

## RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

1. Información General	
<b>Tipo de documento</b>	Trabajo de Grado
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
<b>Título del documento</b>	CREATIVIDAD: LA CAPACIDAD ORIGINAL DEL HOMBRE
<b>Autor(es)</b>	Sánchez Flórez, Carlos Saúl
<b>Director</b>	Andrés Díaz Velazco
<b>Publicación</b>	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2016. 24p.
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad Pedagógica Nacional UPN
<b>Palabras Claves</b>	CREATIVIDAD; CONTEXTO SOCIAL; ESCUELA; FAMILIA; RECREACIÓN

2. Descripción
<p>Trabajo de grado que se propone analizar de qué se trata la creatividad, cómo se encuentra inmersa en el individuo, qué factores impiden su desarrollo, cuáles la potencian y cómo es que las instituciones educativas (familia y escuela) influyen en ella. En la primera parte, se analizará qué es la creatividad, de acuerdo con la perspectiva de varios autores, quienes coinciden en resaltar la importancia de los problemas naturales y sociales, como fuente necesaria para la activación y desarrollo de la creatividad. En la segunda parte, se analizará concretamente el papel que juega el contexto social, y, en la tercera, se cuestionará el rol de la escuela y de la familia, mostrando las oportunidades que tienen y que es necesario explotar en cuanto Licenciados en Recreación y ciudadanos.</p>

3. Fuentes
<p>Casal, I. (1999). La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ele: caracterización y aplicaciones. Centro virtual Cervantes. Recuperado de: <a href="http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0937.pdf">http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0937.pdf</a></p> <p>Dabdoub, L (2003). La creatividad en la escuela ¿una “especie” en peligro de extinción? Revista Ñanque (30ª ed.) España, Recuperado de: <a href="http://www.naque.es/revistas/pdf/R30.pdf">http://www.naque.es/revistas/pdf/R30.pdf</a></p> <p>DeGraff, J. (S.f.) Los 5 niveles de creatividad. Cnnexpansion Universia España. Recuperado de: <a href="http://noticias.universia.es/tiempo-libre/noticia/2013/10/14/1055661/conoce-5-tipos-creatividad.html">http://noticias.universia.es/tiempo-libre/noticia/2013/10/14/1055661/conoce-5-tipos-creatividad.html</a></p> <p>Fernández, R., Peralta, F. (1998). Estudio de tres modelos de creatividad: criterios para la identificación de la producción creativa. FAISCA Revista de Altas Capacidades (6ª ed.) España, Recuperado de: <a href="http://revistas.ucm.es/index.php/FAIS/article/view/FAIS9898110067A/7883">http://revistas.ucm.es/index.php/FAIS/article/view/FAIS9898110067A/7883</a></p> <p>Maslow, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. Psychological Review, 50, 370-396. Recuperado de: <a href="http://psychclassics.yorku.ca/Maslow/motivation.htm">http://psychclassics.yorku.ca/Maslow/motivation.htm</a></p> <p>Robinson, K. &amp; Aronica, L. (2009). El Elemento, Descubrir tu pasión lo cambia todo. Random House Mondadori, S. A. de C. V. Av, Homero núm. 544, col. Chapultepec Morales, Delegación Miguel Hidalgo, 11750, México, D.F.</p>

Urban, K. (1995). Different Models in Describing, Exploring, Explaining and Nurturing Creativity in Society. *European Journal for High Ability*, 6, pp. 143–159.

Vigostky, L. (1986/1930) *La imaginación y el arte en la infancia*. Akal, Madrid. Recuperado de:

[http://moodle2.unid.edu.mx/dts\\_cursos\\_md/lic/ED/DC/AM/10/La\\_imaginacion\\_y\\_el\\_arte\\_en\\_la\\_infancia.pdf](http://moodle2.unid.edu.mx/dts_cursos_md/lic/ED/DC/AM/10/La_imaginacion_y_el_arte_en_la_infancia.pdf)

Wallas, G. (1926). *The art of thought*. New York: Harcourt.

#### 4. Contenidos

Se ha investigado desde múltiples puntos de vista el termino creatividad; la pertinencia que tiene la sociedad y el contexto en la aparición y desarrollo de esta, con especial importancia en las instituciones educativas de la familia y la escuela; con puntos desarrollados en los factores que la impiden y la favorecen dentro de estas instituciones y las oportunidades existentes en el campo de la Recreación.

#### 5. Metodología

#### 6. Conclusiones

Este documento se propuso como la oportunidad de analizar ¿Cuál es el papel que tiene la Creatividad en el campo de la Recreación?

Los problemas a los que nos enfrentamos en la cotidianidad los seres humanos de este contexto, de la realidad social y de la educación, deben enfrentarse de una manera creativa, que rompa con los paradigmas tradicionalistas que aún atan muchas realidades sociales a un sistema de jerarquía de poderes y homogeneización de conocimientos, e individuos que solo buscan la reproducción de saberes y la memorización de los mismos. No hay que abandonar las capacidades del individuo al proceso lógico y memorístico, y mucho menos sin privilegiar la humanidad del hombre. Por lo anterior, se debe potenciar en cualquier espacio, con lo que éste dispone, la capacidad creativa del individuo para que, así, la curiosidad, la imaginación y la exploración se manifiesten y entren en acción las múltiples habilidades y actitudes que posee cada persona.

Este documento invita, entonces, a explorar nuevas alternativas de aprendizaje y enseñanza en las cuales esté siempre presente la posibilidad de plantear conocimiento de maneras alternativas a las tradicionales, donde el eje focal de desenvolvimiento sea la creatividad para recibirla y aprovecharla siempre que el individuo se lo proponga.

<b>Elaborado por:</b>	Carlos Saúl Sánchez Flórez
<b>Revisado por:</b>	Andrés Díaz Velazco

<b>Fecha de elaboración del Resumen:</b>	30	11	2016
--	----	----	------

# **CREATIVIDAD: LA CAPACIDAD ORIGINAL DEL HOMBRE**

**Carlos Saúl Sánchez Flores**

Artículo que se presenta para obtener el título de

**LICENCIADO EN RECREACIÓN**

Por la Universidad Pedagógica Nacional

Noviembre 2016

**Resumen:** El presente documento tiene la finalidad de analizar de qué se trata la creatividad, cómo se encuentra inmersa en el individuo, qué factores impiden su desarrollo, cuáles la potencian y cómo es que las instituciones educativas (familia y escuela) influyen en ella. En la primera parte, se analizará qué es la creatividad, de acuerdo con la perspectiva de varios autores, quienes coinciden en resaltar la importancia de los problemas naturales y sociales, como fuente necesaria para la activación y desarrollo de la creatividad. En la segunda parte, se analizará concretamente el papel que juega el contexto social, y, en la tercera, se cuestionará el rol de la escuela y de la familia, mostrando las oportunidades que tienen y que es necesario explotar en cuanto Licenciados en Recreación y ciudadanos.

**Palabras clave:** Creatividad, Contexto social, Escuela, Familia, Recreación.

## **Introducción**

La creatividad ha estado presente en el hombre desde su aparición y lo estará, posiblemente, hasta su extinción; ha permeado la existencia de los individuos, desde su nacimiento hasta su fallecimiento, y puede ser considerada como la capacidad que cambia el mundo. Diversos autores coinciden que el desarrollo de la misma es fundamental para alcanzar la realización personal, que se encuentra estrechamente relacionada con la mayoría de acontecimientos en la vida de cualquier ser humano y que es la que brinda las posibles soluciones a los problemas cotidianos de los mismos. El presente documento, tiene la finalidad de analizar de qué se trata la creatividad, cómo se encuentra inmersa en el individuo, qué factores impiden su desarrollo, cuáles la potencian y cómo es que las instituciones educativas (familia y escuela) influyen en ella.

En cuanto al campo de la Recreación, es de resaltar cómo la apertura hacia nuevas formas de concebir y transformar el mundo posibilita el privilegio del pensamiento, asimilado este como el acto de atender, en primera medida, los requerimientos simbólicos que surgen de los sentires más profundos, lo cual permitirá la eclosión de ambientes libertarios, festivos y creativos. Esto contribuye a que los saberes singulares que se van cimentando, sean comprendidos y reconocidos como ejes que fundamentan lo artífice de lo humano. Es, por esta razón, que resulta necesario focalizar a la creatividad como un constructo pertinente para las dinámicas que enfrenta la sociedad, en particular para cada individuo puesto que brinda posibilidades para reconfigurar la existencia, cuestión que se propone la recreación.

En la primera parte del documento, entonces, se analizará qué es la creatividad, de acuerdo con la perspectiva de varios autores, quienes coinciden en resaltar la importancia del medio social, de sus problemas, como fuente necesaria para la activación y desarrollo de la creatividad. Por ello, en la segunda parte, se analizará el papel que juega el contexto social, lo cual se detallará, en la tercera parte, conforme a las Instituciones Educativas: familia y escuela. De cada una de ellas, se cuestionará su rol en el desarrollo de la creatividad en los niños y jóvenes, y se mostrarán las oportunidades que es necesario explotar en cuanto Licenciados en Recreación y ciudadanos. Finalmente, siguiendo la experiencia del autor, se concluirá con la importancia que este tema tiene para la formación en Recreación.

## I. ¿Qué es la creatividad?

El concepto de creatividad es relativamente reciente, sus primeros estudios académicos datan de la década de los 30, cuando comienza a considerarse una capacidad cognitiva del ser humano, puesto que en los siglos pasados fue atribuida como un poder o don sobrenatural entregado a unos pocos, llamados *genios*. El término creatividad es tan diverso como el mismo ser humano. Diferentes autores plantean teorías desde distintas disciplinas (sociología, antropología, psicología, neurociencia, entre otras) y parten de puntos de vista muy diferentes, trayendo consigo riqueza y diversidad al concepto, desde los enfoques estudiados.

No hay un significado en general que identifique lo que quiere decir este término, pero los autores decantan sus investigaciones en algunos puntos comunes que son señalados por Lilian Dabdoub (2003) del siguiente modo:

- La transformación de la realidad
- Carácter original
- Habilidades cognitivas y actitudes favorables
- Culminación del proceso en un "producto" (idea, hallazgo u obra)

Así mismo, existen diferentes modelos para la comprensión de la creatividad, los cuales involucran la capacidad individual y la disposición del ambiente (contexto). Para esta investigación se referencia el modelo de Klaus K. Urban (1990; 1995), llamado *modelo componencial de creatividad* (Cuadro 1).

Cuadro 1: Adaptación del modelo de Urban (1995) por Rosa Fernández Fernández & Felisa Peralta López (1998).

<b>COMPONENTES COGNITIVOS</b>		
<p><b>1. PENSAMIENTO DIVERGENTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fluencia</li> <li>- Flexibilidad</li> <li>- Elaboración</li> <li>- Originalidad</li> <li>- Reestructuración</li> </ul>	<p><b>2. CONOCIMIENTO GENERAL Y PENSAMIENTO BASE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Percepción y procesamiento de información</li> <li>- Pensamiento crítico y evaluativo</li> <li>- Razonamiento y pensamiento lógico</li> <li>- Pensamiento analítico y sintético</li> <li>- Memoria</li> <li>- Metacognición</li> </ul>	<p><b>3. CONOCIMIENTO ESPECIFICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creciente adquisición y dominio de conocimiento y destrezas en áreas específicas</li> <li>- Pericia</li> </ul>
<b>COMPONENTES DE PERSONALIDAD</b>		
<p><b>4. COMPROMISO CON LA TAREA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Selección</li> <li>- Concentración</li> <li>- Firmeza y persistencia</li> </ul>	<p><b>5. MOTIVACION Y MOTIVOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Curiosidad</li> <li>- Necesidad de novedad</li> <li>- Dedicación y deber</li> <li>- Interés por el conocimiento y la comunicación</li> </ul>	<p><b>6. APERTURA Y TOLERANCIA A LA AMBIGÜEDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Humor</li> <li>- Inconformidad</li> <li>- Capacidad para afrontar riesgos</li> <li>- Autonomía</li> </ul>

Fuente: *Estudio de tres modelos de creatividad: criterios para la identificación de la producción creativa*, Rosa Fernández Fernández & Felisa Peralta López (1998), Departamento de Educación, Universidad de Navarra.

Este modelo se caracteriza por la composición desde el campo cognitivo y la personalidad del individuo. Estos componentes son proporcionales a las experiencias vividas por la persona, las cuales le han permitido desarrollar habilidades y actitudes favorables frente a las situaciones cotidianas, permitiéndole manifestarse de formas diferentes a las esperadas. Urban (1995) concluye que cada uno de los componentes que forman este modelo se encuentra enlazado, y su función en el rendimiento *cognitivo positivo* es producto de las interrelaciones entre sus componentes: cognitivo/cognitivo, personal/personal y cognitivo/personal.

Basado en los ámbitos de estudio de los autores Rhodes, Mooney y Brown, citados en Fernández & Peralta (1998) se establecen las siguientes pautas que muestran algunas características del proceso creativo: (i) la persona creativa, (ii) el proceso creativo, (iii) la situación o ambiente, y (iv) el producto o resultado creativo. A su vez, estas pautas son denominadas por Urban (1995) como *4P-E Structure*, teoría que desarrolla los siguientes elementos: *Problema, Personalidad, Proceso y Producto*, inmersas en el *Entorno* donde actúa el pensamiento creativo.

Ahora bien, Dabdoub, (1997) señala las características de la *persona* creativa que, según afirma, coinciden en numerosos estudios realizados desde múltiples puntos de vista. Estas son:

- Fluidez
- Flexibilidad
- Originalidad
- Capacidad para identificar problemas
- Imaginación
- Curiosidad
- Toma de riesgos
- Tolerancia a la ambigüedad
- Alto nivel de energía
- Intuición
- Independencia
- Apertura

Siendo un conjunto de actitudes y habilidades propias de la persona creativa, éstas pertenecen al ámbito de las teorías de la personalidad, y son señaladas conforme a la identificación de los rasgos que caracterizan a los individuos que han generado productos creativos, tanto como a las habilidades cognitivas, actitudes y estilos de creatividad (Dabdoub, 2003). Por su parte, Guilford (citado en Dabdoub, 2003) concibe que las principales habilidades que componen la creatividad son:

- Flexibilidad: como la habilidad para romper esquemas, para ver las cosas de manera no usual;



- Fluidez: que consiste en la capacidad para generar gran cantidad de ideas (fluidez ideacional);
- Originalidad: la cual es la habilidad para generar ideas novedosas;
- Sensibilidad para los problemas: que permite al individuo identificar oportunidades en donde aplicar su creatividad; y,
- Elaboración: como la habilidad para detallar una idea.

El *proceso creativo* es, entonces, reconocido por los autores como fundamental para entender la creatividad misma, pues es allí donde las ideas se transforman de un plano imaginativo a uno real y/o físico.

Por su parte, Graham Wallas (1926) propone un modelo teórico que sintetiza y explica el *proceso creativo* en las siguientes cuatro fases:

1. Preparación: En esta fase, se identifica el problema o necesidad a resolver, y comienza a recogerse la información que pueda ser útil para la solución.
2. Incubación: Comienzan a generarse posibles soluciones tentativas al problema. Es una fase que en su momento se la consideró inconsciente, aludiendo a que las soluciones propuestas son inaccesibles a la consciencia del sujeto. Implica apartarse del problema y liberar a la mente de una búsqueda consciente de la solución, lo cual puede durar desde segundos hasta años.
3. Iluminación: aquí es cuando comienzan a emerger las ideas que nos acercan a la solución, realiza un descubrimiento consciente de la misma. Es lo que otros autores han denominado la experiencia *jahá!* o *jeureka!* Es una fase vertiginosa de *insights* e intuiciones, que conduce a la solución, y suele durar segundos o como máximo, horas.
4. Verificación: Es una fase donde ya impera más la lógica, con la evaluación de la solución y se verifica su adecuación.

Así las cosas, el *producto* tiene características diversas, puede ser tangible o intangible, puede estar determinado por la ampliación o *mejoramiento* de un artefacto ya existente, puede estar desarrollado en cualquier área de las actividades que realiza el ser humano o ser la solución a un problema en cuestión de las mismas. Los estudios (Dabdoub, 2003) coinciden en criterios esenciales para considerar un *producto* como creativo, aunque no siempre son relevantes

cuando se trata de un *contexto* específico. Entre estos están la originalidad, la novedad, la utilidad y la síntesis o integración de Ideas.

Sin embargo, sin duda el *entorno* o *contexto* donde se desenvuelve el proceso creativo, cumple un papel fundamental al momento de determinar si una obra es realmente significativa. Lo que para algunos puede ser considerado creativo, para otros, dependiendo de sus construcciones culturales, no. Por ello, es importante analizar brevemente el papel del medio en el *proceso creativo*.

## II. La importancia de lo Social

El individuo ha transformado su entorno con el fin de satisfacer sus deseos, necesidades o metas generando, así, invenciones que, por consiguiente, se adaptan a las actividades que éste realiza para facilitar su vida. Para comprender qué lleva al hombre a crear, se parte de un problema base del área en la que se trabaja (como el arte, la medicina, la ciencia, etc.), o, en su defecto, de un problema en cuestión emergente de la sociedad misma, donde las escalas sociales son parte fundamental de la colectividad; de allí depende qué se requiere y qué se debe hacer para llegar a lo alto de estas escalas.

Abraham Maslow (1943) propone una teoría psicológica mayoritariamente aceptada<sup>1</sup>, según la cual existe una escala piramidal que jerarquiza las necesidades humanas. Su esquema es el siguiente:

- *Necesidades Básicas*: Necesidad de respirar, beber agua y alimentarse. Necesidad de dormir y eliminar los desechos corporales. Necesidad de evitar el dolor. Necesidad de mantener la temperatura corporal, en un ambiente cálido o con vestimenta.
- *Necesidades de Seguridad y Protección*: Seguridad física (asegurar la integridad del propio cuerpo) y de salud (asegurar el buen funcionamiento del cuerpo). Necesidad de

---

<sup>1</sup> En 2011 el psicólogo Ed Diener, de la Universidad de Illinois, condujo un estudio acerca de la *jerarquía de necesidades* de Maslow en diferentes países de todo el mundo. Se realizaron encuestas acerca de la alimentación, la vivienda, la seguridad, el dinero, el apoyo social, el respeto y las emociones en 155 países diferentes, entre los años 2005 a 2010. Como conclusión, se develó que en gran medida es correcta, aunque existen variaciones en el orden de la jerarquía, de modo podría considerarse universal. (Vergara, s.f).

vivienda (protección). Necesidad de seguridad de recursos (casa, dinero, automóvil, etc.)

- *Necesidades Sociales*: Función de relación (amistad, pareja, colegas o familia). Aceptación social.

Esta pirámide continúa con otras escalas que se hallan en la punta de la jerarquización, para un total de cinco. Siendo las últimas dos:

- *Necesidades de reconocimiento*:
  - *Estima alta*: concerniente a la necesidad del respeto a uno mismo, e incluye sentimientos tales como confianza, competencia, maestría, logros, independencia y libertad.
  - *Estima baja*: concerniente al respeto de las demás personas; la necesidad de atención, aprecio, reconocimiento, reputación, estatus, dignidad, fama, gloria, e incluso dominio.
- *Autorrealización*: con aspectos señalados por Maslow en la revisión de personajes históricos importantes como Abraham Lincoln, Thomas Jefferson, Mahatma Gandhi, Albert Einstein, Eleanor Roosevelt y William James, entre otros) que se caracterizaban por ser personas:
  - Centradas en la realidad, que sabían diferenciar lo falso o ficticio de lo real y genuino.
  - Centradas en los problemas, que enfrentan los problemas en virtud de sus soluciones.
  - Con una percepción diferente de los significados y los fines.

Mas, según se indica, personas que en sus relaciones con los demás, vivían con necesidad de privacidad, sintiéndose cómodos en esta situación; siendo independientes de la cultura y del entorno dominante, basándose más en experiencias y juicios propios. Resistentes, por tanto, a la enculturación, pues no eran susceptibles a la presión social, sino más bien inconformes; con sentido del humor no hostil, prefiriendo bromas de sí mismos o de la condición humana; con muy buena aceptación de sí mismos y de los demás, tal como eran, no pretenciosos ni

artificiales. Con cierta frescura en la apreciación, creativa, inventiva y original, y con tendencia a vivir con más intensidad las experiencias que el resto de la humanidad.

Ahora bien, según la investigación de Ed Denier, se concluye que la jerarquía de las necesidades humanas de Maslow, está directamente relacionada con la felicidad de la persona misma, aunque en ocasiones varía el orden de las necesidades dependiendo de la situación. No es un misterio que el ser humano busca las mejores condiciones para que su vida esté colmada de comodidad y felicidad, los requerimientos biológicos y las construcciones socioculturales empujan al hombre a buscar el bien/estar, tanto físico como emocional, y cada una de estas escalas demanda acciones y esfuerzos. Maslow (1943) afirma que su pirámide se encuentra dividida en *necesidades instintivas* (deficitarias, fisiológicas, de seguridad, alimenticias, etc.) y de *desarrollo del ser*, siendo estas diferenciadas de las anteriores por no ser determinadas por la carencia de algo, sino por las aspiraciones del individuo.

Aquí resaltan dos puntos clave para nuestro análisis: (i) las *necesidades instintivas* están estrechamente ligadas con los requerimientos biológicos; y, (ii) las necesidades del *desarrollo del ser*, obedecen a las construcciones socioculturales. En este aspecto se puede evidenciar que la búsqueda de la satisfacción de dichas necesidades genera cuestionamientos y, de allí, surgen *problemas*, la primera pauta para que ocurra el proceso creativo.

El *problema* en cuestión emerge de los componentes que subyacen de las mismas *necesidades*, convirtiéndose la necesidad de “tomar agua”, por ejemplo, en el problema de tener que buscarla. En esta medida, se puede suponer que no amerita un proceso creativo estructural (*Preparación, Incubación, Iluminación, Verificación*); pero, sí ocurre en cierto grado, cuando estas necesidades se convierten en deseos: requerir el preciado líquido de manera diferente a como se encuentra naturalmente equivale un mayor esfuerzo, saborizarla, hervirla, convertirla en otra bebida. etc.

Ahora bien, esto depende del ambiente donde el individuo se ubica, por ejemplo, de si tiene o no a primer alcance el líquido (tubería, ríos, arrollo, etc.); sin embargo, cuando el individuo se encuentra en la obligación de conseguirlo en lugares donde no es accesible para todos o de por sí no es consumible (pantanos, charcos, el mar), requiere de procesos creativos aún más estructurados. Como ejemplo de lo anterior, se evidencia cómo las comunidades en los desiertos elaboran armazones con los materiales que disponen para explorar la tierra en

búsqueda de agua subterránea. Se sugiere, entonces, que las *necesidades instintivas* propias de los requerimientos biológicos, conllevan un esfuerzo creativo básico<sup>2</sup> (dependiendo del contexto) a las personas que buscan satisfacer estas mismas.

Las *necesidades instintivas* tienen la característica de ser cíclicas, se repiten diariamente convirtiéndose en una costumbre que no requiere mucha preparación. Una vez solventadas (en porcentajes claro está), se convierten en secundarias para que las *necesidades del desarrollo del ser* pasen a ser primordiales. Estas necesidades obedecen, como ya se mencionó previamente, a construcciones socioculturales; en una escala menor están ligadas al orden biológico (reproducirse, la protección -vestimenta, techo-, asegurar la vida, asegurar el alimento), pero en gran medida a las costumbres, leyes, relaciones y demás dinámicas de una comunidad.

Y aquí es donde las pautas y criterios establecidos por varios autores (Dabdoub, 2003; Wallas, 1926; Guilford, 1989; Urban, 1995) tienen lugar. Para satisfacer las *Necesidades de Seguridad y Protección* (necesidad física y de salud, necesidad de vivienda y necesidad de recursos), el individuo tiene el *problema* de conseguir recursos monetarios para solventarlas, acude a conseguir un empleo para obtener esos recursos, para pagar los servicios de un médico, comprar una casa, un automóvil, pagar los servicios de un banco, y así. Y es en el recorrido de solucionar esto, donde ocurre el proceso creativo.

Según su personalidad, el individuo busca un empleo que se adecúe a sus habilidades o pretende aprender lo necesario para adecuarse él al mismo. diseña estrategias para obtener el empleo, aprende lo necesario o potencia lo que sabe con el fin de impresionar al empleador y, una vez obtenido el empleo que ha buscado, se prepara arduamente para continuar allí y tener estabilidad en la solvencia de sus siguientes necesidades. Esto no todo el tiempo se cumple, puesto que pueden variar los motivos para trabajar, el trabajo mismo y la forma de obtenerlo, entre otras cosas. No obstante, hay un cierto grado de creatividad en todo ello.

En los siguientes niveles de la escala de necesidades ocurre lo mismo, se busca que éstas queden resueltas por el mayor tiempo posible: el conseguir pareja se convierte en el problema

---

<sup>2</sup> Esto comparado con las *necesidades de desarrollo del ser*, pues como ya se mencionó anteriormente, dependen del contexto/ambiente donde el individuo cohabita para determinar si sus acciones son menor o mayormente creativas.

de impresionar a otro individuo utilizando la personalidad propia para concretar en un detalle o acción creativa; el ser reconocido por los demás individuos de la comunidad y destacar por sus acciones dependerá de qué manera haya solucionado dicho problema y su realización personal estará ligada a sus aspiraciones, recurriendo a buscar soluciones a los problemas que de allí surjan.

De este modo, se puede concluir que la creatividad (y el proceso creativo) tiene lugar en cualquier contexto, gracias a las *necesidades* que enfrenta un ser humano al vivir. Pero, ¿todos los individuos son creativos? Jeff DeGraff (s.f.) propone que todos los seres humanos son creativos, de maneras diferentes y en distintos grados. Para él, existen cinco niveles de creatividad, que si se dominan potenciarán la capacidad humana a campos nunca esperados. Estos niveles son:

- *Creatividad mimética*: consiste, como su término lo define, en imitar las acciones ya vistas. Es la base para todo aprendizaje. Se puede evidenciar en los animales y en los bebés humanos; se imita para aprender y se conoce a través del remedo. Este nivel de creatividad se evidencia cuando se es capaz de adaptar una idea ajena a cualquier campo utilizando las experiencias previas.
- *Creatividad analógica*: consiste en utilizar el conocimiento previo para crear similitudes entre objetos, individuos o situaciones diferentes; que permite a través de estas relaciones ver las posibilidades desde “otro punto de vista”, para vislumbrar nuevas ideas o reflexiones diferentes.
- *Creatividad bisociativa*: consiste en conectar los pensamientos previos o ideas familiares con ideas ajenas o poco conocidas, para ser mezcladas en un híbrido innovador; el ejemplo perfecto de este nivel de creatividad son las lluvias de ideas. Está ligada con características de la *persona creativa* de Dabdoub: *fluidez, flexibilidad y flujo*<sup>3</sup>.
- *Creatividad narrativa*: como su nombre lo indica, consiste en la capacidad para inventar o narrar una historia, está estrechamente relacionada con la capacidad del manejo de las palabras y el desenvolvimiento del discurso. Se destaca por la habilidad de cautivar a quien escucha o lee.

---

<sup>3</sup> Esta última añadida por DeGraff, adaptación de las características *tolerancia a la ambigüedad y alto nivel de energía* de Dabdoub, que se refiere a *estar relajados para extraer las energías para crear*.

- *Creatividad intuitiva*: es el nivel más elevado y quizás el más complejo de desarrollar, puesto que obedece a la habilidad de tener *la mente despejada* para entender y generar nuevas ideas. Está determinada por la prioridad de relajación con el fin de aumentar el flujo de ideas.

En resumen, se concluye que las *necesidades humanas* de Maslow posibilitan la primera pauta para que ocurra el proceso creativo, que es la generación de *problemas*. Y que según DeGraff todos los seres humanos son creativos, de diferentes formas y en distintos niveles, no obstante, creativos. Pero si esto es cierto, todos los seres humanos serían capaces de afrontar las situaciones y problemas emergentes del diario vivir de manera creativa; sin embargo, se puede evidenciar que esto no se cumple. Por ende, aunque se generen las posibilidades la mayoría de los individuos simplemente no lo hacen. Entonces, ¿cuáles son los factores que influyen para que los seres humanos desarrollen o no su creatividad?

Las instituciones y las realidades sociales son resultado de la interacción del individuo con los diferentes contextos en lo que se ha visto envuelto a través de los tiempos. Estos proporcionan las condiciones para que la capacidad creativa del individuo pueda desarrollarse. A su vez son las instituciones quienes propician actitudes de conformismo, uniformidad, prejuicios y miedos, los cuales impiden el surgimiento de dicho potencial. Se puede evidenciar cómo sucede esto en la familia y la educación formal, entre las múltiples instituciones que permean la sociedad. La creatividad ha estado en el ser humano desde su aparición y estará hasta su extinción, es lo que ha permitido hacer de él un ser racional.

### **III. Instituciones Educativas**

#### **a. La Escuela**

El aprendizaje está implícito en cada uno de los días que el hombre vive, se encuentra en cada una de las acciones que realizamos, nos prepara para situaciones venideras, o es la cumbre del esfuerzo que nos otorga el querer conocer. Sin embargo, los individuos pasan una larga temporada de su vida aprendiendo en un lugar específico constituido por la sociedad, llamado *escuela*. En ésta, los individuos desde su infancia y adolescencia comparten con semejantes y entablan sus primeras relaciones sociales fuera del seno familiar, con maestros, compañeros y demás partícipes de un centro educativo. Es aquí donde comienzan a construir su identidad y

personalidad, a partir de las experiencias vividas que hacen hincapié para sus futuras interacciones con el resto de la sociedad.

La escuela al ser uno de los lugares donde más tiempo pasa el individuo en su inicio y desarrollo de vida, está colmado de situaciones que le permiten ser creativo; pero, infortunadamente, el modelo educativo casi arcaico que aún se vivencia, impide que esto sea posible. Autores como Dabdoub (2003) y Robinson (2009), aseguran que la muerte de la creatividad comienza en el aula. Existen actitudes nocivas por parte del educador que sin percatarse van reduciendo el potencial que tiene el individuo en la creatividad, la aplicación de razonamiento lógico para todas las situaciones, la rigidez con que se estructuran las actividades de los individuos y el establecimiento de patrones de comportamiento, son algunas de las condiciones que impiden o limitan la exploración de la creatividad.

Algunos educadores tienden a ser tan autoritarios con sus actitudes que terminan por traumar realmente a los estudiantes; por ejemplo, una situación que muchos hemos vivido es aquella donde un joven se encuentra atraído por otra joven y éste ha escrito una carta para declararle sus sentimientos, por azares de la vida el educador interfiere en la entrega de la misma y procede a leerla en voz alta con el fin de hacer sentir mal al estudiante, situación que provocará miedo y rechazo dentro del joven, y forjará bases para que éste no decida volver a escribir. Aunque el ejemplo parezca una exageración, las humillaciones en público hacen que los traumas sean aún más difíciles de superar.

Otra situación que se presenta, es el uso excesivo del razonamiento lógico; es verdad que el sistema educativo se encuentra desarrollado por procesos de repeticiones y memorización de conocimientos, lo cual de por sí ya elimina la capacidad creativa del individuo, pero al mismo tiempo es el razonamiento el que sienta bases para la construcción de respuestas creativas. Por ejemplo, se referencia una situación, contada como anécdota en foros virtuales que hablan de educación y creatividad, donde el educador pide a los jóvenes responder *¿cómo se puede medir la altura de un edificio de veinte pisos usando un barómetro?* La respuesta lógica y esperada es midiendo la presión atmosférica en la base del edificio y, posteriormente, en la terraza del mismo y, después de una operación matemática, se obtiene el resultado restando los valores que arroja el aparato. Pero los jóvenes, haciendo uso de su capacidad creativa, tienden a responder de maneras diferente a las que se espera: *preguntándole al portero del edificio y regalando el barómetro como recompensa, dejando caer el barómetro*



*desde la terraza del edificio y contar los segundos que demora en caer al suelo, atando una cuerda al barómetro y arrojándolo desde la terraza y contar los metros de cuerda que se utilizó, etc.* Respuestas separadas de la lógica esperada, pero con mucho valor creativo, muestran que los problemas tienen más de una solución.

Muchos ejemplos similares pueden dar testimonio de cómo es que la educación frustra en gran medida la capacidad creativa de los individuos; pero, aun así, existen oportunidades propiciadas por educadores con perspectivas diferentes en la educación y, de allí, surgen hipótesis que ayudarían a desarrollar dicha capacidad.

### **b. Oportunidades desde la escuela**

Se han creado diversas teorías para potenciar un aprendizaje que le resulte al estudiante de interés, ofreciendo la posibilidad de vincularlo a su vida y entorno, puesto que le encuentra una aplicabilidad y una concreción como posibles soluciones al déficit del pensamiento divergente que aún se evidencia en la fase escolar; entre éstas, generalmente se describen dos teorías que han impactado positivamente los procesos educativos, las cuales son: el aprendizaje por descubrimiento y el ABP, aprendizaje basado en problemas.

El *aprendizaje por descubrimiento*, es una teoría del aprendizaje propuesta por Jerome Bruner (1960), que surge por la necesidad de hacer que el individuo pueda adquirir conocimiento desde su experiencia, sin la regulación permanente de otro, usualmente un educador; sino, más bien, desde sus inquietudes analiza los objetos o las situaciones más próximas y hace un panorama de su incidencia. A partir de allí, busca darle algún tipo de funcionalidad o funcionalidades, abstrayendo, descubriendo y transformando. Por esto, es necesario seguir incorporando en las diferentes metodologías propuestas en la escuela un aprendizaje que le provea al estudiante la posibilidad de ser creativo desde los espacios que buscan alinear continuamente los modos de ser.

Por su parte, el *aprendizaje basado en problemas*, es una metodología propuesta por Howard Barrows (1986), la cual busca fomentar principalmente un pensamiento crítico en los estudiantes, brindándoles las herramientas para que sean ellos mismos los encargados de generar conocimiento, puesto que deben participar activamente en las diferentes dinámicas en las que se encuentran inmersos. El educador ya no se cataloga como el principal actor del

proceso educativo, sino que ahora se convierte en un facilitador, el cual no se limita a dar respuestas para que sean memorizadas y puestas en acción, ahora éste se encarga de acompañar las dudas que continuamente asaltan a un individuo cuando decide ser autónomo. El educador tiene la finalidad de promover el trabajo en equipo y la indagación constante por lo que se desea resolver, para que así surjan muchas alternativas para dar solución a un problema específico.

Articulando estas metodologías con la capacidad creativa, se puede pensar en la posibilidad de desarrollar en el individuo actitudes de interés por un tema que le resulte atractivo dado que no solo se quedará con la curiosidad de indagar lo básico, sino que querrá conocer todo lo que concierne al tema de su elección. Es, por esto, que el individuo se irá adentrando cada vez más en la situación que le brinda la posibilidad de ser auténtico. El instaurar esta postura pedagógica en la escuela, podría generar que el individuo se relacione de diferentes formas en la sociedad sin que ello implique dejar de lado sus preferencias, aumentando la autoestima frente a las añoranzas y los propósitos que ha decidido cultivar desde su sentir más profundo.

### **c. La Familia**

Ahora bien, cuando el individuo nace, su primer contacto, y uno de los más significativos, es el de las relaciones familiares que están labradas por la mano de sus padres, hermanos y de los encargados de la crianza. Idioma, creencias y costumbres, dependen en mucho de la educación inicial. Es aquí donde más repercuten las construcciones socioculturales para el futuro creativo del individuo.

La excesiva disciplina formal, la rigidez intelectual, el apoyo exclusivo a lo racional y la presión que se genera por descalificaciones, ridículo o rechazo, son factores sociales señalados por Casal (1999) que influyen en la temprana edad del individuo para limitar su pensamiento creativo. Se toma como ejemplo la experiencia del escritor brasileño Paulo Coelho, quien desde niño quiso ser “artista”, pero a quien sus padres le reclamaban que se dedicara a una “verdadera profesión”, pues durante la infancia del escritor en Brasil, estaban socialmente recriminados los artistas<sup>4</sup>. Después de terminar en un hospital psiquiátrico y tras

---

<sup>4</sup> Esto tomado de sus novelas de tipo biográficas (*Las Valkirias*, *Veronika decide morir*, *11 minutos*) y la producción audiovisual de su vida: *Não Pare Na Pista - A Melhor História De Paulo Coelho*

las múltiples reclamaciones familiares, Coelho termina por ser escritor y dedicarse plenamente a su potencial creativo.

Al analizar la relación de padres e hijos en el seno de una familia que se fundamenta en los aspectos que ha resaltado Casal, se puede evidenciar cómo estos factores alteran el comportamiento del individuo, quien genera actitudes de rechazo a toda manifestación creativa que de él surja, abandonando su pensamiento a una carga de prejuicios establecidos por la estructura disciplinaria de la familia misma.

Estos prejuicios consistirán en cargas psicológicas fundamentadas en el miedo al ridículo o a las críticas, el temor a equivocarse, el perfeccionismo excesivo, el pragmatismo exitista, la aceptación de estereotipos y el temor a ser diferentes o a que lo sean los demás (Casal 1999). La autora afirma que una de las condiciones que afecta a la creatividad radica en los sentimientos que el individuo abriga frente a sí mismo, sentimientos que se basan en el apoyo o abandono que los familiares otorgan al individuo.

Cuando un individuo a temprana edad se encuentra condicionado por prejuicios y actitudes nocivas para la creatividad, se irán disipando producciones nacientes de su imaginación y personalidad creativa, por temor a ser rechazado, juzgado o criticado. Teniendo en mente una perfección lógica que busca soluciones absolutas a problemas que requieren otro tipo de pensamiento: relaciones afectivas, posturas ajenas, producciones simbólicas, manifestaciones artísticas, etc.

El núcleo familiar, en este sentido, es el primer factor fundamental para el desarrollo de la personalidad creativa del individuo. Cuando éste evidencia comportamientos que no encajan con las cargas psicológicas que normalmente son inducidas por sus padres, entra en un estado de caos donde sus inseguridades, miedos y prejuicios actúan sobre sus acciones y actos creativos que, en la mayoría de casos, tienden a desecharse por carecer de aceptación. Pero, ¿qué sucede cuando la familia es un soporte para potenciar la creatividad del individuo?

Ken Robinson, conferencista británico, educador, escritor y estudioso del desarrollo creativo en la escuela, asegura que el apoyo de la familia es esencial para potenciar la creatividad en el individuo. El autor afirma que el papel de los padres consiste en observar a profundidad cómo se desenvuelve el niño con los elementos que lo rodean; qué le inspira, qué es lo que llama su

atención, qué le atrae, qué rechaza, etc. Y, dependiendo de esto, guiar el camino del individuo a la exploración de su potencial creativo.

En su libro *El elemento*, Ken Robinson (2009) asegura que la creatividad debe inculcarse en los niños como el hábito de la lectura, y que ésta es soportada por cuatro componentes fundamentales que en equilibrio favorecen a la capacidad creativa. Estos son:

- *Elemento*: llamada así por Robinson a la *motivación* que encuentra el individuo para desarrollar una actividad que le gusta.
- *Pasión*: es el motor que impulsa y otorga energía para que se desarrollen dichas actividades.
- *Control: práctica y disciplina*: son actitudes de constancia para potenciar y fortalecer las cualidades creativas en las actividades realizadas por el individuo.
- *Riesgo*: es la capacidad de “lanzarse” o atreverse a hacer lo que le gusta y demostrar sus capacidades.

Robinson (2009) plantea múltiples ejemplos de vida en su libro de individuos que fueron apoyados en vez de ser truncados por sus padres, entre ellos está, Bart Conner, gimnasta olímpico estadounidense que, según Robinson, demostró capacidades excepcionales como gimnasta a la edad de seis años. La madre de éste, contribuyó con sus habilidades al no limitarlo y no impedirle que se divirtiera con lo que le resultaba placentero; al apoyarlo le brindó la oportunidad de trascender en una academia para gimnastas, lo que conllevó a ser dos medallas de oro en los juegos olímpicos de 1984.

#### **d. Oportunidades desde la familia**

El ejemplo anterior, entonces, demuestra que las primeras experiencias del individuo son determinadas por la presencia de los encargados de la crianza (por lo general los padres), que permean de actitudes propias a los individuos en crecimiento, lo cual, como corroboran los estudiosos de la creatividad, son piezas fundamentales para el desarrollo de ese potencial en ellos. Los padres han construido su personalidad a partir de las relaciones sociales y las experiencias con el contexto, proyectando así estilos de vida particulares que serán heredados a sus sucesores dependiendo de los logros obtenidos por ellos mismos. Por ejemplo, si un

padre ha construido su vida en torno a las aficiones musicales, por lo general querrá que su hijo sea al igual que él, un músico, y dispondrá al individuo en crecimiento de elementos dentro del entorno de desarrollo para que éste los conozca y los explore, es decir, aquel padre músico tendrá dentro de su hogar instrumentos musicales y numerosas piezas que se relacionen con esto.

La interacción de los individuos con el espacio de desarrollo es esencial para la construcción sociocultural de los mismos. Aquellos elementos que se encuentren a temprana edad en disposición de éste, formarán parte esencial de las capacidades y de la personalidad del individuo, puesto que encontrará, a través de la exploración, el *elemento* que Robinson (2009) señala en su libro.

El individuo en crecimiento es susceptible a todos los objetos que se encuentren a su alrededor, el significado de los mismos está encaminado al poder imaginativo que este tiene; un palo de escoba puede ser perfectamente un caballo o una espada; una caja, una nave espacial; las sábanas de su cama, una tienda de camping, etc. Para Robinson (2009) “la creatividad es la imaginación aplicada”; toda idea valiosa tuvo que partir en primera instancia de una base experiencial vivida por el individuo que obtiene componentes de la realidad, los cuales son combinados con la fantasía e imaginación propias. Vigotsky (1986) afirma que la actividad de la imaginación está estrechamente relacionada con “la riqueza y la diversidad de la experiencia anterior del hombre, ya que esta experiencia brinda el material con el cual se ha estructurado la fantasía”, y que, “mientras más rica sea la experiencia del hombre, mayor será el material con que contará su imaginación”. Además sostiene que los infantes poseen una “imaginación más pobre” comparada con la de los adultos, por las numerosas experiencias que estos tienen.

Vigotsky (1986) concluye que existe

La necesidad pedagógica de ampliar la experiencia del niño si queremos crear bases suficientemente sólidas para su actividad creadora. Mientras el niño más haya visto, escuchado y vivido; mientras más conozca, asimile y mayor cantidad de elementos de la realidad tenga en su experiencia, más importante y productiva, será la actividad de su imaginación, en otras condiciones.

En este orden de ideas, se tiene en cuenta que la relación del individuo con los elementos que lo rodean, le otorgan experiencias bases para alimentar su imaginación; pauta que forma parte de las fases del *proceso creativo* mencionado anteriormente. Este modelo teórico, propuesto por Wallas (1926), en la *Preparación* la cual se compone de identificar el problema a resolver y de la recolección de información para su solución; de este modo, el deber de los padres estaría en proporcionar numerosas experiencias y proveer elementos para que el individuo en crecimiento pueda interactuar con ellos y, de allí, enriquecer su imaginación para asimismo cristalizarla más adelante, cuando una situación o problema en cuestión se le presente.

## CONCLUSIONES

El interés por desarrollar la temática de la creatividad, su pertinencia en la vida de los individuos y los obstáculos que se evidencian para su realización, parte de las experiencias adquiridas en los años de estudio en la Licenciatura en Recreación, ya que, durante este proceso formativo, surgían inquietudes frente a la verticalidad que existen en las relaciones humanas y, sobre todo, en los procesos educativos, aun en la universidad. Analizar los juicios que se lanzan acerca de sucesos o personas que no se adecúan a la “normalidad”, expandiendo así lo despectivo por formas diferentes de Ser, implica reconocer la necesidad de analizar qué factores influyen en esta “anormalidad”, entre los que destaca la creatividad.

Al cuestionar las replicaciones de modelos de vida a los que tanto se aplaude por enfatizar una “vida digna”, postulada por ideologías e instituciones, no es fácil comprender cómo después de algunos siglos en los que se supone ha avanzado el pensamiento en pro de la diversidad, se siguen manteniendo dinámicas que limitan la capacidad creativa de los individuos, como si fuese un riesgo al que hay que evadir. Esto confronta la existencia misma, y gracias a la metacognición, puede uno ir por vertientes de uniformidad y masificación, en muchos casos, porque la reflexión cumple la labor de excavar y encontrar incertidumbre por haber creído que se construía desde los procesos educativos una apertura hacia los múltiples saberes sin reducir ninguno por proceder de lugares o personas que casi nunca han sido reconocidos; de este modo, sin duda existe la imperiosa necesidad por deconstruir el aprendizaje a como usualmente se le entiende.

La intención de este escrito no es menospreciar o satanizar la educación previa que se ha tenido, pues como lo han señalado los autores, de las experiencias se alzan las edificaciones

de la imaginación, y, por ende, la creatividad. La posibilidad que permite al ser humano pensarse, y pensar su existencia, fue un punto clave que me llevó a incorporar esta premisa en mis análisis de lo contemporáneo, la cual se originó principalmente por venir persiguiendo el sueño de pensar alternativamente, buscando opciones que construyan conocimiento, oponiéndose al sistema educativo tradicional de instrucción y memorización.

*Creatividad y Recreación* se encuentran, pues, unidas más allá de lo que su nombre lo indica. Los problemas a los que nos enfrentamos en la cotidianidad los seres humanos de este contexto, de la realidad social y de la educación, deben enfrentarse de una manera creativa, que rompa con los paradigmas tradicionalistas que aún atan muchas realidades sociales a un sistema de jerarquía de poderes y homogeneización de conocimientos, e individuos que solo buscan la reproducción de saberes y la memorización de los mismos. No hay que abandonar las capacidades del individuo al proceso lógico y memorístico, y mucho menos sin privilegiar la humanidad del hombre. Por lo anterior, se debe potenciar en cualquier espacio, con lo que éste dispone, la capacidad creativa del individuo para que, así, la curiosidad, la imaginación y la exploración se manifiesten y entren en acción las múltiples habilidades y actitudes que posee cada persona. Es de mencionar, rotundamente, que la posibilidad de optar o no por la exploración de la capacidad creativa, dependerá solo si el individuo está dispuesto a romper los lazos que lo atan a prejuicios, miedos y demás actitudes nocivas para la creatividad.

Es deber del licenciado en formación en Recreación, posibilitar estos escenarios donde se propicie y estimule el pensamiento divergente, la capacidad creativa y las manifestaciones recreativas, para que el individuo que decida detenerse a pensar qué hace la sociedad de él, tenga las herramientas suficientes para decidirse optar por caminos distintos, que construyan una realidad diferente a la que se enfrente y, así, retomar las posibilidades que la vida le ofrece, en su pensar divergente.

Este documento invita, entonces, a explorar nuevas alternativas de aprendizaje y enseñanza en las cuales esté siempre presente la posibilidad de plantear conocimiento de maneras alternativas a las tradicionales, donde el eje focal de desenvolvimiento sea la creatividad para recibirla y aprovecharla siempre que el individuo se lo proponga.

## Referencias

- Casal, I. (1999). La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ele: caracterización y aplicaciones. Centro virtual Cervantes. Recuperado de: [http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/10/10\\_0937.pdf](http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0937.pdf)
- Dabdoub, L (2003). La creatividad en la escuela ¿una “especie” en peligro de extinción? Revista Ñaque (30ª ed.) España, Recuperado de: <http://www.naque.es/revistas/pdf/R30.pdf>
- DeGraff, J. (S.f.) Los 5 niveles de creatividad. Cnnexpansion Universia España. Recuperado de: <http://noticias.universia.es/tiempo-libre/noticia/2013/10/14/1055661/conoce-5-tipos-creatividad.html>
- Fernández, R., Peralta, F. (1998). Estudio de tres modelos de creatividad: criterios para la identificación de la producción creativa. FAISCA Revista de Altas Capacidades (6ª ed.) España, Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/FAIS/article/view/FAIS9898110067A/7883>
- Maslow, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 50, 370-396. Recuperado de: <http://psychclassics.yorku.ca/Maslow/motivation.htm>
- Robinson, K. & Aronica, L. (2009). *El Elemento, Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Random House Mondadori, S. A. de C. V. Av, Homero núm. 544, col. Chapultepec Morales, Delegación Miguel Hidalgo, 11750, México, D.F.
- Urban, K. (1995). Different Models in Describing, Exploring, Explaining and Nurturing Creativity in Society. *European Journal for High Ability*, 6, pp. 143–159.
- Vigostky, L. (1986/1930) La imaginación y el arte en la infancia. Akal, Madrid. Recuperado de: [http://moodle2.unid.edu.mx/dts\\_cursos\\_mdl/lic/ED/DC/AM/10/La\\_imaginacion\\_y\\_el\\_arte\\_en\\_la\\_infancia.pdf](http://moodle2.unid.edu.mx/dts_cursos_mdl/lic/ED/DC/AM/10/La_imaginacion_y_el_arte_en_la_infancia.pdf)
- Wallas, G. (1926). *The art of thought*. New York: Harcourt.