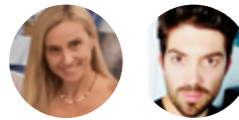


ASIGNATURA PENDIENTE

EVALUAR Y FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN EL AULA



M^a ISABEL FLORES SÁNCHEZ
 ÁLVARO MARTÍNEZ BECERRA
 EOE ESPECIALIZADO DE ALTAS CAPACIDADES
 INTELLECTUALES DE MÁLAGA
 altascapacidades.dpma.ced@juntadeandalucia.es

Introducción

En un mundo cambiante con variabilidad en diferentes ámbitos (social, educativo, tecnológico, etc.), los avances se originan fruto del emprendimiento humano combinado con el conocimiento técnico, transformándose ideas particulares en ideas que cobran un carácter universal. Estas ideas emergen fruto de un pensamiento que mezcla una serie de componentes que pueden comprender desde la necesidad, la originalidad, la imaginación, la curiosidad, la fantasía, etc. Estos procesos en ocasiones acaban en producciones únicas, afirmando que ese avance es fruto de lo que consideramos creatividad, entendida como un concepto amplio que trasciende de forma transversal a todos los campos. Así, en el ámbito educativo la creatividad ha sido objeto de diferentes teorías y definiciones, poseyendo diversos matices y conceptualizaciones (Guilford, Treffinger, Sternberg, Gardner, Pfeiffer).

Desde el Equipo de altas capacidades (AACC) de Málaga, tras varios cursos de intervención hemos podido apreciar como el alumnado en etapas infantiles manifiesta un mayor número y grado de expresiones creativas con carácter espontáneo, mostrando gran interés en explorar e indagar, cosa que no se aprecia en etapas posteriores. Un momento clarificador es el momento de revisión del informe psicopedagógico de tránsito entre etapas del alumnado con AACC, donde un gran número de alumnado que en cursos anteriores obtenían un percentil alto en creatividad, tras realizar las pruebas sus resultados arrojan puntuaciones inferiores. Datos que sustentan las afirmaciones de Gardner (2011) donde señala que el individuo bajo presión presenta un menor número de expresiones creativas al sentir la exigencia; así, es recomendable habituar al alumnado a trabajar en un sistema que implemente la creatividad como parte de la sesión de trabajo en cualquier etapa, tal y como proponen el Programa Odissey o PIH de Nickerson, Perkins, Smith (1970), donde el



alumnado se enfrenta a hechos que demandan soluciones diferentes y abstractas, con un análisis de pensamiento crítico, aportando una resolución creativa a los mismos.

Un falso mito y error tradicional ha sido circunscribir al campo artístico y musical las expresiones creativas, como argumenta De la Torre (2007). En esta línea, Fromm (2007) sostiene que es una cualidad inherente al individuo, por lo que cualquier persona en mayor o menor grado posee la capacidad de creación, no solo es un potencial del alumnado con alta capacidad intelectual, desterrando la idea de que es particular únicamente de los perfiles aptitudinales de talento figurativo-artístico o del perfil de talento creativo. Un ejemplo es la forma de resolver un problema matemático planteando una vía alternativa, es una forma de creatividad que en muchos casos más que apreciada es discutida por no seguir una secuencia de pasos preestablecidos. Este desajuste conlleva a un dato alarmante, que es el escaso nivel de rendimiento curricular que alcanzan estos talentos, acompañándolos a lo largo de su escolarización períodos de frustración, baja productividad

y repetición académica. Esto plantea una duda ¿Está diseñado el sistema educativo para que la creatividad ocupe el lugar que le corresponde dentro del currículo tal como demanda el mundo laboral? Es obvio que no.

Pero la dificultad de poder medir la capacidad creativa siempre ha existido, así lo manifestaba Sternberg (1993), sosteniendo que la inteligencia es más fácil de cuantificar que la creatividad. En el caso del alumnado con AACC poseer ese “insight” diferencial le permite una resolución de problemas y situaciones, gracias a su mayor manejo de las ideas y percepciones, facilidad que no posee su grupo normativo y puede ser más perceptible, y por tanto detectarse con mayor facilidad. Para entender el concepto actual de creatividad hay que entender qué es el pensamiento lateral, concepto aportado por De Bono (1967) en CORT4, diferenciándolo del pensamiento crítico e interrelacionándolo a diferentes niveles con lo que entendemos por creatividad. Trae la idea de un pensamiento flexible que origina un cambio de percepciones y nuevas ideas. Entendiéndolo como un proceso necesario para llegar a la creatividad. Persigue implementar herramientas de pensamiento en el aula, con el fin de romper el patrón de secuencia de pensamiento establecido explorando otras vías. Así, dentro del mundo de la educación en el Siglo XXI, los libros “The Element” de Robinson (2009) o “Escuelas Creativas” junto con Aronica (2015), están suponiendo un paradigma entre muchos docentes que abogan por la transformación; Robinson intenta romper con los modelos tradicionales abogando por la interrelación de cuatro elementos para poner la creatividad en funcionamiento, a los cuales une otro: momento divergente y crítico con nuestras ideas.

Valoración de la creatividad

En el marco normativo de nuestra comunidad autónoma, se establecen unos percentiles para la determinación del perfil aptitudinal del alumnado con alta capacidad intelectual. Por ello, se hace necesaria la aplicación de alguna prueba con la cual podamos realizar una aproximación a la estimación de la creatividad.

Las medidas de creatividad no son perfectas o absolutas, pero sí nos aportan una información útil para conocer aspectos creativos de los sujetos. No obstante, esta valoración quedaría incompleta si no la acompañamos de información cualitativa, mediante la cual podremos recoger datos valiosos sobre el pensamiento creativo. Para ello, es fundamental recoger aportaciones de los profesio-

nales que trabajen con el alumno o alumna, pero también de sus familiares, e incluso de sus iguales.

Las características de la creatividad o factores propuestos por Guilford (1950) formarían parte del pensamiento divergente y se detallan a continuación:

- **Fluidez:** es la característica de la creatividad o la facilidad para generar un número elevado de ideas. Esto es, se trata de una habilidad que consiste en producir un número elevado de respuestas en un campo determinado, a partir de estímulos verbales o figurativos.
- **Flexibilidad:** es la característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema o el planteamiento de este. Comprende una transformación, un cambio, un replanteamiento o reinterpretación. En definitiva, es la capacidad consistente en producir diferentes ideas para cambiar de un enfoque de pensamiento a otro y para utilizar diferentes estrategias de resolución de problemas.
- **Originalidad:** es la característica que define a la idea, proceso o producto como algo único o diferente. Está referida a la habilidad para producir respuestas novedosas, poco convencionales, lejos de lo establecido y usual.
- **Redefinición:** capacidad para encontrar funciones y aplicaciones diferentes de las habituales, agilizar la mente y liberarnos de prejuicios.
- **Penetración:** capacidad de profundizar más, de ir más allá, y ver en el problema lo que otros no ven.
- **Elaboración:** es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Se trata de una capacidad para desarrollar, completar o embellecer una respuesta determinada.

Pruebas para la valoración de la creatividad

A continuación, se proponen algunas pruebas que nos permiten realizar una valoración de la creatividad. La elección de una u otra dependerá de diversos factores como pueden ser edad del alumno o alumna, disponibilidad de la prueba, finalidad, tiempo de aplicación...



Adaptación y baremación del test de pensamiento creativo de Torrance: expresión figurada. Educación primaria y secundaria. (Jiménez, J.E., Artiles, C., Rodríguez, C. y García, E., 2007)

Rango de edad: De 6 a 16 años. Tiempo de aplicación: 30 minutos.
Aplicación: Individual o colectiva.

Con esta prueba se trata de evaluar el nivel de creatividad realizando dibujos, valorando los componentes de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. La fluidez es medida por el número de respuestas que da el niño o la niña; la flexibilidad se obtiene por la variedad de respuestas; la originalidad se mide por las respuestas novedosas y no convencionales; la elaboración viene determinada por la cantidad de detalles que embellecen y mejoran la producción creativa.

Pvec4. Prueba verbal de creatividad. Baremos para la educación primaria y secundaria obligatoria. (Jiménez, J.E., Artiles, C., Rodríguez, C. y García, E., 2007)

Rango de edad: De 6 a 16 años. Tiempo de aplicación: 30 minutos.
Aplicación: Individual o colectiva.

Esta prueba está formada por cuatro actividades o juegos. Una actividad de suposición, una actividad de preguntas inusuales, otra actividad de usos inusuales y una actividad de mejora de un producto. En todas ellas la producción es verbal y se valora la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Crea. Test de inteligencia creativa. (Corbalán, F., Martínez, F. y Donolo, D., 2003)

Rango de edad: De 6 años hasta edad adulta. **Tiempo de aplicación:** 4 minutos. **Aplicación:** Puede ser individual (para todas las edades) o colectiva (solo para jóvenes y adultos).

Es una prueba de fácil aplicación en la que se le muestra al sujeto una lámina sobre la que tiene que generar el mayor número de preguntas posibles durante un breve periodo de tiempo. Existen 3 láminas para la aplicación. CREA C de 6 a 16 años. CREA A y CREA B de 12 años hasta la edad adulta. Los niños de 6 a 9 años realizan las preguntas de forma oral, y en el resto de edades lo harán por escrito.

PCGI. Prueba de creatividad gráfica infantil. (Carmona Huelva, C. y Fernández Reyes, T.)

Rango de edad: De 4 a 8 años. Tiempo de aplicación: 30 minutos.
Aplicación: Individual o colectiva.

Es de fácil aplicación y corrección. Incluye el rango de edad de la etapa de infantil. La prueba consiste en la realización de cuatro dibujos a partir de cuatro estímulos gráficos, que se encuentran vinculados mediante una línea recta.

Se tienen en cuenta factores como la originalidad, la interacción, el título y la explicación de los dibujos, así como la elaboración y la atención a las instrucciones de la prueba.

PIC. Prueba de imaginación creativa (Artola, T., Ancillo, I., Mosteiro, P. y Barraca, J., 2004)

Rango de edad: De 8 a 12 años. Tiempo de aplicación: 40 minutos aprox. Aplicación: Individual o colectiva.

Consta de cuatro juegos: Los tres primeros evalúan creatividad verbal o narrativa, y el cuarto evalúa creatividad gráfica. Utilizan el término juego para propiciar el sentido lúdico del proceso creador. En el juego 1 hay que describir lo que ocurre en una escena. En el juego 2 hay que decir posibles usos de un objeto. En el juego 3 se plantea una situación inverosímil. Y en el juego 4 hay que completar unos dibujos (inspirado en el test de Torrance).

En la parte narrativa se valora fluidez, flexibilidad y originalidad. En la parte gráfica se valora originalidad, elaboración, sombras y color, título y detalles especiales.

PIC-J. Prueba de imaginación creativa para jóvenes (Artola, T.; Ancillo, I., Mosteiro, P. y Barraca, J., 2008)

Rango de edad: De 12 a 18 años. **Tiempo de aplicación:** 45 minutos aprox. **Aplicación:** Individual o colectiva.

Surge por la demanda de profesionales para ampliar el rango de edad de la anterior prueba (PIC). Realiza actividades para valorar creatividad gráfica y creatividad verbal. Se mantiene la estructura de la PIC. Se mantienen los juegos 2 y 4. Se modifican el 1 y el 3. En el 1 se presenta una lámina y el sujeto debe decir todo lo que puede estar ocurriendo. En el juego 3 se presenta una situación inverosímil, pero diferente a la que se plantea en el PIC. En la parte narrativa se valora fluidez, flexibilidad y originalidad. En la parte gráfica se valora originalidad, elaboración, título y detalles especiales.

TCI. Test de creatividad infantil (Romo, M., Alfonso Benlliure, V. y Sánchez-Ruiz, M.J., 2008)

Rango de edad: De 6 a 12 años. **Tiempo de aplicación:** 45 minutos aprox. **Aplicación:** Individual o colectiva.

La tarea a realizar refleja el proceso de descubrimiento de problemas adaptado a la población infantil. En un primer momento se le plantea la formulación del problema, consiste en la elaboración de un modelo a partir de pegatinas. Se evalúa la manipulación y originalidad. En la segunda fase se plantea la solución del problema, el niño realiza un dibujo a partir del modelo inicial. Se valora la utilización de materiales, las figuras añadidas, la interacción de elementos...

TAEC. Evaluación de la creatividad (De La Torre, S., 1991)

Rango de edad: De 6 años hasta adultos. **Tiempo de aplicación:** De 5 a 30 minutos. **Aplicación:** Individual o colectiva.

Se trata de una prueba gráfica en la que se deben completar figuras. Mide la resistencia al cierre, originalidad, elaboración, fantasía, conectividad, alcance imaginativo, expansión figurativa, riqueza expresiva, habilidad gráfica, morfología de la imagen y estilo creativo. Se presenta en dos formas: Para Infantil (Forma A) y para E. Primaria en adelante (Forma B).

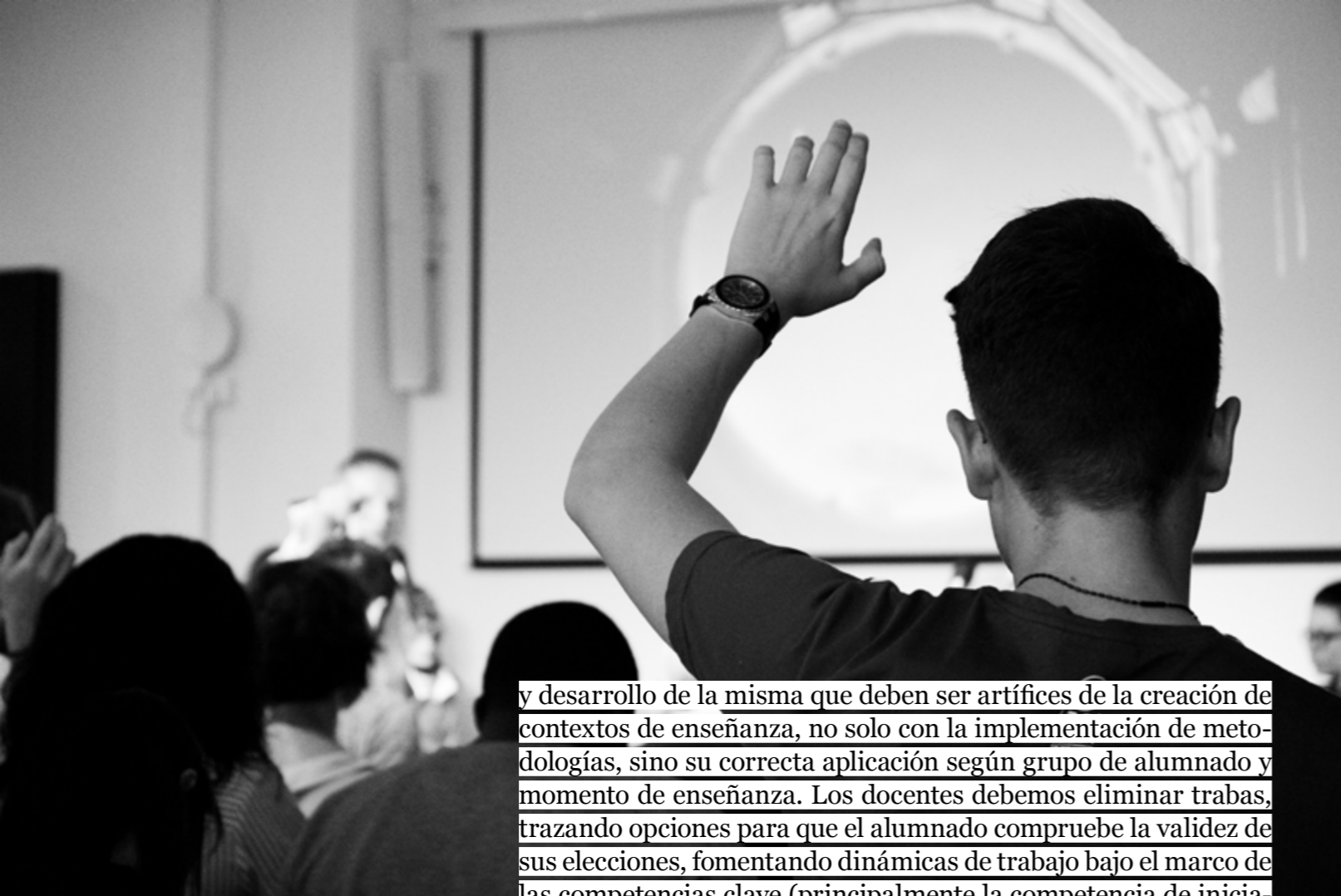
Como se ha mencionado anteriormente son muchos los factores que van a influir en la determinación de una u otra prueba en el proceso de evaluación. En la provincia de Málaga se ha venido utilizando el Test de pensamiento creativo de Torrance, ya que aborda varias de las características de la creatividad o factores

propuestos por Guilford, es gratuita y nos aporta información bastante completa sobre el proceso creativo. No obstante, debemos tener en cuenta que es una prueba en la que el alumno o alumna debe realizar dibujos, y hay sujetos que ante esta tarea pueden retraerse, y por consiguiente no aflorar el verdadero proceso creativo. En estos casos se debería valorar la posibilidad de aplicar otra prueba, por ejemplo, el PVEC en la que las aportaciones son verbales. El poder llevar a cabo una valoración plástica y verbal sería lo más recomendable, siendo posible con las pruebas mencionadas o bien con otra que las incluya a ambas como ocurre con la PIC o PIC-J. En cualquier caso, lo fundamental es que se realice una recogida variada de información a través de pruebas, cuestionarios, entrevistas, etc., teniendo muy presente que los aspectos emocionales del alumnado influyen en las respuestas creativas de los mismos.

Los agentes interrelacionados en el fomento de la creatividad en el campo educativo

Estos agentes condicionan que los niveles potenciales de creatividad emerjan en “ambientes creativos”, rebatiendo la idea de que en el contexto escolar todo es unipersonal, y que la expresión creativa parte del individuo de forma independiente y sus manifestaciones se producen siempre espontáneamente.

El profesorado. El generar ambientes creativos será una responsabilidad, en ellos los profesionales partiremos desde unos planteamientos flexibles, concibiendo el proceso creativo no como algo arbitrario y azaroso, si no como un elemento sistemático para predisponer al individuo a llevar a una concreción sus ideas y pensamientos, motivándoles desde la curiosidad, el pensamiento diferencial (crítico, deductivo, inductivo, lateral, etc.). Los docentes tenemos que aportar en nuestra praxis procedimientos que nos conviertan en un eje creativo de inspiración para el alumnado, siendo activos y apostando por la innovación. Para ello, el análisis contextual e individualizado del alumnado aportará información precisa para no caer en el error de implementar tareas atractivas pero estériles, que no dejan de ser un entretenimiento sin conectar con la idea que subyace en ellas, que es la de generar una transformación a nivel de producción y pensamiento. A su vez, debemos concebir el trabajo con un enfoque interdisciplinar, con marcado carácter holístico, consciente de que nada es casual, desde la planificación de la programación hasta la puesta en marcha



y desarrollo de la misma que deben ser artífices de la creación de contextos de enseñanza, no solo con la implementación de metodologías, sino su correcta aplicación según grupo de alumnado y momento de enseñanza. Los docentes debemos eliminar trabas, trazando opciones para que el alumnado compruebe la validez de sus elecciones, fomentando dinámicas de trabajo bajo el marco de las competencias clave (principalmente la competencia de iniciativa y espíritu emprendedor, así como la competencia de aprender a aprender). Los planteamientos que nos traslada Torrance (1977), hacen referencia a la necesidad de preparar a la futura sociedad para pensar, no solo para adquirir conocimiento.

El aspecto evaluativo de estos procesos creativos, así como el proceso de las producciones, deben de gozar de una libertad que no se refleja en ciertos momentos de la evaluación ni son tenidos en cuenta si no que se siguen penalizando, hay que escoger y seleccionar instrumentos y herramientas de evaluación que sí recojan este aspecto, así como reflejarla dentro de los indicadores de evaluación de las competencias a trabajar.

El alumnado. Son un perfil heterogéneo con mayor o menor capacidad creativa, que en etapas superiores muestran un desinterés hacia la enseñanza de tipo formal, y sin su implicación en el trabajo no habrá manifestación del potencial creativo. La idea de que los mayores niveles de detección se producen en etapas educativas más tempranas, conecta con las interpretaciones de los neurocientíficos que lo atribuyen a unos niveles de mayor plasticidad cerebral. La interpretación de esta “evaporación creativa” con el paso de los años sugiere dos planteamientos, por un lado un trabajo

deficiente en aspectos del desarrollo de la creatividad, por otro el “efecto” que genera una sociedad diversa, que establece unas formas unidireccionales de pensamiento y comportamiento. Adquiriendo un papel relevante el entorno familiar, en la estimulación y predisposición a seleccionar de forma libre actividades, que puede resultar determinante si se respeta el precepto recomendado de seguir el interés y motivación del alumnado. Un hecho común entre el alumnado es asistir a actividades de carácter extraescolar que distan de sus gustos, que es en donde podrían desarrollar aspectos creativos como señala Gardner (2011), por ejemplo, es usual tener un gusto concreto: la música Rock, pero cursan estudios de conservatorio (donde el nivel de exigencia se centra en una perfecta repetición de secuencias, por lo que los aspectos creativos quedan totalmente relegados).

Un hecho que facilita la conexión con el aprendizaje es propiciar que el alumnado tenga una metacognición hacia el objeto de aprendizaje, entrando en juego diferentes tipos de pensamiento desde el inductivo, deductivo, crítico, reflexivo, etc., hasta alcanzar un dominio que le permita entrar en la dimensión creativa. Esta tarea no resultará sencilla, pero teniendo conocimiento de cómo estructurar las secuencias de la enseñanza, desde la Taxonomía revisada de Bloom por Anderson en Churches (2007), conjugada con la pirámide de aprendizaje de Blair, podremos diseñar un papel proactivo dentro del desempeño curricular enganchándole al aprendizaje con un enfoque práctico. Un reto para el alumnado es ser partícipe y trabajar en equipo (igual que el profesorado), así se fomenta la confluencia de formas de pensar entre iguales, es decir el trabajo en grupo persigue que manifiesten de forma libre sus ideas, sin temor a sentir que son irrelevantes o utópicas, provocando multiplicidad de respuestas a preguntas que a veces por su simplicidad inducen a pensar de una forma unidireccional y concreta.

Las conexiones que cada individuo puede establecer de forma personal en torno a sus ideas y planteamientos en relación a cualquier aspecto que concibe de forma diferenciada, puede verse enriquecida y multiplicada si esta conexión es efectiva. El provocar el desarrollo de esas ideas, apoyarlas en canales de validación donde poder ver la capacidad de transformación y de impacto desde lo considerado como una simple idea, conlleva que ese riesgo que “asume” el alumnado vea que no le supone una barrera cuando inicia caminos diferenciales a los establecidos. Por lo que repercute en el aumento de sus niveles de autoestima y autoconcepto consecuencia de esa retroalimentación.

REFERENCIAS

- AUSUBEL, D. (1963). *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*. New York: Grune & Stratton.
- BALLESTER, P.; FERRÁNDIZ, C. Y LÓPEZ, O. (2003). Estrategias para favorecer la creatividad. En M^a D. Prieto, O. López y C. Ferrándiz, *La creatividad en el contexto escolar. Estrategias para favorecerla*, (pp. 97-120). Madrid: Pirámide.
- BERMEJO, M. R. (1997). El insight como variable diferenciadora en el estudio de la superdotación. En De Bono, E. (1994), *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Barcelona: Paidós
- GARDNER, H. (1988). Creativity: An interdisciplinary perspective. *Creativity Research Journal*, 1, 8-26.
- GARDNER, H. (2010). *Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad*. Barcelona: Paidós.
- GUILFORD, J. P. (1980). La creatividad. En A. Beaudot, *La Creatividad* (edición original, 1950). Madrid: Narcea.
- GUILFORD, J. P. (1959) "Three faces of intellect". *American Psychologist*, 14(8), 469-479.
- MARINA, J. A. Y MARINA, E. (2013). *El aprendizaje de la creatividad*. Barcelona: Ariel.
- PRIETO, M^a D., LÓPEZ, O., BERMEJO, M^a R., RENZULLI, J. Y CASTEJÓN, J. (2002). Evaluación de un programa de desarrollo de la creatividad, *Psicothema*, 14, (2), 410-414.
- PRIETO, M.D. (COORD.) (1997). *Evaluación y atención a la diversidad del superdotado*. Málaga: Aljibe.
- ROBINSON, K. Y ARONICA, L. (2012). *El elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Barcelona: Conecta.
- STERNBERG, R. J. Y LUBART, T. L. (1997). *La creatividad en una cultura conformista. Un desafío a las masas*. Barcelona: Paidós
- TORRANCE, E. P. (1967). El cultivo del talento creador, en Davies, G. A. y Scott, J. A. (eds.) *Estrategias para la creatividad*, (pp. 182-194). Argentina: Paidós.

El contexto. Un factor que condiciona al ser humano es el contexto, este marcará en gran medida junto a sus condiciones biológicas, las posibilidades que tiene en relación a la explotación de su potencial creativo. Puede ser considerado que dentro de un contexto socioeconómico y sociocultural alto aumentan el número de posibilidades y de opciones para poder recibir una formación de mayor calidad, y por tanto debería ser más sencillo el encontrar personas creativas en estos contextos, pero esto no es una correlación exacta, ya que lleva unidos conceptos como perseverancia, motivación, exigencia y presión, que es en ocasiones el enemigo de la creatividad para actuar de forma libre. Al igual que en contextos deprimidos, en ocasiones el ingenio, la necesidad y las circunstancias abocan al individuo que ponga en práctica su imaginación, fantasía que, con fórmulas originales y novedosas, sumado a su perseverancia logra exprimir ese lado creativo con una mayor fluidez y efectividad, logrando que ese proceso creativo termine con un producto final. Teniendo en cuenta estos condicionantes a edades tempranas, un eje sobre el que suelen producirse multitud de interacciones evidentemente es el contexto educativo.

En los centros, dentro de su proyecto educativo, dependiendo de su idiosincrasia o cómo formule su propuesta, esta tendrá un mayor o menor carácter creativo: la disposición de espacios en las aulas y en diferentes estancias del centro, la organización de tiempos teniendo en cuenta el índice de cansancio del alumnado, la formación de los profesionales, desdobles, agrupamientos flexibles, estilos de aprendizaje, actividades multinivel, creación de asignaturas funcionales, adaptación de proceso evaluativo, plan de atención a la diversidad actualizado. A su vez, tanto los recursos personales como los materiales de los que disponga o propicie marcarán en gran medida la variedad de opciones. Las decisiones deben de perseguir una contextualización del proceso enseñanza aprendizaje, facilitando que la personalización dentro de las aulas sea una realidad, no esperando a que el alumnado muestre evidencias de creatividad manifiestas sino inducir a la espontaneidad en la expresión de la misma.

Facilitando el proceso creativo. Metodología y técnicas específicas

El proceso creativo dentro del contexto educativo se debe producir por inercia, con UDIs motivadoras que diseñemos previamente y adaptadas al grupo, naturalizándose como una tarea al uso.

En los centros educativos que apuestan por la transformación e innovación, se está produciendo la asimilación de una lluvia de estrategias y metodologías activas (Aprendizaje basado en proyectos, en problemas, en el juego en retos, Aprendizaje Cooperativo, Aprendizaje servicio, Design Thinking, DUA, Educación Emocional: Mindfulness, Flipped Classroom, Pensamiento Computacional: Steam, Gamificación, Debate, Story Telling, Poetry Slam, Uso de Apps: Webquest, Class Dojo, Herramientas Google, Kahoot, etc.), esta apuesta es un reto que ha de someterse a un riguroso control de estándares para ver su efectividad real, ya que necesita de periodos de implementación para analizar si han surtido el efecto perseguido. Un fenómeno extendido entre los centros es la imitación de actividades o tareas que resultan novedosas o atractivas, supone un buen comienzo para acelerar la implementación de unas buenas prácticas, pero ¿se tienen siempre en cuenta factores como las diferencias entre el perfil de alumnado y profesorado de los diferentes centros?

La clave no está en la utilización de estas estrategias, si no en su selección, combinación y aplicación según la necesidad que presente el grupo, remitiéndonos de nuevo a los conceptos de personalización y contextualización de la enseñanza. No obstante, en la ruptura con lo preestablecido será necesario durante el proceso de la implementación progresiva de "ambientes creativos" apoyarnos en diferentes técnicas. Sin adentrarnos en ellas, hemos recopilado las más utilizadas indiferentemente en el mundo laboral y educativo. Guilera (2011) sostiene que las técnicas creativas se han desarrollado para resolver problemas, aunque utilizadas con diferentes finalidades: Analogías, Biónica, Brainstorming o Lluvia de ideas, Brainswarming, Blue Slip, Brainwriting, Conexiones morfológicas forzadas, Crear en sueños, Cre-In, Do It, Análisis morfológico, El catálogo, El porqué de las cosas (la Brújula), Estratal, Galería de famosos (Hall Of Fame), Ideart, Ideas animadas, Identificación O Empatía, Imanchin, Imagineria, Inspiración Por Colores, Inspira-video, Inversión, Kaos Vs Control, La flor de loto (técnica My), La inversión, Los 6 Sombreros, Listado de atributos, Mapas mentales, Método 635, Microdibujos, Metodología, Morphing, Ojos limpios (Fresh Eyes), Pni, Points of you, Provocación, Relaciones forzadas (Palabra al Azar), Refuerzo/Recompensa, Sinectica, Scamper, Sleepwritting, Técnica Dalí (Imágenes Hipnagógicas), Técnica de Da Vinci, Triz, 4x4x4, etc. ■