

Ruta flexible para acompañar el desarrollo del Pensamiento Creativo

2022-10-06

Ruta flexible para acompañar el desarrollo del Pensamiento Creativo

La larga temporada que niños y niñas permanecen atendiendo su educación escolar constituye un espacio ideal para desarrollar múltiples capacidades, entre ellas el pensamiento creativo. En este recurso se plantea una ruta para el desarrollo del pensamiento creativo a partir de un proceso que viven los maestros participantes. La ruta está diseñada para transitarla de manera flexible e ir entendiendo los elementos que componen el pensamiento creativo y como se estimula. La ruta gira alrededor de la metáfora de un tejido que se hace con hilos distintos pero que deben interconectarse o tejerse. A lo largo del taller se tejen 6 hilos: 1) el problema, 2) el contexto, 3) la reflexividad, 4) la interacción, 5) la imaginación y 6) la obra o producto.

La larga temporada que niños y niñas permanecen atendiendo su educación escolar constituye un espacio ideal para desarrollar múltiples capacidades, entre ellas el pensamiento creativo. En este recurso se plantea una ruta para el desarrollo del pensamiento creativo a partir de un proceso que viven los maestros participantes. La ruta está diseñada para transitarla de manera flexible e ir entendiendo los elementos que componen el pensamiento creativo y como se estimula. La ruta gira alrededor de la metáfora de un tejido que se hace con hilos distintos pero que deben interconectarse o tejerse. A lo largo del taller se tejen 6 hilos: 1) el problema, 2) el contexto, 3) la reflexividad, 4) la interacción, 5) la imaginación y 6) la obra o producto.

RUTA FLEXIBLE PARA ACOMPAÑAR EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO

Descargue la presentación del Taller en [formato PDF](#)

DEFINICIONES

1. Problema: Asunto, situación o cuestión dada en un contexto educativo específico generalmente expresada en forma de pregunta y que demanda soluciones inicialmente desconocidas. Implica creación para pensar el problema de manera distinta. Solemos pensar los problemas como dados, no es así, los problemas educativos siempre son interpretaciones de quien los piensa. Por eso es posible y deseable crear nuevos problemas o nuevas miradas sobre un problema. Llamamos problema la capacidad de pensar y definir esa situación como problemática

La base de la creatividad es la problematización.

2. Contexto: Entorno físico, político, histórico, cultural, económico, tecnológico o de cualquier otra índole, en el que se considera un problema educativo y que tiene incidencia en este. El contexto puede pensarse al menos desde dos perspectivas: 1) qué características complejas tiene y cómo debe ser descrito y 2) qué elementos tiene y cómo puedo ponerlos al servicio del problema y sus soluciones. El contexto educativo es indispensable para un buen proceso de aprendizaje.

Todo problema y su solución creativa dependen de los contextos.

3. Reflexividad: Actitud que impide estar conforme con lo que se sabe sobre cualquier asunto o problema; demanda revisar constantemente evidencias y conocimientos. La reflexividad ocurre antes, durante y después de la práctica

educativa, en ese sentido es transversal. La reflexividad es útil para cada paso que damos y cada decisión que tomamos. Implica dudar de cómo pensamos.

Todo proceso creativo es, esencialmente, reflexivo.

4. Imaginación: Facultad para representar imágenes de cosas reales o ideales, para formar nuevas ideas, proyectos, relaciones, soluciones, etc. La imaginación permite evocar lo que no logramos percibir directamente con nuestros sentidos. Especulamos, suponemos, visualizamos mientras imaginamos. La imaginación permite vivir experiencias mentales de 3 tipos: 1) evocamos imágenes derivadas de experiencias reales, como cuando imaginamos las caricias que recibimos cuando niños, 2) evocamos cosas o situaciones que no existen, como vivir en Plutón o poder flotar en el aire; y 3) imaginamos cosas distintas no reales, como cuando soñamos despiertos o traemos los sueños a la vida diaria o dejamos ir la mente y “vivimos” experiencias solo en nuestra imaginación. La imaginación es central para pensar cómo educamos hoy.

Quien no desarrolla la imaginación no crea. La imaginación hace presente lo que está ausente.

5. Interacción: Acción de orden central que se ejerce recíprocamente entre dos o más personas o saberes como elemento natural del proceso educativo. Nada ocurre por fuera de la interacción, bien sea directa con otros, con libros, con espacios compartidos, con ideas, etc. Solemos, a partir de interacciones, pensar a partir de las ideas de otros, vencer tensiones, contrastar opiniones, integrar diversas perspectivas, llegar a acuerdos, etc. La educación es imposible sin la interacción.

La creación es colectiva, nunca solitaria, ocurre con actores y recursos.

6. Obra: Cosa hecha o producida por un agente para solucionar un problema con una finalidad particular, original, con un formato novedoso y acorde a un contexto dado. La obra o producto educativo puede ser material o inmaterial y es aquello, objetivo, que nos permite enfrentar el problema que nos interesa.

La creatividad se evidencia en una obra material o inmaterial (producto).

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/EventoEduteka2022-taller-pensamiento-creativo.pdf>

Descargado desde eduteka.co · edukatic.co/articulos/ver.php?id=2641