 97). La creatividad implica transformar, deshacer para hacer y ello finalmente es una forma de destrucción.

La gente en general es poco creativa, tiene miedo de ser rechazada y sin embargo rechaza a los que sí expresan su creatividad de diversas maneras.

Gomperz afirma que la creatividad es una herramienta sumamente poderosa, “por eso la han temido múltiples figuras de la autoridad, desde Platón hasta Putin. La creatividad nos permite expresarnos. Da voz a la democracia y forma a la civilización. Es plataforma de ideas y agente de cambios” (2016, p. 174).

MIEDO

Algunas personas son propensas a lo divergente, a lo original. Sin embargo, la gran mayoría no está dispuesta a los cambios, a hacer las cosas de otra manera. Tienen una gran resistencia y miedo.

Lo no creado es un espacio vasto y vacío. Esa vaciedad es tan temible que muchos se atienen a lo que conocen haciendo ajustes menores a lo que comprenden, incapaces de avanzar hacia lo desconocido. Para entrar en ese lugar temible, y para llenar ese espacio vacío, todos necesitamos la máxima ayuda posible (Catmull, 2015, p. 255).

El miedo se presenta al menos en relación con dos situaciones: el temor a pensar diferente, equivocarse y hacer el ridículo. El miedo al rechazo, a la descalificación por tener ideas, propuestas o creaciones singulares, fuera de lo común y que no son comprensibles de inmediato o fácilmente, por seguir un camino divergente de los pensamientos.

A partir del contexto creativo y las experiencias creativas que se llevaron a cabo en Pixar y que son la base de reflexión de Catmull (2015), él señala que no hay que tener miedo a ser creativos, que siempre habrá problemas, que los errores no pueden evitarse, son parte del proceso creativo.

Catmull (2015), plantea que en ocasiones a la gente no le gusta el cambio:

Puede ser el malestar de sentirse hecho un lío o el trabajo extra y el esfuerzo que exige el cambio. Para muchas personas cambiar el rumbo también es un signo de debilidad, algo similar a admitir que no sabes lo que estás haciendo [...] la persona que no puede cambiar de idea es peligrosa (pp. 174-175).

CREATIVIDAD Y ESCUELA

Frecuentemente en la institución educativa es incentivada la obediencia, la sumisión, el respeto a lo estipulado, el seguimiento a las instrucciones que no pueden ser alteradas porque se considera que impiden el conocimiento. Sí, efectivamente en algunas ocasiones es necesario seguir ciertos pasos para tener éxito en lo que se hace. Sin embargo, la mayoría de las veces es fundamental que seamos capaces de pensar de otra manera, de tener una mente liberada, un pensamiento innovador, generando caminos alternativos de hacer las cosas que nos permitan llegar a descubrimientos, revelaciones y a la solución de problemas.

La realidad es imposible percibirla de manera transparente e íntegra, es decir de manera objetiva, lo cual nos convierte en sujetos creadores en potencia, sujetos que necesariamente imaginamos. Esta cualidad no es un defecto, no es una carencia, una anomalía, una discapacidad, es producto del imaginario radical, es la base o sustento de nuestra capacidad de invención y de la indispensable creación humana.

En ocasiones, los alumnos se emocionan al pensar una nueva manera de realizar y presentar su tarea. Recuerdo que una alumna se entusiasmó haciendo su tarea sobre a la producción agrícola y pesquera en diversas regiones de la República Mexicana. Debido a

que en su casa tenía mapas grandes, como los de las escuelas, y entre ellos uno de la República Mexicana, se le ocurrió copiar en papel de china el mapa y luego pegar éste en una cartulina para que tuviera resistencia. Estaba jubilosa de pegar charales en el mar, en donde lo indicaba su libro de texto, y pegar maíz, frijo, algodón, arroz y demás granos. Estaba fascinada con su obra. Así que al día siguiente llevó a la escuela esa cartulina a la que le había pegado charales, algodón, maíz, frijol y arroz. Cuando llegó a su clase, en el grupo de compañeros hubo reacciones diversas, a algunos les encantó lo que hizo, mientras que a otros les pareció que no tenía que haber hecho todo eso, si no se lo habían pedido. Ante esto la profesora reaccionó diciendo que eso no era lo que le había pedido, que sólo tenía que llevar un mapa con la explicación de los productos. La maestra la regañó y le puso baja calificación por no realizar el trabajo en un mapa tamaño carta como lo habían hecho todos sus demás compañeros, aunque fuera creado por ella. Esa forma de reaccionar no incentiva en nada la creatividad de los alumnos, por el contrario, los hace ser esclavos fieles de las instrucciones establecidas y de un camino ya muy transitado que no genera descubrimientos o gratas sorpresas de aprendizaje.

Rodari (2004) argumenta que todos podemos ser creativos en una sociedad que promueva la libertad y la creatividad, todo ello teniendo como condición que la escuela no sea represiva. La creatividad es fomentada desde la misma familia y la propia institución educativa. No se puede ser creativo si en la escuela jamás te han impulsado a incursionar por otros caminos y a confiar en tus propias ideas para explorarlas. La escuela tiene un papel protagónico en fomentar o inhibir la capacidad creativa, de invención de los estudiantes. “La creatividad no existe aisladamente. Necesita un entorno nutritivo en qué florecer” (Gompertz, 2016, p. 168) y es evidente que en muchas ocasiones la institución educativa no la promueve, por el contrario, la descalifica y sanciona.

Al ser educadores, ya sea padres de familia o maestros, tenemos un papel sumamente importante para promover la creatividad

de los niños y jóvenes. En lugar de reprimir la creatividad y obligarlos a pensar como pensamos, es necesario tener un proceso permanente de autorreflexión que nos permita aquilatar la situación cuando creemos que tienen que llegar a un resultado determinado o coincidir con nuestras ideas, recordar que existen muchas maneras de llegar a Roma y aunque lleguen por un camino más largo aprenderán a confiar en ellos mismos. Esto les permitirá hacer descubrimientos muy importantes, por los resultados que conlleva y por el efecto que tendrá en su autoestima y en la construcción del conocimiento. Por lo anterior es sumamente importante fomentar en los estudiantes el aprender haciendo, debido a que el hacer genera en los alumnos un conocimiento experiencial que les genera descubrimientos por ellos mismos.

La aptitud para ser creativo está presente en todos, sin embargo es fundamental fomentar y dar vida a los procesos ideados por los propios estudiantes en relación con los contenidos educativos del programa escolar, ya que ello genera entusiasmo y deseo de saber.

El impedir o bloquear la posibilidad de pensar diferente y de cuestionarse las cosas y las instituciones es la garantía de permanecer en el *statu quo*. Es evidente que en nuestra sociedad y en las diversas instituciones que la constituyen existe una tendencia muy marcada hacia la conservación, la reproducción de las ideas y de lo ya existente. Por el contrario, se manifiesta un gran rechazo por las propuestas educativas diferentes, innovadoras y en general por planteamientos nuevos, de tal manera, que quienes son creativos tienen que aprender a sobrevivir en el contexto de la exclusión.

El respetar de manera irreflexiva procedimientos o recetas, el dar instrucciones de los pasos a seguir para ser un estudiante o una persona creativa, está en contradicción con el funcionamiento de la imaginación y de la propia creación, ya que no tiene un proceso lineal y tampoco un camino determinado. Precisamente se caracteriza por la divergencia, por generar una ruptura con lo ya establecido.

El ser un profesor o profesora creativa, no radica en plantear teóricamente qué es la creatividad, qué características tiene, entre

otros. Consiste en demostrar con el ejemplo cómo ser un profesor creativo que fomenta la divergencia y multiplicidad de ideas, las diversas maneras de ser y hacer, de responder con imaginación y creatividad ante los obstáculos y dificultades con los que se enfrenta cada uno de los alumnos en el aula y en la proyección a futuro en las diferentes instituciones. El docente debe ser un promotor de la creatividad en la propia práctica, predicar con el ejemplo y no un obstáculo del fomento a la creatividad.

La realidad cada vez más cambiante requiere de sujetos críticos y creativos que sean capaces de responder a las necesidades y no sólo eso, sino de imaginar mundos posibles y crear a partir de ello. Alumnos que confíen en sus ideas, en sus propuestas y que si llegan a equivocarse que reconozcan que del error se aprende y que es necesario continuar experimentando con sus ideas.

“Una economía creativa necesitará individuos que piensen de manera autónoma y que sean libres e imaginativos” (Gompertz, 2016, p. 196). Dicha economía estará basada en instituciones que promuevan e impulsen la flexibilidad o apertura al cambio. Una de las instituciones fundamentales para el desarrollo e impulso de la creatividad es la escuela, la cual tiene que promover la pedagogía de la divergencia, de la creatividad, de la innovación, de lo alternativo. En ella debe favorecerse el pensamiento divergente como generador de propuestas para atender a las necesidades sociales.

Al respecto Catmull afirma que:

para que surja la creatividad debemos aflojar los controles, aceptar el riesgo, confiar en nuestros colegas [...] prestar atención a cualquier cosa que les dé miedo. Todas estas cosas no harán que resulte más fácil gestionar una cultura creativa. Pero la facilidad no es la meta; la excelencia sí lo es” (2015, p. 319).

Es así que la creatividad no es el camino garantizado del éxito, de la solución de los problemas, es decir, que al primer intento se tienen resultados, sin embargo la capacidad creadora es el germen de la innovación, de la resolución de los problemas a la que se llega a partir de insistir con ideas divergentes e innovadoras en dicha resolución.

Eisner (1971) argumenta que si un alumno concibe determinadas alternativas originales a una problemática y siente la necesidad de expresarlas se ve en el dilema de presentarlas al grupo de pares que lo rechazarán. Sin embargo frecuentemente no son los pares sino el propio profesor quien desestima o descalifica lo planteado por los alumnos. Comúnmente los profesores suelen ser los primeros en descalificar a los estudiantes que realizan un trabajo único, original, es decir, creativo. Desafortunadamente en la actualidad no han habido grandes cambios, la creatividad y sus diversas manifestaciones, comúnmente son rechazadas y consideradas como enemigas del proceso educativo. Así mismo Eisner (1971) enfatiza la importancia que tiene el grupo de pares de alumnos en la generación y socialización de ideas nuevas, creativas y cómo éstos son muy importantes para que los alumnos se adapten a la apreciación de dicho grupo, aunque ello conlleve en ocasiones frustración por no aceptar sus ideas innovadoras. Por ello dicho autor aclara que un establecimiento educativo tiene que proporcionar el tipo de ambiente educativo que promueva el desarrollo de la conducta creativa al tiempo que la salud psicológica. Sin embargo, la escuela tradicional no tiene entre sus objetivos trabajar con la posibilidad de la sorpresa, con ideas nuevas, con lo desconocido. Su forma habitual de trabajo es un camino ya establecido, predeterminado, que tiende a homogeneizar y a igualar. Por el contrario, la creatividad no es lineal, no está prefigurada, por lo cual es impredecible, pues es imposible anticipar a cuál rumbo nos llevará el pensar, desarrollar y poner en práctica una idea determinada.

FOMENTAR LA CREATIVIDAD

La creatividad puede ser impulsada por parte de los profesores a sus alumnos a través, del actuar o el hacer del docente. Lo anterior significa desde mi punto de vista, que la creatividad, fundamentalmente, se enseña en el ejercicio de ella misma, es decir, a través de las ideas

y acciones creativas. Un profesor puede retomar una idea creativa de algún libro o de un amigo y comunicarla al grupo. Sin embargo, cuando en el salón de clase o en el aula virtual tiene que resolver una serie de situaciones no lo hace atendiendo a lo que tiene, modificando y substituyendo una cosa por otra; los alumnos obviamente se dan cuenta que el profesor no se caracteriza por tener apertura a la alteridad, a darle un giro a las cosas, a ver en ellas algo que no son, pero que podrían ser, es decir, a la creatividad.

Catmull aborda en su obra que es fundamental promover una cultura creativa y se pregunta: “¿cómo promover mejor una cultura de inclusión en la que todo el mundo pueda sugerir una idea que facilite el trabajo?” (2015, p. 315). Ante dicho cuestionamiento, de inmediato emerge en mi mente la idea de llevar a cabo eso mismo en el contexto escolar, de promover y lograr que en el aula exista una cultura creativa. Caracterizada por impulsar ininterrumpidamente la emergencia y expresión de ideas nuevas, funcionen o no, dado que lo relevante no es su funcionalidad, sino el impulso creador, el atreverse a imaginar y expresarlo, en un ambiente de respeto a lo diferente, a lo extraño, en donde los alumnos puedan decir lo que piensan, donde el docente tiene un papel esencial en su actuar y decir.

Convertir al aula en un espacio para que los alumnos expresen libremente los pensamientos, sentimientos e ideas, es decir, transitar del aburrido y a veces temido salón de clases a un aula que da inclusión a lo nuevo, a lo emergente, a lo desconocido y todo ello en un ambiente de entusiasmo. El salón de clases como un espacio para la libertad y la creación. El docente debe estar dispuesto a emprender un nuevo camino, a arriesgarse a lo desconocido, a lo nuevo y a aprender junto con sus alumnos. Es necesaria: “La disposición del personal docente a vivir con cierta incertidumbre y a permitir que surjan soluciones creativas con el tiempo” (Claxton, 2001, p. 319), y no sólo permitir las, sino a impulsarlas.

El papel del docente debe dejar atrás el uso monopolizado de la palabra y en su lugar incentivar la creatividad

Sidney Parnes, uno de los pioneros de la enseñanza de la creatividad, ha demostrado que las personas tienden a producir ideas más creativas si se les dice que sigan pensando después de que haya pasado la primera ráfaga de ideas más evidentes (Claxton, 2001, p. 180).

Todo ello en el contexto de la libertad, de que no existe un tiempo reducido y riguroso, que impida trabajar creativamente.

Desgraciadamente en el aula, el tiempo está constreñido a terminar ciertos productos en un tiempo determinado, sin que tenga cabida la posibilidad de reflexionar y en la lógica de una producción que respete los tiempos de la originalidad.

Es sumamente necesario que los docentes promuevan la reorganización del conocimiento de manera creativa. Transitar de propuestas o estrategias rutinarias, repetitivas y sin sentido a procesos creativos de adquisición del conocimiento. Pérez sustenta que: “El conocimiento significa implicarse activamente en el mundo” (2012, p. 269). Ello implica combatir el temor de expresar libremente las ideas, fomentando la escucha y el respeto de las ideas de los demás. Algo relevante para tener siempre presente: “El fracaso no es un mal necesario. De hecho, no es en absoluto un mal. Es la consecuencia necesaria de hacer algo nuevo” (Catmull, 2015, p. 343). Esta visión comprensiva del fracaso está en franca oposición a la visión que la institución educativa tiene del mismo, el cual es concebido como una condición de la exclusión, como manifestación de la incompetencia y de la ignorancia. Todo ello genera en los integrantes del grupo escolar, la burla y la exclusión del alumno con imaginación tan descabellada.

En el ámbito de la educación es urgente y necesario el que se promueva trabajar a partir de incorporar de manera deliberada a la imaginación y a la creatividad para reorganizar de una forma interesante, afectiva y efectiva el conocimiento

En los años ochentas recuerdo perfectamente, una ocasión cuando estudiaba en la universidad la asignatura de Radio como parte de mi formación profesional y un día nuestro profesor invitó

a los alumnos que iban un año más avanzados o adelantados. Nos indicaron que nos sentáramos en el suelo formando un círculo alrededor de las paredes y nos pidieron los compañeros, quienes habían hecho un programa de radio, que cerráramos los ojos e imagináramos. La historia era una parodia del cuento de *Blanca Nieves*, donde el Partido Revolucionario Institucional como único partido de acceso a poder –en aquel entonces–, estaba representado y caracterizado por la madrastra, quien hacía que su espejo enunciara con una voz impresionante los excesos del ejercicio del poder. Terminó la presentación del audio cuento y todos los alumnos aplaudimos intensamente, nos vimos a los ojos en común acuerdo, impresionados por el excelente trabajo de nuestros compañeros. Ese fue un aprendizaje increíblemente creativo y el más enriquecedor que tuve en la universidad, nunca lo he olvidado y jamás lo olvidaré. Es necesario decir que ese audio cuento marcó mi vida y mi formación, pues fue un referente recurrente en las creaciones audiovisuales y los audio cuentos que he realizado en mi trabajo profesional. Es así que aprendí de mis compañeros, aunque ellos no nos pretendían enseñar, no tenían por objetivo fungir como profesores, sólo querían mostrar un trabajo del cual estaban orgullosos y con mucha razón. Ellos me mostraron de manera implícita un modelo de narración en donde la fantasía se combinaba con la realidad de una manera creativa y como consecuencia los oyentes se implicaban intensa y emocionalmente.

EL TRABAJO CREADOR

Desde mi punto de vista el trabajo creador generalmente inicia por una necesidad de resolver algún problema o por el deseo creador de generar algo nuevo que responda a una expectativa. Sin embargo, también surge de una idea que de repente se hace presente, a partir de una similitud o contraposición con algo, en algunos casos. Por su parte Vigotsky afirma: “Necesidad y deseo nada pueden crear por sí solos, son meros estímulos, meros resortes. Para inventar se necesita además otra condición: el surgimiento espontáneo de imágenes” (2003, p. 36). La carencia, la falta, son elementos disparadores de la imaginación y de la creatividad, al obligarnos a pensar en formas de dar solución a ese problema o carencia. Cuántas veces gracias a no contar con algo nos damos a la tarea de innovar.

Es el caso típico, cuando queremos preparar algún platillo y descubrimos que en el refrigerador no tenemos algún ingrediente que era importante. No tenemos dinero o ganas de salir a la calle y pensamos: ¿Qué puedo hacer? ¿Preparo otra receta o me aventuro a hacerle un cambio a la que siempre hago? ¿Qué pasará si le agrego calabacitas crudas en rebanadas? ¿Y si en lugar de calabacitas le agregó chayote crudo? Optamos por hacer la receta original, pero cambiando un elemento por otro y nos sorprende que el platillo quedó mejor y no es nada convencional.

¡CON LO QUE TENGAS!

Este título no se percibe muy académico o formal y sin embargo por eso mismo lo elegí, porque es la respuesta habitual con la que los padres de familia contestan a los hijos ante la demanda o petición de salir a comprar algo que se dice es necesario. Ante dicha negativa, los hijos se ven en la necesidad tajante de hacer algo con lo que tienen, es decir, hay que buscar un sustituto de lo que falta. En dicho caso es necesario darle otro sentido, otra función a las cosas. Por ejemplo, para hacer maquetas usualmente frecuentes en la escuela, no vamos a ir a una papelería especializada para comprar las piezas en miniatura de personas, mobiliario o animales porque además de que sería oneroso, sería un trabajo escolar elaborado con objetos en serie, no tendría la riqueza de un trabajo creativo singular, que de manera creativa retoma objetos que se tienen, a partir de lo que hay en casa y de la manera subjetiva que el alumno o la alumna interpretan el contenido escolar con los objetos al alcance de la mano en casa.

La carencia, lo que no se tiene, en lugar de ser obstáculo para la realización de la tarea escolar se convierte, con la ayuda de los mayores que orientan al infante a buscar objetos en casa para darle el uso que han imaginado y así recrear una escena educativa: en un potenciador de la imaginación y de la creatividad. El recorrido en busca de un objeto determinado, se genera fundamentalmente a través de preguntas que uno se hace a sí mismo, o si se trabaja de manera colaborativa, cuestionamientos que se hacen en pareja o en equipo respecto de cómo elaborar lo solicitado.

Recuerdo que en los años 60, durante mi infancia, poner el nacimiento era una aventura increíble, en donde mi madre utilizaba los elementos que tenía a su alcance, como bancos, sillas, piedras y demás. Por supuesto contaba con las figuras de barro artesanales, que año con año iba agregando una que otra pieza, como el de la marchanta de frutas sentada en el suelo, el pozo, que me encantaba por el recuerdo de Blanca Nieves. Lo más apasionante era ver ese

cambio inesperado, empezar con una estructura sencilla y austera de cartón, y ver como se transformaba y gestaba una historia diferente por el hecho de ir incorporando figuras de barro diversas: peregrinos, pastores, patos, ranas, pececitos, que la mayoría de las veces además de las figuras de barro, también habían peces reales, a ellos se les destinaba una simple y tradicional palangana de plástico llena de agua, que era cubierta en sus orillas con musgo y heno. La palangana era adaptada para convertirse en un lago artificial. En una ocasión mi hermano, tuvo la genial idea de poner un motorcito para hacer que la bomba subiera y bajara agua como en una cascada de manera continua. Todos quedamos maravillados.

HACER PREGUNTAS

Gompertz afirma que “la creatividad solo puede empezar en un lugar [...] solo hay una manera de arrancar el proceso creativo y es haciendo preguntas” (2016, p. 80). Preguntarse es tener una disposición a descubrir, a conocer lo nuevo, lo desconocido, lo que ha quedado obturado debido al funcionamiento de lo canónico, de la manera común de pensar y resolver problemas. Catmull sostiene que: “Cuando pensamos, en efecto, empezamos a hacernos preguntas y hacernos preguntas es imaginar. E imaginar es concebir ideas y concebir ideas es la base de la creatividad” (2015, p. 106). Coincido con dicho autor porque efectivamente cuando quieres crear algo, modificar algo, transformar algo a partir de ciertos materiales limitados, te preguntas: ¿y si le pongo esta tela? ¿Si utilizo esta cajita como pizarrón para no tener que elaborarlo? ¿Qué pasará? ¿Cómo hacer para crear un guion en que los alumnos capten la importancia del sol? ¿Cómo hacer un guion que genere interés por conocer los números ordinales?

La creatividad es un proceso constante de llamada y respuesta en el interior de nuestras cabezas [es decir, hacernos preguntas para poder romper con nuestra

visión prefigurada y tradicional de las cosas y del mundo] las preguntas sin respuesta –ocupan el corazón del proceso creativo, porque nos obligan a pensar” (Gompertz, 2016, p. 100), (p. 103).

Al respecto de la trascendencia de hacerse preguntas, como una forma de propiciar la creatividad, Poe (1908), en un ensayo que se titula *La filosofía de la composición* muestra la importancia de hacerse constantemente preguntas, para lograr una magnífica creación, en donde igualmente se tenga por objetivo la originalidad.

De manera similar a las preguntas Gianni Rodari (2004) en su *Gramática de la fantasía* plantea diversas maneras en que el lector puede dar vida a narraciones originales, a partir de una serie de propuestas creativas. Uno es el binomio fantástico, en donde el autor nos muestra cómo a través de combinar dos elementos que no forman parte del mismo ámbito de significación, como es el caso de “perro” y “armario”, a uno se le pueden ocurrir diversas historias fantásticas. Por ejemplo, a partir del binomio citado de Rodari desarrollé una historia alternativa a la que él plantea en su libro *Gramática de la Fantasía*. Éste era un perro al que de cumpleaños le regalaron un armario. Él no sabía qué guardar en él y se le ocurrió guardar todos los gatos que le maullaban, a partir de ello se puede continuar la historia. Otra opción, entre la multiplicidad de posibles e infinitas versiones, podemos imaginar que el perro guardaba en el armario todos los bisteces que le robaba a su dueño, quien era carnicero, cuando éste tomaba su siesta y así continuar creando la historia o narración que más nos agrade.

CREAR ES JUGAR

Este nexo se puede derivar de la reflexión del ejercicio de escritura anterior, aunque no sólo de él. Una forma a través de la cual podemos crear es jugando. Para crear algo, para modificar algo e innovar es necesario llevar a cabo un ejercicio libre de posibilidades y el juego es precisamente eso, un disfrutar de lo que haces de una

manera relajada y a la vez comprometida. Cuando creas algo de manera auténtica frecuentemente estás jugando: con las palabras, con el significado, con los objetos, entre otros.

Winnicott (1979) afirma que en el juego, ya sea el niño o el adulto tienen toda la libertad de crear, porque no existen límites, se está abierto a todas las posibilidades. Solo a través del juego tanto los niños como los adultos son capaces de crear y es así que descubren sus cualidades y capacidades a través de la creación. Sí, efectivamente, cuando plasmamos en una obra, sea cual fuere, nuestra creatividad, es cuando nos damos verdaderamente cuenta de lo que somos capaces de hacer.

Comúnmente vivimos como lo señala Winnicott con una actitud de acatamiento: “se reconoce el mundo y sus detalles, pero solo como algo en que es preciso encajar o que exige adaptación [Se vive] atrapados en la creatividad de algún otro, o de una máquina” (Winnicott, 1979, p. 93).

Didier Anzieu (1997), un reconocido psicoanalista francés, afirma que el trabajo creador es reconfortante, le permite al sujeto valorarse, repara su narcisismo, separa de la realidad y genera un espacio protector no conflictivo. El proceso de crear una obra sirve según Anzieu (1997) para escapar del principio de realidad, para ser soporte de las ilusiones narcisistas. Igualmente dicho proceso creador genera que el principio del placer esté centrado en el placer de pensar, de trabajar y controlar el material y en el producir la obra. Por supuesto existen otros beneficios como la remuneración económica, el reconocimiento social, la admiración.

Sandblom (1995) asegura que el proceso creador puede favorecer a que las persona talentosos resuelvan los ineludibles problemas y dificultades de su vida. Heinrich Heine lo expresa en un poema, en que relata que a pesar de que el mal puede ser la causa poética del impulso creativo, la creación purgó su organismo debido a que al crear recobró su salud y juicio:

“Si mi mal bien pudo ser la causa
Primera de mi impulso creativo,

Mi creación purgó mi organismo,
Creando recobré salud y juicio”
(1995, p. 37).

Efectivamente, el acto creador tiene invariablemente efectos positivos que reafirman el “yo” y el autoconocimiento del propio sujeto en el reconocimiento de sus capacidades. Después de experimentar la realización de una creación, invariablemente nos embarga una sensación de satisfacción y orgullo, que no tiene comparación con alguna otra experiencia y que nos llena de gozo y nos impulsa a continuar en ello. “La creatividad, en efecto, no tiene que ver con lo que piensan los demás; tiene que ver con lo que piensas tú, el creador” (Gompertz, 2016, p. 104).

Igualmente, el humor, el darle otro sentido o significado a lo dicho o escuchado es una forma creativa de jugar con el lenguaje, porque permite escapar del sentido establecido de las cosas, del lenguaje convencional para crear otra versión del significado.

CREAR PARA APRENDER

Imaginar y crear son dos capacidades indispensables para la construcción del conocimiento, puesto que para aprender realmente algo, además de la actividad cognitiva, es necesario que el estudiante lo represente de forma singular, de manera subjetiva y lo haga suyo. Es fundamental el hacer del estudiante; por ello se propone que para llevar a cabo de manera cabal el proceso de aprendizaje sea una condición esencial e irrevocable el que se lleve a la práctica y no sólo eso, sino que el alumno produzca de manera libre una creación a través de alguno de los diversos medios, video, audio, presentación teatral, escultura, que estén a su alcance y fundamentalmente que sea de su agrado.

A través de la creación los estudiantes construyen conocimiento creando y articulando significaciones para dar vida a una obra,

un producto. Potencian sus habilidades creativas hacen uso de su capacidad imaginaria para generar una creación que dé sentido al contenido educativo. Plasman la realidad desde su perspectiva, en donde la imaginación, las emociones y los sentimientos son su materia prima y la subjetividad hace gala de su existencia a través de una obra que es producto de su capacidad creativa.

La creación deja una huella en la memoria, porque implica primeramente la concepción de una serie de ideas, que posteriormente los alumnos van articulando e imaginando, por ejemplo la forma de dar vida a la narración, lo cual se concreta al plasmarla en un medio específico.

A través de la experiencia de imaginar, crear y producir, los alumnos hacen un descubrimiento fundamental: su capacidad imaginaria y creativa. Ellos se sorprenden de descubrir que son imaginativos, creativos.

RESISTENCIAS AL PENSAMIENTO CREADOR

No otorgar validez

Creer que no tienen validez nuestros pensamientos, suponer que son ideas muy simples e insignificantes está articulado con la poca confianza que tenemos en nosotros mismos y que a su vez es resultado de los procesos educativos que se han vivido a través de la familia y la escuela fundamentalmente. Somos seres sociales y esperamos el reconocimiento de los demás, a través de la familia y la escuela hemos aprendido que nuestros pensamientos y nuestras acciones son poco relevantes y que no hay que confiar en ellos porque nos van a defraudar.

Catmull señala que:

Empezamos la vida, de niños, abriéndonos a las ideas de los demás porque necesitamos estar abiertos para aprender. La mayor parte de lo que descubren los niños son cosas que no habían visto antes. El niño no tiene más remedio que aceptar lo nuevo. Sin embargo, si esa amplitud de miras es tan maravillosa,

¿por qué la perdemos al hacernos mayores? A lo largo del proceso ¿en qué nos convertimos al pasar del niño con los ojos como platos al adulto que tiene miedo de las sorpresas y posee todas las respuestas y trata de controlar todo lo que ocurre? (2015, p. 244)

Dicho autor precisa que el miedo a ser juzgado bloquea la creatividad. Agrega que vencer ese miedo implica un esfuerzo permanente por abandonar esa postura crítica interior que se presenta en la edad adulta, que nos limita y nos obliga a pensar con prejuicios para así retornar a una actitud receptiva, abierta a lo desconocido. “Tener una *mente que no sabe* es el objetivo de la gente creativa. Significa que estás abierto a lo nuevo, como los niños” (Catmull, 2015, p. 245).

El rechazo social

¿Cómo es posible que se haya atrevido a cambiar algo? ¿Cómo ha sido capaz de haber alterado el orden de las cosas? ¿Quién se cree que es? ¡Ya verá las consecuencias! Se tiene como premisa que la tradición y lo establecido no deben sufrir modificaciones, ambos son parte de la cultura que nos caracteriza, nos constituye y no deben jamás sufrir alteraciones y menos aún voluntarias. Quien se atreva a alterar lo establecido tendrá graves consecuencias. Será invisible, no se hablará de sus propuestas, pensamientos y creaciones. Por ello mismo sufrirá el desprecio y marginación. Será como si estuviera muerto. Será etiquetado de poco cuerdo, incluso de loco, por no ceñirse a la percepción e interpretación de los demás, de la mayoría, porque quienes tienen razón y poseen la verdad son la mayoría. Así que por supuesto ser diferente tiene sus fuertes consecuencias negativas. Sin embargo, a pesar de todo los invito a arriesgarse a vivir experiencias creativas, no se arrepentirán.

El prejuicio contra lo nuevo

Vivimos en sociedad y como toda sociedad está caracterizada por sustentarse en lo instituido, en las normas, en lo establecido. Ello le garantiza el funcionamiento social y la permanencia de la sociedad y de sus instituciones. Sin embargo, la institución insiste de manera reiterada en negar e impedir el cambio y lo nuevo. Ello repercute en la dificultad que se tiene para pensar e idear el cambio, para tener un pensamiento y una acción creativa.

Frecuentemente cuando proponemos trabajar de otro modo, a partir de reflexionar sobre los problemas que se nos presentan, los demás nos dicen: Así lo hemos hecho toda la vida, no nos vengas a querer cambiar las cosas, siempre hemos tenido problemas y al final resolvemos la mayoría. Por lo tanto nuestra propuesta es rechazada y las cosas siguen tan mal como siempre.

EXPERIENCIAS CREATIVAS

Es un factor muy importante el tener experiencias creativas en la infancia, ya sea en la familia, la escuela o en ambas instituciones, para que las personas tengan una actitud creativa. Es así que la promoción y orientación a tener un pensamiento creativo y una consecuente práctica creativa, genera ambientes o escenarios creativos que más adelante, al convertirse en adulto el sujeto, van a expandir o ampliar el ámbito de ejercicio de la creatividad. “Es interesante que aquellos adultos cuya fantasía está más accesible y tiene más fuerza en su vida, informan que han cultivado sus facultades imaginativas desde la infancia” (Claxton, 2001, p. 117).

La creatividad no existe de manera aislada, requiere de un entorno familiar y escolar que promueva en el infante, a través del ejemplo, comportamientos creativos que estimulen la imaginación y el florecimiento de la creatividad.

Los recuerdos de la infancia, en los que los padres alentaban al niño a imaginar que estaba guarecido bajo el techo de una casita, cuando en realidad las sábanas lavadas y el tendedero la conformaban, son un excelente medio para enfrentar positivamente los problemas de la vida y de la realidad. *El jugar pensando* al estar en la bicicleta a que donde hay tierra es agua y que la bicicleta es un barco o una lancha, preparan al pensamiento para ser flexible e imaginar

transformaciones que las personas, cosas e instituciones pueden tener. Igualmente, el que de niños se juegue a vivir una historia que se va narrando con una grabadora de audio, en donde los pasos los producen con papeles estrujando con las manos, el viento que sopla es generado por medio de la boca y las voces dramatizadas como elemento sustancial que guía la historia, todo ello como parte de un juego. Posteriormente convierte dicha experiencia en un momento clave de la formación y práctica profesional. Este tipo de experiencias creativas no se olvidan nunca. Se sabe que el juego en el niño no es un simple pasatiempo, es una actividad fundamental que prepara al niño al trabajo en el futuro.

“Una característica de las personas creativas es que imaginan hacer posible lo imposible. Ese imaginar –soñar, improvisar, rechazar audazmente lo que (de momento) se considera la verdad– es la manera de descubrir lo nuevo o lo importante” (Catmull, 2015, p. 334). Sin embargo, infinidad de personas no comprenden esta especificidad de la imaginación y de la creatividad, particularmente en la institución educativa, descalifican esta actitud de hacer, marginan y excluyen a aquel que se atreve a pensar, expresar y proponer como posible lo imposible y recurrir a elementos extraños o inusuales en el ámbito educativo. Al respecto afirma Munari: “Mientras se esté aún a tiempo, hay que acostumbrar al individuo a pensar, a imaginar, a fantasear y a ser creativo” (2016, p. 183).

Estoy completamente convencida que en todos los seres humanos existe una fuerza creadora que en la mayoría de las ocasiones la tenemos adormilada, rezagada o poco explorada, sin embargo al probar el deleite de la creación, uno queda preñado de esa sensación y anhela volver a vivir una experiencia creativa.

Hace algunos años, un conocido me relató, que su padre, quien por cierto era muy estricto, acostumbraba castigar a él y a sus hermanos, parados frente a la pared, con las manos atrás, cuando eran niños y se portaban mal. De tal manera, que el estar aproximadamente una hora, inmóvil, sin poder ver lo que sucedía en su entorno, sólo observando la pared –que era semilisa–, lo cual era

sumamente aburrido y frustrante, se convirtió, en una especie de juego, en donde poco a poco iba descubriendo figuras: animales, caras, objetos, personas, entre otros; como reacción ante el hecho de estar frente a la pared imaginando algo en ella. Este ejemplo evidencia la contradicción entre la intención del castigo y la modificación del mismo por parte el niño, en el que este último transforman el acto de estar padeciendo y realiza un cambio a través de la imaginación: ya que castigado viendo a la pared crea; es decir, da vida simbólica a lo antes inexistente en la pared. Curiosamente, el padre de familia, quien era maestro y tenía por finalidad la disciplina, sin saberlo, promovió la creatividad de sus hijos. De tal manera que las experiencias de la vida nos demuestran que no hay un solo camino para la creatividad, sino que son variados, múltiples, inesperados y en ocasiones contradictorios. También llegaba a suceder que cuando el hermano mayor castigaba a su hermano menor, éste le decía: Me puedes levantar el castigo (en el sentido de suspender el castigo) y ante dicha petición su hermano mayor le contestaba: Sí, permíteme tantito. Traía una silla del comedor, la ponía al lado de él y le decía ahora sí párate en la silla, las manos atrás y mira hacia la pared. Ahora sí ya te levanté el castigo.

Tradicionalmente nos han enseñado que sólo son creativos los artistas y ello ha repercutido y repercute en la manera en que nos percibimos; es decir, a que nuestro papel no es el de crear, sino que es precisamente el de copiar y repetir infinidad de veces lo que otros hacen o dicen. Efectivamente en ello la escuela es muy hábil.

Algunas personas provienen de familias que fomentan la creatividad y en la mayoría de los casos sin tener conciencia de ello. Como ejemplo puedo señalar una práctica a la que puedo titular: ¿Esto para qué puede servir? Desde mi punto de vista está enmarcada en la cultura contra el desperdicio. El caso de una familia en donde la madre al encontrarse con una serie de objetos que aparentemente son basura, se pregunta y esto, ¿para qué puede servir?

Pongamos el caso de un reloj que le acaban de regalar a una integrante de la familia y se disponen a tirar a la basura el estuche

que a su vez contiene un pequeño cojín. Las hijas están dispuestas a echar la caja a la basura y la mamá dice: ¡No!, el cojín sirve como almohadita de la muñeca de tu hermana. Los envases de yogurt que están a punto de ir al basurero y alguien los percibe como una especie de bolos de boliche y decide utilizarlos para que su niño juegue a derribarlos con una pelota. Así se pueden señalar infinidad de ejemplos que evidencian la creatividad que es propia del ser humano y que nos ayuda a resolver problemas, entre ellos no gastar en comprar un producto más, cuando lo podemos sustituir por otro.

SER CREATIVO

Según Torrance (citado en Lagerman, 1971), existen básicamente siete signos claves que, a través de la observación del niño cuando está jugando o trabajando, nos pueden evidenciar su creatividad:

1. **Curiosidad:** realizar preguntas con tenacidad y con una intencionalidad determinada. Dicha curiosidad no en todos los casos se manifiesta verbalmente.
2. **Flexibilidad:** pensar en opciones alternativas para resolver los problemas.
3. **Sensibilidad ante los problemas:** capta fácilmente aspectos que difieren de la información.
4. **Redefinición:** es capaz de encontrar o descubrir relaciones entre los objetos o acontecimientos.
5. **Conciencia de sí mismo:** tiene conciencia de ser quien es. Tiene autonomía para orientarse por sí mismo con determinación hacia ciertos objetos o procesos cuando se trata de su propio proyecto.
6. **Originalidad:** sus ideas son asombrosas y poco habituales.
7. **Capacidad de percepción:** fácilmente genera una serie de pensamientos e ideas que personas no creativas sólo las

tienen en sueños. Se divierte y juega con ideas que le surgen de manera espontánea (Lagerman, 1971).

Los siete elementos descritos por Torrance, caracterizan muy puntualmente a la creatividad en función de el interés por conocer la realidad, la sensibilidad, capacidad de ser flexible, observar desde ángulos no comunes, el tener conciencia de sí mismo y la generación de ideas y productos originales; es decir, no trabajan con ideas preconcebidas.

En cambio Ed Catmull (2015) plantea cuatro ideas que ilustran su forma de pensar acerca de la creación en la producción empresarial y que son muy útiles para los que tenemos el deseo de amplificar nuestra capacidad imaginaria y creativa.

1. Señala que nuestros modelos del mundo tergiversan y distorsionan nuestra percepción de la realidad de tal manera que logran impedir que veamos lo que se encuentra frente a nuestros ojos (p. 2015). Aclara el autor que él utiliza el concepto modelo de manera general para hacer alusión a las ideas preconcebidas que nos formamos, que utilizamos a lo largo del tiempo y empleamos para valorar lo que percibimos a través de nuestros sentidos, así como razonar y prevenir.
2. Se refiere a que comúnmente no nos damos cuenta de las diferencias entre la información que llega del exterior y nuestros antiguos modelos mentales ya construidos; los percibimos al mismo tiempo, como una experiencia integrada (Catmull, 2015).
3. Siempre que quedamos inmersos y atrapados en nuestras propias interpretaciones, nos convertimos en sujetos inflexibles y menos capaces para resolver los problemas inmediatos (Catmull, 2015).
4. Las personas que trabajan o viven juntas debido a su proceso de socialización inherente poseen modelos del mundo

que están compartidos y no solo eso, sino que están profundamente entrecruzados (Catmull, 2015).

Catmull (2015) explica que dichos modelos no permiten ampliar la comprensión de los problemas para dar respuesta adecuada a los mismos y sostiene que en la creatividad, primero se genera una comprensión inmediata o súbita y posteriormente se da la solución, es decir el resultado suele llegar antes que la demostración.

La pasión por algo, que algunos otros prefieren llamarlo interés, para minimizar el papel de los afectos y las emociones, es desde mi punto de vista un acicate para la creatividad, es una fuerza poderosa que nos ayuda a mirar el mundo desde otra perspectiva. Gompertz (2015) afirma que la pasión es la escuela que nos hace aprender más. Ella es la que nos aporta el entusiasmo o impulso para indagar, reflexionar y producir conocimiento.

La pasión según Gompertz es la llama que enciende la imaginación e ilumina las ideas. Ambos elementos son el paso previo a la experimentación, lo que tendrá como desenlace la realización de un concepto, lo cual es el camino de la creatividad.

ERROR, CATALIZADOR DE LA CREACIÓN

Iniciaré este apartado con Rodari (2004), quien relata sobre la utilidad del error si somos capaces de aprovechar su existencia, en lugar de incriminar a alguien de haberlo cometido. Dicho autor señala que de un *lapsus* puede emerger una historia, de tal manera que si por error en la computadora tecleamos Manzania en lugar de Tanzania, queda descubierto y creado un país muy original y nuevo que tendrá como atributos el ser perfumado y silvestre y sería una desgracia eliminarlo o tacharlo de los mapas de lo posible. Rodari afirma que en todo error existe la posibilidad de una narración. Lo anterior es completamente cierto. Tenemos el caso de Méliès el cineasta a quien por error se le atoró la manivela y al tratar de destrabarla y hacerla funcionar de nuevo descubrió que se daba

la ilusión óptica de una transformación. A partir del error, George Méliès pudo crear historias fantásticas que sin él, no hubieran sido posibles.

Es ampliamente conocido el cuento de la *Cenicienta*, creado por Perrault, quien por error escribió: zapatilla de cristal, en lugar de zapatilla de piel. Ello fue debido a que en francés ambas palabras cristal y piel tienen una grafía similar. Finalmente dicho error lo inmortalizó con su historia maravillosa de la Cenicienta, debido a la originalidad de haber dado vida a una zapatilla de cristal que es sumamente frágil.

Catmull (2015), señala que nuestra cultura de descalificar al error u ocultarlo de manera vergonzosa encierra una expectativa falsa. La obsesión de que un proceso creativo transcurra sin problemas es una meta falsa e imposible; genera y fomenta que se valore a las personas por las fallas o errores que cometen en vez de tomar en cuenta su capacidad de resolución de problemas.

Al respecto Claxton (2001) afirma que aún los niños muy pequeños, de cuatro años, se encuentran muy preocupados por la falsa idea de que cometer errores significa que se es tonto y por ello evitan confesar sus dificultades o afirmar que cometieron errores y todo ello se convierte en un obstáculo para el proceso creador y el aprendizaje.

COMETE UN ERROR PRONTO Y RÁPIDO¹

Al jugar con el título se me ocurrió pensar que algunos que carecen de la filosofía que a continuación se expone, creerán que le faltó acento a “Comete” y por tanto, diría entonces: “Cómete un error pronto y rápido”, es decir, desaparécelo, elimínalo lo antes posible para que no queden rastros y nadie se entere y cuestione tu capacidad. Efectivamente esa es la lógica que de manera generalizada nos

¹ Título retomado de una frase célebre de Andrew Stanton.

ha imbuido la sociedad en que vivimos. El pretendido hábito de no errar, de hacer las cosas bien a la primera para demostrar nuestras capacidades.

Al respecto de los errores, Catmull (2015) señala, al narrar el proceso creativo que generaron para dar vida a *Toy Story 3*, cuán preocupante era que, en el proceso de creación, no se enfrentaran a errores como en otras películas y ello significaba una llamada de atención para estar muy al pendiente y evitar problemas catastróficos y sumamente costosos.

Catmull efectivamente tiene razón, los errores o fallos son evitados y negados por los diferentes sujetos, sean adultos o niños, debido a la cultura que nos conforma, en particular en el sistema educativo y en las instituciones laborales, donde todo lo que socialmente nos han inculcado a lo largo de nuestra existencia es a evitar los errores y de manera implícita nos han orillado a negar la comisión de errores. “Vivimos públicamente mediante significados públicos y mediante procedimientos de interpretación y negociación compartidos” (Bruner, 2009, p. 32), lo cual necesariamente nos lleva a tener una perspectiva común en lo referente a la visión del error y sus consecuencias.

Es cierto que la mayoría de los errores son considerados malos, son algo de lo que nos debemos avergonzar y como señala Catmull (2015) eso proviene de nuestro pasado escolar, puesto que nos han inculcado que el error es malo, significa que no estudiamos o no nos preparamos, que somos flojos y que no somos inteligentes.

Es así que, al contrario de la connotación arraigada, los errores son una oportunidad para crear, para descubrir las fallas y trabajar a partir de ello en la resolución de los problemas o en la mejora de nuestras creaciones. Los errores son un medio para superar lo que hacemos siempre, con la condición de que se traten de la manera adecuada. Catmull (2015), argumenta que los errores no son forzosamente malos, no lo son en absoluto. Son el resultado ineludible de hacer algo novedoso y por ello mismo deberían considerarse algo valioso; puesto que sin ellos no tendría cabida lo nuevo, lo original.

Si bien es necesario reconocer que el error es una parte relevante del aprendizaje, también es importante aceptar que existe un gran problema al respecto, debido a que el aceptar el error es doloroso. Por ello es indispensable reflexionar sobre el dolor y el beneficio resultante del crecimiento.

Catmull (2015, p. 30), cita Andrew Stanton quien compara el cometer un error con aprender a andar en bicicleta, puesto que el empezar a andar en bicicleta implica necesariamente errores que son necesarios para el aprendizaje. Así que la exigencia de la perfección, que la cultura nos ha imbuido debe ser relegada a un deseo válido, pero irrealizable en la vida cotidiana de cada uno de nosotros, los simples mortales.

EJERCICIOS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD

IMAGINANDO CON MÚSICA

Es un ejercicio muy sencillo y eficaz que consiste en poner la música que más te estimula y que a la vez relaja, de alguna manera. En cuanto a la música no hay reglas, una que puede relajar a alguien, a otro lo altera o no la soporta. Preferentemente hay que hacerlo de noche porque no tenemos tantos estímulos visuales que nos distraigan y también ruidos externos. Consiste en acostarnos en la cama viendo para el techo, con el cuerpo relajado y pensar: ya sea en una idea nueva o en una solución a algún problema. La idea es que sea una aventura disparatada, un recorrido de imágenes mentales, que estemos abiertos a lo que surja, lo cual nos llevará a descubrir una nueva mirada. Tenemos que vencer las resistencias de no estar seguros, de involucrarnos en un camino que no garantiza un resultado rápido, que nos preocupa fracasar y no llegar a nada y sin embargo hay que seguir.

El ejercicio anterior lo asocio con lo que señala a continuación Rodari (2004), en “La china en el estanque”, que surge de la comparación entre el echar una piedra al estanque y las múltiples ondas

que produce, con el proceso mental que da origen a la palabra y a sus múltiples cadenas de representaciones:

Una palabra, lanzada a la mente por azar, produce ondas de superficie y de profundidad, provoca una serie infinita de reacciones en cadena, atrayendo en su caída sonidos e imágenes, analogías y recuerdos, significados y sueños, en un movimiento que interesa a la experiencia y a la memoria, a la fantasía y al inconsciente, y que es complicado por el hecho de que la misma mente no asiste pasiva a la representación sino que interviene en ella continuamente para aceptar y repeler, enlazar y censurar, construir y destruir (Rodari, 2004, p. 13).

El resultado es incierto. Se trata de un proceso diferente al del aprendizaje, porque en éste uno está centrado en determinados aspectos, en ciertos objetivos y para crear necesitamos estar abiertos a cualquier posibilidad inesperada. Es importante considerar que, en esta experiencia, el oído tienen un lugar especial en nuestro cuerpo particularmente ante la obscuridad:

Todos tenemos nuestro cuerpo presente en nuestra mente, siempre y en todo momento, proporcionándonos un telón de fondo de sensaciones potencialmente asequibles en cada momento, pero apreciable sólo cuando se aleja significativamente de estados de relativo equilibrio y empieza a registrar un considerable agrado o desagrado (Damasio, 2015 p. 172).

Y ESTO: ¿PARA QUÉ PUEDE SERVIR?

Ésta es una de tantas preguntas que uno puede configurar para modificar la percepción que tenemos de las cosas, para darles un giro en el uso convencional. Con esta interrogación estamos pretendiendo lo que anteriormente cité de Castoriadis, el mostrar la capacidad de creación de la imaginación: “ver lo que no está, de ver en algo eso que no está ahí” (2004, p. 84).

A continuación, se presenta un ejercicio que permite descubrir otra percepción de las cosas, otras posibilidades distintas a las que estamos tradicionalmente acostumbrados “encasillados” en ver sólo una función de las cosas.

Preguntarse al respecto de los objetos que se tienen y particularmente con aquellos que están a punto de ser tirados a la basura: ¿para qué otras cosas podrían servir? Esta pregunta tradicionalmente se la han hecho las personas mayores, a quienes les enseñaron que había que aprovechar las cosas hasta su última posibilidad o sus últimas consecuencias. Probablemente este actuar no proviene del deseo explícito de crear un objeto diferente, con otra función, sino de la idea muy arraigada de no desperdiciar, de aprovechar todo, lo cual formaba parte de la cultura de principios y mediados del siglo XX. Con lo anterior no se pretende descalificar o desvalorizar dicha creatividad, sino que interesa precisar el propósito de dicha actitud creadora. Tenemos variados ejemplos, un cartón que viene en el empaque de una camiseta y que utilizamos para hacer una tarjeta, un separador de libros o lo ponemos encima de una silla para que cuando nos subamos a ella no la ensuciamos.

VIAJE A LO DESCONOCIDO

Es un ejercicio que está abocado a la búsqueda de algo que necesitamos, pero a partir de darle otro uso o función a lo establecido, a lo convencional. Es por ello que se hace desde otra mirada, no desde la lógica de lo convencional. Es decir, es un camino que va de lo conocido, los usos cotidianos, a lo desconocido: alterar la percepción de los objetos para atribuirle un uso diferente, desconocido, inusitado a las cosas. Sucede por ejemplo, cuando necesitamos determinados objetos para una maqueta que estamos armando con lo que tenemos, ya que no deseamos ir a comprar nada y para ello, por ejemplo, realizamos un paseo por nuestra cocina mirando con *otros ojos* los objetos, dirigida a una función o finalidad en específico.

Entonces uno se da una vuelta por la despensa para ver lo que hay, pero el recorrido se realiza de otra manera, donde la percepción está guiada a captar aquello que buscamos y que se da alterando las funciones ordinarias de dichos productos. Por ejemplo, las semillas de cilantro serán nuestros tomates verdes y las pingüicas se convertirán en manzanas y así sucesivamente en función de nuestra capacidad imaginativa y de lo que tenemos en casa.

COMBINACIÓN DE OBJETOS O ANIMALES

A partir de una combinación o cercanía con los objetos o animales crear una historia. Este ejercicio surgió por casualidad, a partir del acomodo de ciertos objetos en particular, sin una razón o motivo explícito. Es así que un día, volteando hacia ellos se me ocurrió acomodarlos con una intencionalidad.

Si tenemos estos tres animales: pato, león y perro. ¿Qué podrían decir? No sólo eso, ¿cómo tendrían que estar acomodados en su cercanía, para que uno de ellos no fuera depredador de otro? Es así que decidí acomodar al perro en medio, para impedir que el león se comiera al pato, puesto que el pato, como su nombre lo indica, iba a actuar la huida o se iba a hacer el *muertito*, según dicen los etólogos. Por esa característica será que a alguien se le dice que no se haga pato. Igualmente, se me ocurrió que el perro estuviera en medio por ser un animal noble. Este ejercicio lo he realizado con alumnos de primaria para fomentar la escritura.

EXPERIMENTANDO LA CREATIVIDAD

Necesariamente la creatividad se tiene que experimentar, porque ella requiere como paso siguiente al imaginar e idear, el ponerla en práctica.

Experimentar algo diferente a lo convencional

A continuación, relato la experiencia de una niña, que fue de vacaciones a un pueblo costero de la República Mexicana, que como parte de su vegetación tenía infinidad de limoneros alrededor y dentro del pueblo. Ella llegó de visita con sus tíos y en la tarde con sus primos fue a jugar futbolito. El futbolito era de madera y se le tenía que echar una moneda de 20 centavos para que salieran tres pelotas de esponja, que eran los balones con que jugaban en el futbolito. Estuvieron jugando varios juegos, cada uno de los niños y niñas aportaba los 20 centavos para obtener de nuevo vez tres pelotas, hasta que de plano nadie tuvo una sola moneda y tampoco ningún familiar les obsequió alguna. Ante el problema para seguir jugando, a la niña rápidamente se le ocurrió que los limones eran de un tamaño muy similar al de las pelotas de esponja y que podían jugar con ellos. Así le hicieron y estuvieron jugando al menos durante una hora, hasta que llegó el dueño del negocio y al descubrir lo que estaban haciendo, los regañó por haber llenado de limones el cajón almacenador de pelotas y no pagar con monedas.

Uno se puede preguntar: ¿Por qué la niña –la visitante–, fue la que tuvo la idea de substituir las pelotas de esponja por limones? Si todos los demás vivían ahí y tenían los limones a su alcance y de manera gratuita:

El comportamiento, la mente, ya sea consciente o no, y el cerebro que los genera, se niegan a entregar sus secretos si la emoción –y los numerosos fenómenos que se ocultan detrás de esa palabra– no es tenida en cuenta y tratada como se merece (Damasio, 2015, p. 173).

CREANDO HISTORIAS

En la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), en los años 90 le di vida, a una serie radiofónica llamada Las aventuras del saber. Dicha serie tenía por objetivo apoyar a la educación básica, particularmente en primer año de primaria, con la creación de cuentos fantásticos basados en los contenidos de las distintas asignaturas de dicho grado. Yo era coproductora y guionista de los programas.

Lo anterior es el contexto para enmarcar la maravillosa experiencia creadora que tuve como parte de mi trabajo laboral. Fue algo increíble, único. Jamás podré olvidar esa experiencia, que me ayudó a ver el mundo de otra manera, a buscar diferentes formas lúdicas y creativas para hacer accesible el conocimiento.

El proceso de crear una historia fantástica, a partir de un contenido educativo conlleva el ansia de imaginar las múltiples maneras en que uno pueda desarrollar el relato, a partir de estar vinculando constantemente las diferentes acciones de nuestra vida con la conformación del relato.

Los burros y su carga fue creado con el propósito de hacer que las matemáticas fueran divertidas. Por ello le di vida a un relato en el que hay dos personajes centrales: Embustes, el burrito flojo y mentiroso, que a lo largo de toda la narración engaña a su dueño, para librarse de tener una carga pesada y burrito Inocencio, que

como su nombre lo indica, es muy noble e inocente y siempre acaba engañado.

Retomé el recuerdo de una fábula que me contaron en mi infancia, hace muchos años, para el clímax de la historia. En el desenlace, Embustes, como siempre carga menos kilos, puesto que al hacerse el lastimado de la pata, le dejan solamente los ocho costales de esponja, que pesan menos que los ocho costales de sal. Al cruzar el río se empezó a hundir, porque las esponjas absorbían el agua y, por el contrario, Inocencio, que cargaba los ocho costales de sal que eran más pesados, no tuvo problema al cruzar el río, porque ésta se disolvió en el agua. Todavía después de los recurrentes engaños, de los que fue objeto, la nobleza de Inocencio no tenía límite y salvó a Embustes de morir ahogado.

Para dar una idea del trabajo creativo llevado a cabo en la figura 1 se muestran las dos primeras páginas del guion de *Los burros y su carga* perteneciente a la serie radiofónica las Aventuras del saber

Figura 1. Fragmento del guion de Los burros y su carga, serie radiofónica las Aventuras del saber

SERIE RADIOFÓNICA		
		LAS AVENTURAS DEL SABER
	Tema:	El ordenamiento de acuerdo con su peso y capacidad
	Título:	Los burros y su carga
1	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA RÚBRICA, SUBE, BAJA Y DESAPARECE</u>
2	LOCUTOR	Los burros y su carga
3	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA AMBIENTE CAMPIRANO Y PERMANECE DE FONDO</u>
4	NARRADORA	Esta es la historia de un burrito llamado Inocencio,
5		a quien siempre le tocaba llevar la carga más
6		pesada.
7	<u>OPERADOR</u>	<u>SIN SALIR AMBIENTE ENTRA EFECTO DE TRO- TAR DE DOS</u>

8		<u>BURROS QUE SE MANTIENE DE FONDO (PÁ-JAROS)</u>
9	EMBUSTES	(REBUZNANDO PRESUMIENDO) Yo sí que soy hermoso y
10		elegante, a pesar de traer seis botes de leche a
11		un lado de mi lomo camino derecho. En cambio tú,
12		eres (ENFATIZANDO) feo, corriente y además
13		(CARCAJEÁNDOSE) desequilibrado (SE CARCA-JEA DE
14		NUEVO)
15	INOCENCIO	¿Desequilibrado?
16	EMBUSTES	Sí, con esos seis botes de leche que te cargaron
17		a un lado del lomo, te estás yendo de lado.
18		Necesitas que te ponga mis seis botes que yo
19		traigo para que no te vayas chueco.
20	INOCENCIO	(DUDANDO) ¿Tú crees? (PENSANDO) pero me
21		ván a pesar
22	<u>OPERADOR</u>	<u>SALE EFECTO DE TROTAR Y SIN SALIR AMBIENTE</u>
23		<u>ENTRA</u>
24		EFECTO DE DESAMARRAR Y MOVER BOTES DE
25	EMBUSTES	LECHEY
26		<u>AMARRAR DE NUEVO</u>
27	EMBUSTES	(HIPÓCRITA) No, siente como te pongo mis seis
28		botes
		de leche al otro lado de tu lomo y ya no te vas
		chueco.

SERIE RADIOFÓNICA		
		LAS AVENTURAS DEL SABER
	Tema:	El ordenamiento de acuerdo con su peso y capacidad
	Título:	Los burros y su carga
1	INOCENCIO	(FATIGADO) Sí, ya no me voy de lado, pero los
2		doce botes de leche juntos pesan el doble de los
3		seis.

4	EMBUSTES	(LISONJERO) No, no, eso sientes ahorita porque
5		te los acabo de poner, pero dentro de poco ya ni
6		los vas a sentir, vas a estar más ligero que el
7		viento.
8	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA EFECTO DE TROTAR DE BURROS Y SE MANTIENE</u>
9	INOCENCIO	(DUDANDO) Mejor quítame tus seis botes de leche.
10	EMBUSTES	(ENFADADO E INTERRUMPIENDO) No, no, no. ¡Cómo se
11		te ocurre; Si ya casi llegamos al pueblo y ahí
12		me pasas los doce botes de leche y verás como yo
13		los cargo sin quejarme.
14	<u>OPERADOR</u>	<u>SIN SALIR AMBIENTE CAMPIRANO SUBE EFECTO DE</u>
15		<u>TROTAR Y SE MEZCLA CON MÚSICA QUE SUBE BAJA Y</u>
16		<u>PERMANECE DE FONDO</u>
17	NARRADORA	Y al llegar al pueblo, el dueño de los dos burros
18		entregó la leche y cargó nuevamente a Inocencio
19		con un (ENFATIZANDO) costal de frijoles que
20		pesaba (ENFATIZANDO) cincuenta kilos y a Embustes
21		con cinco costales de algodón que juntos pesaban
22		también cincuenta kilos. De tal manera que los
23		dos burros Inocencio y Embustes iban cargando
24		la misma cantidad de peso, cincuenta kilos cada
25		uno.
26	<u>OPERADOR</u>	<u>SALE MÚSICA Y ENTRA EFECTO REVER</u>
27		
28		

Así mismo presento otro guión: *La vuelta al sol en 365 días*. Este título lo hice tomando como ejemplo la obra de Julio Verne, *La vuelta al mundo en 365 días*. Consideré que desde el nombre o título del programa habría que captar la atención del destinatario, del alumno de primer grado de primaria. Igualmente estimé que la narración podría generar interés si era realizada desde otro ángulo,

otra mirada a la que tradicionalmente se trabaja en el salón de clases. Por ello imaginé lo que le diría la Tierra al Sol de estar girando y girando de manera interminable alrededor de él y lo que a su vez él le contestaría y por supuesto, todos los cambios que se estarían generando en la Tierra, como consecuencia del movimiento de traslación. Les muestro las dos primeras páginas del guion para que puedan darse una idea del audio cuento.

Nuevamente, los invito a que se aventuren en *La vuelta al sol en 365 días*, los animo a que se imaginen las voces, la música y los diversos efectos sonoros que le dan vida al relato. Adelante, ¡iniciemos el viaje!

Figura 2. Fragmento del guion de *La vuelta al sol en 365 días*, serie radiofónica las Aventuras del saber

SERIE RADIOFÓNICA		
		LAS AVENTURAS DEL SABER
	Tema:	El movimiento de traslación
	Título:	La vuelta al sol en 365 días
1	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA RÚBRICA Y SE MEZCLA CON MÚSICA ESPECIAL, SUBE,</u>
2		<u>BAJA Y SE MANTIENE</u>
3	TIERRA	(DESGANADA) Ay, ya no puedo más. Me duele toda mi
4		hermosa y redonda superficie... estoy tan, pero tan
5		cansada de estar girando como trompo alrededor de ti.
6	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA EFECTO CARICATUREZCO DE ATRAER EN "ATRAYENTE"</u>
7	SOL	(TONO GALÁN) No te quejes, yo no tengo la culpa de
8		ser tan atrayente y que todos los planetas giren en
9		torno a mí, (FATUO) por lo que soy el centro del
10		Sistema solar
11	TIERRA	(DECEPCIONADA) Ah, que tiempos aquellos en que los
12		hombres pensaban que yo, la Tierra era el centro

13		del universo y por la culpa de ese Copérnico
14		descubrieron que no era cierto y que al contrario,
15		yo giro alrededor de ti.
16	SOL	Bueno, no puedes negar que tengo mis cualidades.
17		Soy grandote, deslumbrante y muy cálido. Reconócelo
18		si no fuera por mí te congelarías Tierra.
19	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA EFECTO DE RELOJ EN “METARDO”</u>
20	TIERRA	Sí pero de todos modos, es muy cansado estar
21		Siempre persiguiéndote. Me tardo trescientos sesenta
22		y cinco días, o sea, un año en darte la vuelta.
23	SOL	Ay, ya deja de quejarte, ve al pobre de Plutón, sí,
24		ese que está allá hasta el último ¿Lo ves?
25	TIERRA	¿El chiquitito?
26	SOL	Sí, ese mero.
27	PLUTÓN	(EN SEGUNDO PLANO TITIRITANDO) ¿Qué están diciendo
28		de mí?

SERIE RADIOFÓNICA		
		LAS AVENTURAS DEL SABER
	Tema:	El movimiento de traslación
	Título:	La vuelta al sol en 365 días
1	SOL	(GRITANDO) Nada, Plutón nada... (PARA LA TIERRA)
2		Pobrecito está todo congelado y así todo entumido
3		gira alrededor de mí ¿Y sabes cuánto se tarda en
4		darme la vuelta
5	TIERRA	Sepa la bola, está bien lejos.
6	SOL	(ADMIRADO) Fíjate nada más, la vuelta que tú das en
7		un año, Plutón la da en doscientos cuarenta y siete
8		años (ENFATIZANDO) años

9	TIERRA	(REFLEXIONANDO) Tienes razón, ahora me doy cuenta
10		de lo afortunada que soy de ocupar el mejor lugar
11		junto a ti, para ser un planeta con vida.
12	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA MÚSICA ESPECIAL Y EFECTO DE GIRAR CON LA</u>
13		<u>“GIRANDO” Y SALE EN “ORBITA”</u>
14	NARRADOR	Y mientras platicaban, la Tierra no estaba quieta,
15		seguía girando por un largo camino alrededor del Sol,
16		que se llama órbita.
17	SOL	(CONFIDENCIAL) Sabes, querida Tierra eres mi planeta
18		preferido, me encanta, me fascina cómo eres...
19	TIERRA	(INTERRUMPIENDO Y NERVIOSA) Ay estás haciendo que...
20		...me ponga roja como Marte.
21	SOL	No importa, de todos modos me gustas y (ENFATIZANDO)
22		también me gusta saber que soy importante en tu
23		vida. Date cuenta: Según el lugar en que me encuentro
24		junto a ti, hago que vayas cambiando poco a poco y
25		tengas cuatro estaciones diferentes: primavera,
26		verano, otoño e invierno
27		
28		

Desde el principio yo tenía muy claro que no quería crear guiones tradicionales. Mi intención era hacer un guion que a través de una historia fantástica fuera creando sentido e interés para los niños. Me dediqué a buscar libros que plantearan una forma de trabajo lúdica, creativa. Entre ellos me encontré el de Kieran Egan, *Fantasia e imaginación*, con el cual me guíé para escribir *La Luna que quiso ser Sol*, a partir de retomar del autor la importancia de la ausencia

para poder valorar algo. Así en mi historia, la Luna engaña al Sol para que se vaya a otra galaxia y como consecuencia la Luna pueda brillar. Sin embargo, la Luna no brilla a pesar de todos los trucos que hace.

Igualmente Gianni Rodari fue un autor que me maravilló conocer debido a la riqueza y versatilidad de su trabajo encaminado a la creación y sin alarde de ser creativo. Me enriqueció mucho y pude mejorar mis guiones.

Posteriormente en plena pandemia de Covid-19, me di a la tarea de hacer un material educativo que explicara cómo crear narraciones digitales. Fue así que a partir de una artesanía de barro de un gato que está mandando besos, se me ocurrió crear la historia de un gato enamorado de los ratones. Pensé en lo complicado o contradictorio que sería enamorarte del animalito que te tiene miedo, un ratón, y lograr que éste confiara en ti.

Más allá de lo complejas que pueden ser las relaciones entre los seres humanos, que a veces son muy contradictorias y pueden asemejarse a la historia del gato que tenía una fijación por los ratones, me pareció muy divertido imaginarme y relatar dicha historia en un webinar que elaboré sobre narraciones digitales.

Otro relato que se me ocurrió fue el del cocinero balín y el perro que prefiere comer plástico. Este era un cocinero que estaba estudiando para ser chef. Como su comida frecuentemente le quedaba mal, se la acababa dando a su perro, quien no repelaba ni le reclamaba por su sazón. Era un fiel amigo. Finalmente, un día el cocinero que esperaba ser chef, se lució mucho haciendo un platillo: compró ingredientes muy refinados y por cierto, bastante caros. Se la pasó más de cinco horas cocinando y horneando. Finalmente resultó que tampoco quedó bien. El cocinero acongojado, pensó, al menos a mi perrito siempre le gusta y lo vació al plato del perro. Éste se acercó a olfatear y se alejó del plato con rapidez. El cocinero pensó que el perro probablemente estaba a dieta y no quería dejarse llevar por el deseo de comer lo prohibido. Poco tiempo después el cocinero descubrió que el perro se había comido todo un trozo

grande de plástico de su pelota y el plato del perro seguía intacto, con su platillo refinado.

Hice muchas historias, a partir de objetos y miniaturas que tenía en casa y me ayudó mucho a forzar la invención el hecho de no poder salir a tomar fotos fuera de casa. Fue un obstáculo que acrecentó mi capacidad imaginativa para crear narraciones. Más allá de lo que logré obtener, fue una experiencia muy divertida, entusiasmante y a la vez relajante.

EL FASCINANTE ARTE DE CREAR

El abocarse a crear, a dar vida a algo involucrándose de manera cabal en ello, sea de cualquier tipo: cuentos infantiles, narraciones, escribir un libro, preparar una ponencia o incluso crear un webinar, tiene un efecto de plenitud, de armonía interna, de satisfacción y de confianza en uno mismo. El crear auténtico es un encuentro con uno mismo, tiene un efecto de júbilo y armonía a la vez, porque en el proceso de crear uno se convierte metafóricamente en un niño que juega, no hay un camino prefigurado al que hay que llegar, por lo contrario, es incierto y emocionante; no hay un modelo a seguir. En dicho camino se descubren las capacidades que no se conocían, estaban escondidas o se creían perdidas e incluso que se vislumbraban, pero eran dudosas. Esto no puede ser generado de alguna otra forma y mucho menos como consecuencia de la adquisición de satisfactores o bienes materiales, idea generalizada que consiste en creer que si te sientes mal lo mejor que puedes hacer es ir de compras.

Es imposible describir, es inenarrable lo increíble y maravilloso que es crear. Ahora, nuevamente me referiré a la experiencia que tuve al trabajar creando historias fantásticas para niños de primer grado de primaria y producir dichas narraciones en el género radiofónico, en particular a través del cuento. Es una experiencia maravillosa el hecho de poder dar vida a los personajes de la narración

que creaste a través de la voz de locutores profesionales, de los efectos sonoros y además musicalizadas por un pionero de la radio en México: Vicente Morales.

Para dar vida a uno de los múltiples guiones que realicé, referido éste a la temática de los números ordinales, se me ocurrió pensar en una niña que era hija de un ropavejero, que compró una lámpara, misma que le regaló a su hija convirtiéndose Lupita es su dueña. De tal manera, que se podría ejercitar la importancia de los números ordinales a través de la petición de una serie de deseos y no tres, porque serían muy pocos. Por lo anterior decidí que fuera el genio del séptimo deseo.

Los invito a leer el guion para que conozcan un poco de la historia. Igualmente les pido, que se imaginen las voces, la música y los efectos sonoros que están señalados en el mismo, para que dicha lectura se enriquezca a partir de su imaginación.

Figura 3. Guion de El séptimo deseo, serie radiofónica las Aventuras del saber

SERIE RADIOFÓNICA		
		AVENTURAS DEL SABER
	Tema:	Los números ordinales
	Título:	El séptimo deseo
1	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA RÚBRICA, SUBE, BAJA Y DESAPARECE</u>
2	LOCUTORA	El séptimo deseo
3	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA AMBIENTE DE CALLE Y PERMANECE DE FONDO</u>
4	PAPÁ	(GRITANDO) ¡Ropa vieja y cosas usadas que vendan!
5	<u>OPERADOR</u>	<u>AMBIENTE SE MANTIENE Y ENTRA EFECTO DE MOVER OBJETOS</u>
6		<u>METÁLICOS EN SEGUNDO PLANO</u>
7	LUPITA	(ENTUSIASMADA) Papi, papi, ¡Mira qué bonita! ¡Nunca había visto

8		algo así!
9	PAPÁ	Es una vieja lámpara. La compré ayer. ¿Te gusta?
10	LUPITA	Sí papi, está muy bonita.
11	PAPÁ	Te la regalo
12	LUPITA	Gracias papi
13	PAPÁ	(GRITANDO) ¡Ropa vieja y cosas usadas que vendan!
14	<u>OPERADOR</u>	<u>AMBIENTE SE MEZCLA CON MÚSICA MISTERIOSA QUE SUBE,</u>
15		<u>BAJA Y PERMANECE DE FONDO</u>
16	NARRADORA	Y al llegar a su casa Lupita corrió entusiasmada a limpiar la lámpara
17		y al frotarla con un trapo...
18	<u>OPERADOR</u>	<u>SIN SALIR MÚSICA ENTRA EFECTO MÁGICO DE APARECER</u>
19		<u>GENIO</u>
20	LUPITA	(EXPRESIÓN DE ASOMBRO)
21	GENIO	(VOZ POTENTE Y TONO AMABLE) ¡Pero qué tengo ante mí? Una
22		linda niña que es mi nueva ama. Pídemelo y te lo concederé.
23	LUPITA	(ASOMBRADA) ¡No puedo creerlo! ¿Eres un genio?
24	GENIO	Sí soy un genio, aunque eso sí, no tengo mal genio.
25	LUPITA	Yo pensé que los genios sólo existían en los cuentos.
26	GENIO	Lo que no sabes es que de cuando en cuando, nos salimos de los
27		cuentos y por eso estoy ahora aquí (ANIMADO) anda, pídemelo un
28		deseo y sea cual sea te lo concederé.

SERIE RADIOFÓNICA	
	Aventuras del saber
Tema:	Los números ordinales
Título:	El séptimo deseo

1	LUPITA	(ENTUSIASMADA) Ah, entonces... déjame pensar, déjame pensar...
2		¿A que me vas a cumplir tres deseos?
3	GENIO	(TONO SERIE) No, claro que no.
4	LUPITA	(APENADA) No, no importa, con un sólo deseo puedo ser feliz.
5	GENIO	(SERIO) No te voy a cumplir tres deseos (CAMBIA A TONO AMABLE)
6		como soy el genio del séptimo deseo te voy a cumplir...
7	LUPITA	(ENTUSIASMADA) ¡Siete deseos!
8	GENIO	(CONTENTO) Sí, un primer deseo, un segundo deseo, un tercer
9		deseo. ¿A ver, a ver, qué número sigue?
10	LUPITA	Un cuarto deseo.
11	GENIO	Un quinto deseo (RIENDO) y dicen que no hay quinto malo.
12	LUPITA	(INTERRUMPIENDO) Un sexto deseo...
13	GENIO	Y un séptimo deseo. (ADVIRTIENDO) Pero recuerda, no debes
14		olvidar que como soy el genio del séptimo deseo, sólo te cumpliré
15		siete deseos.
16	LUPITA	No, no lo olvidaré, gracias. ¡Eres un genio a todo dar! ¡Eres el
17		mejor genio del mundo!
18	GENIO	(HALAGADO) Ahora sí, pídemme tu primer deseo.
19	LUPITA	(ENTUSIASMADA A PUNTO DE LLORAR) Quiero... ¡Quiero saber
20		leer!
21	GENIO	(ADMIRADO) (EXPRESIÓN DE ASOMBRO) Nunca alguien me había
22		pedido algo así. Eres una niña muy inteligente.
23	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA EFECTO MÁGICO DE APARECER DESEO (DIFERENTE</u>
24		<u>AL DE APARECER GENIO)</u>
25	GENIO	(SATISFECHA) Querida ama, tu primer deseo ha sido concedido.
26	LUPITA	(DESCONCERTADA) ¿Estás seguro? ¿Estás seguro que ya sé leer?

27	GENIO	(EXPRESIÓN DE DARSE CUENTA) ¡Ah!, se me olvidaba algo.
28	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA EFECTO MÁGICO DE APARECER</u>

SERIE RADIOFÓNICA		
		Aventuras del saber
	Tema:	Los números ordinales
	Título:	El séptimo deseo
1	LUPITA	(EXPRESIÓN DE ASOMBRO)
2	GENIO	Ahora sí, comprueba que ya sabes leer.
3	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA EFECTO DE HOJEAR LIBRO Y SE MANTIENE</u>
4	LUPITA	(ENTUSIASMADA) ¡Qué bonito libro!
5	<u>OPERADOR</u>	<u>SALE EFECTO DE HOJEAR LIBRO</u>
6	LUPITA	(EMOCIONADA LEYENDO) Había una vez un pobre molinero que tenía.
7		Una hija muy...
8	<u>OPERADOR</u>	<u>BAJA EL NIVEL DEVOZ Y SE MEZCLA CON MÚSICA QUE</u>
9		<u>SUBE, BAJA Y SE MANTIENE</u>
10	NARRADORA	Lupita siguió leyendo su libro sin darse cuenta que su vecino, un
11		señor malvado y ambicioso había estado espionando por la ventana.
12	<u>OPERADOR</u>	<u>SALE MÚSICA Y ENTRA EFECTO REVER</u>
13	SEÑOR	Esa lámpara tiene que ser mía.
14	<u>OPERADOR</u>	<u>SALE REVER. ENTRA MÚSICA QUE SUBE, BAJA Y SE</u>
15		<u>MANTIENE CON CANTO DE GALLO</u>
16	NARRADORA	A la mañana siguiente en cuanto la casa se quedó sola, el malvado
17		señor se metió forzando la cerradura y se apoderó de la lámpara.
18	SEÑOR	(CONTENTO) Jo jo, por fin voy a ver realizados mis deseos.
19	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA EFECTO DE FROTAR LÁMPARA Y APARECER GENIO</u>

20	GENIO	(ASOMBRADO) ¿Con que tengo un nuevo amo, eh?
21	SEÑOR	(NERVIOSO) Ah sí, ahora soy yo (RISITA NERVIOSA)
22	GENIO	Pídemelo tu primer deseo y te lo concederé.
23	SEÑOR	(JUBILOSO) Mi primer deseo es (ENFATIZANDO Y VANIDOSO) “ser
24		el primero en todo”.
25	GENIO	(ASTUTO) Con que tu primer deseo es ser el primero en todo ¿Eh?
26		¿Estás seguro?
27	SEÑOR	Sí claro que sí.
28	GENIO	Pues vas a ser el primero en ...

SERIE RADIOFÓNICA		
		AVENTURAS DEL SABER
	Tema:	Los números ordinales
	Título:	El séptimo deseo
1	<u>OPERADOR</u>	<u>EFECTO MÁGICO DE APARECER SE MEZCLA CON EFECTO</u>
2		<u>CARICATUREZCO DE GIRAR QUE PERMANECE</u>
3	GENIO	Girar como trompo.
4	SEÑOR	(GRITANDO AL RITMO) ¡Aaaaay! ¡Aaaaay! ¡Aaaaay!
5	GENIO	Ahora serás el primer en ...
6	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA EFECTO MÁGICO DE APARECER QUE SE MEZCLA</u>
7		<u>CON EFECTO CARICATUREZCO DE ESTRELLARSE</u>
8	SEÑOR	¡Aaaaay!
9	GENIO	¡Estrellarse!
10	SEÑOR	(GRITANDO AL UNÍSONO) ¡Aaaaay! (QUEJÁNDOSE) Ya no quiero
11		Ser el primero en todo, ahora mi segundo deseo es ser un hombre
12		Muy atractivo

13	GENIO	Ah, con que quieres ser un hombre muy atractivo ¿Verdad?
14	SEÑOR	(ENTUSIASMADO) Sí, sí, sí.
15	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA EFECTO MÁGICO QUE SE MEZCLA CON MÚSICA</u>
16		<u>SENSUAL QUE SE MEZCLA CON ZUMBIDO DE ABEJAS Y CORRER</u>
17		<u>DE SEÑOR QUE SE MANTIENE</u>
18	SEÑOR	(QUEJÁNDOSE Y AGOTADO POR CORRER) Ay, ay, ay, yo no
19		quería atraer a las abejas. Mi tercer deseo es que me las quites.
20	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA EFECTO MÁGICO. SALE EFECTO DE ABEJAS Y</u>
21		<u>CORRER DE SEÑOR</u>
22	SEÑOR	Ay, pero no me entendiste, yo lo que quiero es estar rodeado de
23		muñecas.
24	GENIO	Está bien, realizaré tu cuarto deseo.
25	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA EFECTO MÁGICO DE APARECER QUE SE MEZCLA</u>
26		<u>CON EFECTO DE CAJITA MUSICAL</u>
27	MUÑECA 1	Hola me llamo Comiditas.
28	MUÑECA 2	Ma-má, Ma-má.

SERIE RADIOFÓNICA		
		AVENTURAS DEL SABER
	Tema:	Los números ordinales
	Título:	El séptimo deseo
1	MUÑECA 3	Te quiero mucho, te quiero mucho.
2	SEÑOR	(DESANIMADO Y QUEJÁNDOSE) De estas muñecas yo no quería.
3	GENIO	(TONO HIPÓCRITA) Bueno, dime qué es lo que quieres y te lo
4		concederé. Pídemelo tu quinto deseo.
5	SEÑOR	(PENSANDO) Mi quinto deseo es ser el más rico.

6	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA EFECTO MÁGICO DE APARECER QUE SE MEZCLA</u>
7		<u>CON EFECTO DE LEONES HAMBRIENTOS QUE SE MANTIENE</u>
8	GENIO	El más rico bocado de los leones.
9	SEÑOR	(GRITANDO DESPAVORIDO) Auxilio, sácame de aquí.
10	<u>OPERADOR</u>	<u>EFECTO DE LEONES HAMBRIENTOS SE MEZCLA CON EFECTO</u>
11		<u>MÁGICO</u>
12	GENIO	(BURLÓN) Al librarte de los pobrecitos leones hambrientos te he
13		concedido tu sexto deseo. Ahora sólo te queda uno: el séptimo.
14	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA EFECTO DE CORRER DE HOMBRE QUE SE ALEJA</u>
15	SEÑOR	(GRITANDO ASUSTADO) Mi séptimo deseo es no volverte a ver
16		nunca más en mi vida.
17	GENIO	(RIENDO) Cuidado, cuidado, que te puedo dejar ciego.
18	<u>OPERADOR</u>	<u>EFECTO DE CORRER DE HOMBRE QUE SE ACERCA</u>
19	SEÑOR	(SUPLICANTE) No por favor, por lo que más quieras no me dejes
20		Ciego, no me dejes ciego. (LLORANDO) te lo suplico...
21	GENIO	Cálmate, cálmate, nada te va a pasar si regresas esta lámpara
22		con Lupita, su verdadera dueña y espero que hayas
23		aprendido la lección: robar nunca trae nada bueno.
24	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA MÚSICA QUE SUBE, BAJA Y SE MEZCLA</u>
25		<u>CON EFECTO DE GRILLOS QUE SE MEZCLA CON</u>
26		<u>MÚSICA QUE SE MANTIENE DE FONDO</u>
27	NARRADORA	Cuando Lupita regresó a su casa la lámpara estaba en su
28		lugar como si nada hubiera pasado.

El haber dado vida a la historia, a los personajes a través de la voz, la música y los efectos sonoros, es como señala Bruner (2012), de una riqueza inconmensurable, porque algo que es solamente psíquico, que está en el interior de la mente, en el momento de plasmarse en una obra, en un producto, al llevarse a cabo la producción, uno se queda impactado por lo maravilloso que es presenciar que los personajes cobran vida gracias a unos profesionales que realizan una locución maravillosa de los personajes, aunado al uso de la música como escenario, personaje o estado anímico y a la utilización eficaz de los efectos sonoros.

Veo otro beneficio de externalizar el trabajo mental en una *oeuvre*, más palpable, un principio que los psicólogos a menudo hemos ignorado. La externalización produce un *registro* de nuestros esfuerzos mentales, un registro que está “fuera de nosotros” más que estar vagamente “en la memoria” [...] “Ello” materializa nuestros pensamientos e intenciones de una forma más accesible a los esfuerzos reflexivos (Bruner, 2012a, p. 44).

El proceso de creación que implica tanto la felicidad exorbitante y en ocasiones más frecuentes la desesperanza y angustia ante la incertidumbre, Catmull (2015), retoma el contenido de una carta de uno de los guionistas, Austin Madison, quien revela el arduo y desconocido proceso de crear:

Yo, como muchos de los artistas de esta empresa, me muevo constantemente entre dos estados. El primero (y mucho más preferible de los dos) es el modo creativo explosivo instintivo. Sucede cuando coges la pluma y las ideas empiezan a fluir como el vino de una copa maravillosa. Esto sucede el 3 por ciento de las veces, aproximadamente. El 97% restante me siento frustrado, apurado, como un papel arrugado y tirado en una esquina. Lo importante es seguir luchando sin tregua para salir de ese atolladero de desaliento y desesperación [...] En una palabra: PERSEVERE. PERSEVERE y no deje de contar historias. PERSEVERE en llegar a su público. PERSEVERE en seguir ser fiel a su sueño

(pp. 318-319).

Coincido con Madison, puesto que, a otra escala, el oficio de ser guionista y productora de una serie radiofónica, así como de diversos materiales de difusión (videos, audios, audiovisual, webinar), si los haces de corazón, con una gran energía y entrega, te lleva a esos mismos sentimientos, de regocijo, de auto reconocimiento y frecuentemente de frustración, desamparo e insignificancia ante la incertidumbre o el vacío.

Vygotsky afirma: “Crear es fuente de júbilo para el hombre, pero acarrea también sufrimientos conocidos con el nombre de las torturas de la creación. Crear es difícil, la demanda creadora no coincide siempre con la posibilidad de crear” (2003, p. 49). Sin embargo, es mil veces preferible la tortura de la creación, a una vida pacífica e insignificante, en la que además no quede nada de uno después de la muerte.

Es realmente estimulante, maravilloso y terapéutico el tener una actitud creativa ante la vida, y disfrutar de los pequeños detalles creativos y a veces no tan pequeños, que a uno se le ocurren y que a pesar de que en variadas ocasiones no son socialmente conocidos, son plenamente enriquecedores.

Ante el reto de nuestro mundo cambiante es preciso poner en marcha nuestra inagotable capacidad imaginaria y creativa, fuente interminable de ideas, proyectos y soluciones insospechadas, de creaciones infinitas, es decir estar dispuesto a crear algo nuevo y llevarlo a cabo sin importar las múltiples dificultades.

REFERENCIAS

- Anzieu, D. (1997) *Crear/Destruir*. Madrid, España: Biblioteca Nueva.
- Bono, E. de (2000). *Simplicidad: Técnicas del pensamiento para liberarse de la tiranía de la complejidad*. México: Ed. Paidós.
- Bono, E. de (2012). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México: Paidós Plural.
- Bruner, J. (2009). *Actos de significado: Más allá de la revolución cognitiva*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Bruner, J. (2012a). *La educación puerta de la cultura*. Madrid, España: Machado libros.
- Bruner, J. (2012b). *Realidad mental y mundos posibles: Los actos de imaginación que dan sentido a la experiencia*. Buenos Aires, Argentina. Gedisa.
- Calvino, I. (1998). *El barón rampante*. Madrid, España: Siruela.
- Castoriadis, C. (1998) *Hecho y por hacer: Pensar la imaginación*. Buenos Aires, Argentina: Eudeba.
- Castoriadis, C. (2004). *Sujeto y verdad en el mundo histórico social. Seminarios 1986-1987: La creación humana*. Buenos Aires, Argentina: FCE.
- Catmull, E. (2015). *Creatividad, S.A.: Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá*. México: Conecta.
- Claxton, G. (2001). *Aprender: El reto del aprendizaje continuo*. Barcelona, España: Paidós.
- Damasio, A. (2015). *Y el cerebro creó al hombre. ¿Cómo pudo el cerebro generar emociones, ideas y el yo?* México: Booket.
- Eisner, E.W. (1971). Creatividad y salud psicológica en la adolescencia (pp. 37-46). En J.P. Guilford, J.K. Lagerman, E.W. Eisner, J.L. Singer, M.A. Wallach, N. Kogan, J. E. Sieber, E.P. Tottance, *Creatividad y educación*. Barcelona, España: Paidós.
- Gompertz, W. (2016). *Piensa como un artista*. México: Taurus.
- Goodman, N. (1995). *De la mente y otras materias*. Madrid, España: Visor.
- Goodman, N. (2010). *Los lenguajes del Arte: Una aproximación a la teoría de los símbolos*. Madrid, España: Paidós.
- Guilford (ROL), *Creatividad y educación*. Barcelona, España: Paidós.
- Kogan, J. (1986). *Filosofía de la imaginación: Función de la imaginación en el arte, la religión y la filosofía*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Lagermann, J.K. (1971). Procedimientos que desalientan al niño creativo (pp. 24-36). En En J.P. Guilford, J.K. Lagerman, E.W. Eisner, J.L. Singer, M.A. Walla-

- ch, N. Kogan, J. E. Sieber, E.P. Tottance, *Creatividad y educación*. Barcelona, España: Paidós.
- Langer, S. (1967). *Sentimiento y forma: Una teoría del arte desarrollada a partir de una nueva clave de la filosofía*. México: UNAM.
- Munari, B. (2016). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Pérez, A. (2012). *Educarse en la era digital: La escuela educativa*. Madrid, España: Morata/Colofón.
- Rodari, G. (2004). *Gramática de la fantasía: Introducción al arte de contar historias*. Barcelona, España: Ediciones Del Bronce.
- Sandblom, P. (1995). *Enfermedad y creación: Cómo influye la enfermedad en la literatura, la pintura y la música*. México: FCE.
- Singer, J. (1971). El mundo imaginativo del hombre (pp. 47-71). En En J.P. Guilford, J.K. Lagerman, E.W. Eismer, J.L. Singer, M.A. Wallach, N. Kogan, J. E. Sieber, E.P. Tottance, *Creatividad y educación*. Barcelona, España: Paidós.
- Vigotsky, L. (2003). *La imaginación y el arte en la infancia: Ensayo psicológico*. Madrid, España: Akal.
- Warnock, M. (1981). *La imaginación*. México: FCE
- Winnicott, D. (1979). *Realidad y juego*. Barcelona, España: Paidós.
- Poe, E. Filosofía de la composición. *Revista Moderna de México*. Director Jesús E. Valenzuela noviembre de 1908. Biblioteca de México. Secretaría de Cultura. Recuperado de https://dgb.cultura.gob.mx/libros/dgb/747222_173.pdf el 2 de septiembre de 2020.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Leticia Ramírez Amaya *Secretaría de Educación Pública*
Francisco Luciano Concheiro Bórquez *Subsecretaría de Educación Superior*

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Rosa María Torres Hernández *Rectoría*
María Guadalupe Olivier Téllez *Secretaría Académica*
Karla Ramírez Cruz *Secretaría Administrativa*
Rosenda Ruiz Figueroa *Dirección de Biblioteca y Apoyo Académico*
Abril Boliver Jiménez *Dirección de Difusión y Extensión Universitaria*
Benjamín Díaz Salazar *Dirección de Planeación*
Maricruz Guzmán Chiñas *Dirección de Unidades UPN*
Yiseth Osorio Osorio *Dirección de Servicios Jurídicos*
Silvia Adriana Tapia Covarrubias *Dirección de Comunicación Social*

COORDINADORES DE ÁREA

Adalberto Rangel Ruiz de la Peña *Política Educativa, Procesos Institucionales y Gestión*
Jorge García Villanueva *Diversidad e Interculturalidad*
Gerardo Ortiz Moncada *Aprendizaje y Enseñanza en Ciencias, Humanidades y Artes*
Ruth Angélica Briones Fragoso *Tecnologías de la Información y Modelos Alternativos*
Eva Francisca Rautenberg Petersen *Teoría Pedagógica y Formación Docente*
Rosalía Menéndez Martínez *Posgrado*
Rosa María Castillo del Carmen *Centro de Enseñanza y Aprendizaje de Lenguas*

COMITÉ EDITORIAL UPN

Rosa María Torres Hernández *Presidencia*
María Guadalupe Olivier Téllez *Secretaría Ejecutiva*
Abril Boliver Jiménez *Coordinación Técnica*

VOCALES ACADÉMICOS

Laura Magaña Pastrana
Esperanza Terrón Amigón
Alma Eréndira Ochoa Colunga
Mariana Martínez Aréchiga
Rita Dromundo Amores
Maricruz Guzmán Chiñas

Mildred Abigail López Palacios *Fomento Editorial*
Margarita Morales Sánchez *Formación y diseño de portada*
Priscila Saucedo García *Edición y corrección de estilo*

Esta primera edición de *Psicología cultural, narración y educación* estuvo a cargo de la Subdirección de Fomento Editorial, de la Dirección de Difusión y Extensión Universitaria, de la Universidad Pedagógica Nacional, y se publicó en noviembre de 2022.