

LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE ELE: CARACTERIZACIÓN Y APLICACIONES

Isabel Iglesias Casal
Facultad de Filología. Universidad de Oviedo

Ser creativo significa combinar nuestros conocimientos con la imaginación
(Vicent Ryan Ruggiero, The Art of Thinking)

1. Introducción

Nuestro propósito con este trabajo es doble: primero, reflexionar sobre los principios que configuran el concepto de creatividad y, después, brindar al profesor de E/LE algunas sugerencias que ayuden a proporcionar a sus alumnos un medio estimulante en el cual se favorezca el autodescubrimiento de habilidades creativas y su expresión en una lengua extranjera.

Pensamos que la capacidad creativa supone proyectar sobre las cosas una mirada singular, tiene algo de transgresión y mucho de libertad; existe en cada uno de nosotros, por eso, puede –y debe– ser descubierta, avivada y nutrida. Se encuentra potencialmente en todos los sujetos, sin embargo, como toda facultad requiere ser estimulada mediante una serie de estrategias específicas. Pero antes de ofrecer esas estrategias creemos que es necesario conocer las bases comunes de aquellos procedimientos pedagógicos que estimulan la creatividad, justificando al mismo tiempo la validez de sus principios, porque demostrar su eficacia supone una garantía para abordar con seguridad su inserción en nuestras programaciones y su aplicación en el aula.

1. Ideas erróneas acerca de la creatividad

1.1. La creatividad es innata, no se puede enseñar

Como señala de Bono (1994) la creatividad no es una cualidad o destreza cuasi mística; tampoco es una cuestión de talento natural, temperamento o suerte, sino una habilidad más que podemos cultivar y desarrollar. Obviamente si se tratara de una condición natural, no tendría sentido el esfuerzo para cultivarla y mejorarla y si no fomentáramos la capacidad creativa ésta dependería en todo del talento “natural”. No debe extrañarnos, pues, que haya muchos niveles de destreza –igual que en matemáticas, en piano, en educación física...), pero si proporcionamos entrenamiento, estructuras y técnicas sistemáticas, podremos

superar el nivel general. Algunas personas serán mejores que otras, desde luego, pero todos habrán adquirido cierta capacidad creativa porque, como afirma De Bono (1994: 66) no se contradicen el *talento* y el *entrenamiento*.

1.2. Confusión entre creatividad y genialidad

Habitualmente suelen relacionarse inteligencia y creatividad; no obstante una persona inteligente puede ser un mal pensador si no ha adquirido las técnicas necesarias para pensar bien. Y una persona menos inteligente puede tener mejores habilidades de pensamiento, pues como han demostrado las investigaciones en el ámbito de la psicología, por encima de cierto nivel de inteligencia, nadie necesita una inteligencia excepcional para ser creativo.¹

Suele creerse, también erróneamente que los genios creativos son expertos en todos los temas –los psicólogos lo llaman *efecto halo*–, como si las habilidades de las personas fueran iguales en todas las facetas de su vida. Parece ser que los “genios” no nacen, se hacen; utilizan activamente su imaginación para ir más allá de sus conocimientos. (Gámez, 1998: 35-36). Como vemos, tal vez no se pueda entrenar a un genio, pero hay una enorme energía creativa que se despliega sin necesidad de genialidad, y es esa energía la que, como profesores, deberíamos canalizar en el aula de lenguas extranjeras para que sirva adecuadamente a nuestros fines.

1.3. Para ser creativo hay que ser totalmente original

La verdadera originalidad no surge ya plenamente desarrollada, no se presenta de manera instantánea; lo más importante de ella proviene de la modificación constante de nuestro trabajo y no de la creación que surge como un arranque de genialidad (Gámez, 1998: 30). Mallarmé, burlándose de la mitificación moderna de la inspiración, sostenía que para cualquier tarea creativa se necesita un ochenta por ciento de transpiración y un veinte por ciento de inspiración.

La originalidad es uno de los criterios utilizados tradicionalmente para caracterizar el pensamiento creativo, pero también se tienen en cuenta la *fluidéz* (cantidad de productos creativos que generamos), la *flexibilidad* (cuántos productos distintos podemos crear) y la *capacidad de elaboración* (detalles y especificidad que incluimos en nuestro trabajo).

¹ Los investigadores norteamericanos Getzels y Jackson descubrieron que los individuos con un CI muy bajo no pueden ser creativos, pero que a partir de un cierto nivel (unos 120 de CI) la creatividad y la inteligencia se presentan como variables independientes.

1.4. Relación entre creatividad y locura

Como reconoce Josep Muñoz (1994: 11) la *dialéctica de la imaginación* parece un proceso eminentemente caótico y no es fácil comprenderlo y expresarlo a través de recursos lingüísticos. También De Bono afirma que en la creatividad hay un punto de “locura”, pero ésta no es la esencia misma del proceso. El sistema tradicional de provocar una *tormenta de ideas*² suele dar la impresión de que la creatividad deliberada consiste en emitir una ráfaga de ideas descabelladas, con la esperanza de que alguno de los proyectiles acierte en un blanco útil, pero como veremos seguidamente la mayor parte de los procesos creativos exigen buenas dosis de esfuerzo, empeño y decisión (De Bono, 1994: 77).

2. Algunos principios básicos sobre el pensamiento creativo

2.1. Aproximación al concepto multívoco de creatividad

Es difícil resumir en una definición las distintas perspectivas que aparecen vinculadas al concepto de creatividad. Como nos recuerda J. Muñoz (1994: 25) este término se usa doblemente: para la propia expresión natural de la creatividad y para referirse a la reflexión y al conjunto de técnicas creativas que pueden desarrollar, por ello algunos autores prefieren utilizar el neologismo *creática* como disciplina encargada de analizar, sistematizar y estimular el conocimiento de la creatividad.³

La palabra creatividad abarca una gama de destrezas distintas; es una actividad compleja porque a medida que creamos, vamos formando, simplificando, configurando e inventando la realidad. Tiene mucho que ver con la experimentación; significa explorar nuevas direcciones y cambiar las cosas. Francisco Menchén Bellón la define como “la capacidad para captar la realidad de manera singular, generando y expresando nuevas ideas, valores y significados” (Menchén, 1998: 62).

La creatividad es, también, autoexpresión, por eso en la medida en que tenemos dificultades para expresarnos y demostrar nuestra individualidad, la creatividad puede resultar un proceso doloroso (Gámez, 1998: 46). Por eso, no se trata de señalar a una persona con el dedo y pedirle que sea creativa; tampoco

2 Técnica desarrollada por Alex Osborne para potenciar la creatividad. Posiblemente en el mundo de la publicidad, para el que se diseñó la técnica de la tormenta de ideas –o movilización mental– este método produzca de vez en cuando algo útil, porque lo que se busca es la novedad.

3 Ross L. Mooney propuso ordenar las definiciones de creatividad en función de cuatro categorías: *persona* –atención a los rasgos psicológicos a la hora de justificar comportamientos creativos– *proceso* –se estudian las técnicas–, *producto* –análisis del hallazgo– y *ambiente* –aspectos ambientales que la pueden reprimir o incentivar.

se puede pedir a nadie que tenga una idea brillante, pero sí se le puede insistir en que haga un esfuerzo creativo.

Por otro lado, como nos recuerda De Bono (1994: 103-108), creador del llamado *pensamiento lateral*,⁴ no vemos el mundo tal como es sino como lo percibimos. Las pautas de la percepción han sido construidas por determinada secuencia de experiencia, por tanto, percibimos el mundo en términos de pautas establecidas creadas por lo que tenemos frente a nosotros en cada momento. El cerebro sólo ve lo que está preparado para ver. Si tenemos una percepción limitada, podemos tomar una decisión perfectamente lógica, coherente con esa percepción limitada. El razonamiento puede ser correcto, pero si las percepciones son limitadas o defectuosas, la acción resultante es inadecuada.⁵ Así pues, la esencia de la creatividad descansa en la habilidad para tener percepciones nuevas,⁶ pero la percepción es una actividad intencional y selectiva, pues de los muchos estímulos que llegan a los sentidos sólo unos pocos son seleccionados por el sujeto en función de sus intereses, actitudes o experiencias. Hay, por tanto, que proporcionar a los estudiantes instrumentos para ampliar su percepción. Necesitamos reemplazar nuestro "es" por un "puede ser".

2.2. Características de la personalidad creativa

Suele caracterizarse a la persona creativa por ciertos rasgos, entre ellos los siguientes (Muñoz, 1994:16):

Fluidez: se considera la cantidad como un primer paso para llegar a la calidad. Se trata de multiplicar las alternativas sin hacer caso de las restricciones lógicas, sociales o psicológicas que nuestra mente nos impone habitualmente. Las personas creativas dan más respuestas, elaboran más soluciones, piensan más alternativas.

Flexibilidad: entendida como la capacidad de aceptar múltiples alternativas y de adaptarse a nuevas reglas de juego.

Originalidad: es fruto de una profunda motivación; se produce en un momento de inspiración, en el que se movilizan todas las fuerzas del individuo y surge la chispa, como resultado de las combinaciones que se realizan entre los distintos elementos intelectivos y la multisensoriales. Hoy se sabe que la originalidad proviene de un proceso de constante análisis y de incesantes modifica-

4 Con el pensamiento lateral nos desplazamos hacia los lados para probar distintas percepciones, distintos métodos, incluidas las provocaciones para salir de la línea habitual de pensamiento. Tratamos de proponer distintos puntos de vista. Todos son correctos y pueden coexistir. Se ocupa directamente de cambiar los conceptos y las percepciones. No es sinónimo de pensamiento divergente. Éste es sólo un aspecto del pensamiento lateral.

5 De Bono llama *burbuja lógica* a esa burbuja personal de percepciones dentro de la que cada persona actúa de una manera totalmente lógica.

6 Entre los usos del pensamiento creativo de Bono señala la *motivación*, el *perfeccionamiento*, la *resolución de problemas*, *conjeturar acerca del futuro*, la *pausa creativa* y el *cuestionamiento creativo*.

ciones, empezamos por la imitación y poco a poco modificamos nuestra manera de proceder.

Capacidad de redefinición: se ha convertido en un baremo clásico a la hora de medir el pensamiento creativo y consiste en encontrar usos, funciones o aplicaciones distintas a las habituales. Pretende acabar con la forma restrictiva de ver las cosas, agilizar la mente y liberarnos de los prejuicios que limitan nuestra percepción y nuestro pensamiento.

Como vemos, la creatividad no significa en modo alguno falta de análisis, pereza mental o superficialidad, implica disciplina y significa trabajo, preparación, perseverancia, prácticas y ensayos. Hay que ver la creatividad como un proceso durante el cual el creador se abre a una interrelación con los materiales de la experiencia, se deja invadir y no les impone una rígida ordenación previa. Mediante ella se establecen asociaciones nuevas, insólitas entre estructuras previamente disociadas, se cambian las normas, se invierte la estructura anterior y se generan nuevos cambios.

2.3. Etapas del proceso creativo

Siguiendo a Menchén Bellón (1998: 43) distinguimos varias etapas en el proceso creativo:⁷ *preparación* (acumulación de materiales supone un trabajo de aproximación, adquisición de ideas, conocimientos y material), *incubación* (es una fase inconsciente, un periodo de espera en el que el material acumulado debe sedimentar.), *iluminación* (la inspiración aparece y es el momento en el que estalla el acto creativo); la *formulación* (organización de las ideas en un sentido lógico); la *verificación* (una especie de autocritica final en la que se revisa el valor del producto o hallazgo).

Roger Von Oech en *El despertar de la creatividad* (citado por Gámez: 72) ha descrito cuatro roles que asumen las personalidades creativas, roles estrechamente vinculados a las etapas que acabamos de recordar: *el explorador* (busca nueva información); *el artista* (convierte esa información en ideas nuevas); *el juez* (evalúa los méritos de una idea); *el guerrero* (transforma la idea en acción).

2.4. Factores que intervienen en el desarrollo de la creatividad

Carmen Balart e Irma Céspedes (1998: 16) clasifican en psicológicos y en sociales los factores que pueden influir positiva o negativamente en el desarro-

7 Gámez (1998: 58) señala las siguientes etapas: *etapa previa a la preparación* (nacimiento de una idea); *etapa de preparación:* recopilación y evaluación (prepararse y enfrentarse al caos a partir del cual se creará un orden); *etapa de exploración* (los primeros actos); *etapa de la lucha:* las estrategias; *etapa de la incubación:* la espera (periodo de latencia en el que los procesos inconscientes pasan a primer plano); *etapa de la iluminación* o el hallazgo (el nacimiento dentro del nacimiento. Una idea sugiere otra); *etapa de verificación:* pulir y refinar; *etapa de celebración* y el *epílogo*.

llo de las capacidades creativas. Entre los primeros estimularán la creatividad: la tolerancia, la libertad, la flexibilidad, la búsqueda de lo novedoso, el pensamiento divergente, la capacidad lúdica y la capacidad de riesgo. Por el contrario, la inhibirán 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.

Entre los factores sociales que favorecen el pensamiento creativo se encuentran el aprendizaje a través de error y acierto, la flexibilidad frente a lo innovador, un ambiente fomentador del intercambio creativo, donde se valore lo intuitivo, lo lúdico, lo imaginativo, lo poético. Impedirán su desarrollo una excesiva disciplina formal, la rigidez intelectual, el apoyo exclusivo a lo racional y la presión que se genera por descalificaciones, ridículo o rechazo.

Centrándose en el ámbito académico, J. Muñoz (1994: 24) señala como factores negativos *las presiones conformistas* (hacer las cosas como siempre se han hecho o como las hace todo el mundo); *las actitudes autoritarias en el aula* (coartan el proceso de comunicación necesario para cualquier aprendizaje); actitudes burlonas inhiben la creatividad del mismo modo que el sentido del ridículo; *la rigidez de un profesor* (por ej., su falta de referencia a los sentimientos, no ayuda a crear un ambiente de participación y libertad, completamente necesarios para la creatividad); *la excesiva exigencia de la verdad* puede provocar un recorte de los procesos, dejando de lado la creatividad. Nuestra cultura siempre se ha decantado hacia el lado de la verdad, la racionalidad frente a la imaginación o la mentira; *la intolerancia* hacia una actitud de juego en relación con los contextos de enseñanza –aprendizaje frustra la creatividad.

Un ambiente creativo, por el contrario, incentivará la curiosidad, fomentará la autoevaluación y el autoaprendizaje, buscará un clima de libertad, comunicación y afecto en el aula, pospondrá juicios sobre las personas y las ideas, promoverá la flexibilidad de pensamiento, motivará las preguntas y explorará la dimensión holística de las distintas situaciones.

2.5. Creatividad y autonomía

Una de las condiciones que afecta a la creatividad radica en los sentimientos que el individuo abraza frente a sí mismo. Además, la autonomía deriva del desarrollo del sentido crítico, por eso cuando uno tiene confianza y respeto ante su propia imagen se siente libre para ser y expresar lo que es.

Por otro lado, la creatividad es un poderoso factor de motivación porque logra que la gente se interese por lo que está haciendo. Brinda la posibilidad de alcanzar logros. Hay, pues, que poner tiempo y espacio a disposición del pensamiento creativo, además de fomentar y recompensar el esfuerzo creador. El alumno se constituye en agente de su aprendizaje, se hace participativo, busca información, controla y domina su proceso cognitivo y así adquiere confianza

en sus aptitudes y habilidades. Se abre al mundo externo y al interno, cuya riqueza a veces no valoramos, y en el que se incuba el acto creativo, en definitiva, se arriesga frente a los desafíos. Cada uno se muestra tal como puede ser, desarrollando sus características y potencialidades. En la medida en que el alumno se sienta estimulado a buscar, organizar, crear y comunicar, estará involucrado en su propio aprendizaje y experimentará la educación como un acto de creación con futuro. Aprenderá a emitir juicios no aprendidos, sino provenientes de su personal modo de enfrentar el problema.

Resolver tareas con creatividad incentiva la perseverancia y la constancia; estimula el criterio personal, aumenta la autoestima, da la seguridad básica para abrirse a la experiencia.⁸ El aprendiz está en permanente actividad constructiva, asimila los estímulos del medio y los elabora según su propio modo de ser. Superada la etapa de imitación de modelos, conquista su expresión original, personal y comunicativa.

El aprendizaje de la lengua no debe basarse en la ejercitación repetitiva de modelos existentes, sino en la elaboración y en el desarrollo de la potencialidad activa y creadora de cada sujeto, con el fin de lograr la comunicación más adecuada tanto en aquello que se dice (contenido) como en el modo en que se dice (forma). El profesor no debe ver en el alumno sólo a alguien que aprende, sino a un ser pensante y actuante. Hay que huir de un desmotivador contenido rígido; pasar de la clase aula a la clase-taller, que incentive el diálogo y la participación. Atreverse a innovar, a establecer relaciones hasta entonces no vinculadas; hacer uso de la libertad imaginativa, recrear a través de la palabra una nueva realidad inventada por su imaginación (Balart y Céspedes, 1998: 24).

3. Estrategias para estimular la creatividad

3.1. Estrategias generales

Algunos autores sugieren ciertas estrategias destinadas a estimular las potencialidades creativas de tal manera que el lenguaje vaya más allá de las convenciones aceptadas y de lo pertinente porque las palabras pueden ser renovadas por significados particulares o por sugerencias metafóricas.

Para desarrollar la creatividad es indispensable, pues, estimular el aprendizaje como juego generador de innovaciones. Menchén Bellón (1998: 164-165) propone una serie de estrategias que puede desarrollar el profesor para incentivar el pensamiento creativo. Recogemos las que, en nuestra opinión, pueden resultar más útiles en el aula de ELE: *el humor, el juego, las analogías, las discre-*

8 Como afirman Carmen Balart e Irma Céspedes (1998: 22) la buena imagen de sí mismo y la seguridad emocional son interdependientes y determinan la expresión de las capacidades creadoras.

*pancias, la escritura creativa, la lectura creativa, las paradojas, las preguntas provocativas y la visualización.*⁹

Sin duda, el factor crucial en la creatividad es la motivación para hacer algo creativo, por eso las actividades lúdicas estimulan la imaginación, la fantasía, la intuición, el humor y la espontaneidad. Despiertan el material que se agazapa en el inconsciente, nos proporcionan una nueva perspectiva y nos liberan de una manera estrecha de pensar, nos liberan, en definitiva, de las limitaciones del pensamiento racional. También la risa estimula la creatividad porque nos sacude, nos saca de nuestro patrón habitual de conducta y nos da una nueva perspectiva de la realidad. Mediante la ironía, la exageración los juegos de palabras y las asociaciones absurdas nos sorprende y nos mantiene alerta.¹⁰

Por estas razones creemos que es preciso fomentar en los profesores una actitud docente distinta, creativa, activa, personalizada. Es preciso que aprendamos a valorar la curiosidad, la capacidad de admirarse y de extrañarse. Algunos consideran que es el corazón de la creatividad e implica inquietud, crítica, hacer preguntas, plantear problemas para penetrar más en el fondo de las cosas. Debemos acostumbrarnos a integrar razón, imaginación e intuición. Es preciso aprender a fortalecer los músculos de la creatividad aplicando procedimientos, mecanismos, maniobras, juegos, ejercicios e instrumentos que la desarrollen. La mayoría de nosotros, desgraciadamente, aprendemos a devaluar la imaginación y, en el camino, la perdemos.

3.2. Técnicas de sensibilización

Como hemos visto, las conductas creativas pueden aparecer en un clima estimulante, relajante, respetuoso que permita expresarse con libertad y llegar a ser uno mismo. Por eso es conveniente caminar hacia la creatividad usando ciertas técnicas deliberadas, ciertos métodos que es posible aprender, practicar y aplicar.

Las técnicas de sensibilización consisten en proponer algo para ver qué sucede. Recordábamos antes que el cerebro es un sistema constructor de pautas, por eso si se estimulan ciertas áreas éstas se preparan para tomar parte en las

9 El mismo autor añade, también, la *relajación*, el *trabajo en equipo*, la *audición creativa*, las *discrepancias*, la *interdisciplinariedad* y la *tolerancia*.

10 Hemos tratado el tema de los recursos lúdicos y del humor en anteriores trabajos: "Los recursos lúdicos como estrategia eficaz para el desarrollo de la competencia comunicativa", *Actas de las VII Jornadas Internacionales de Enseñanza de Lenguas Extranjeras* organizadas por la Universidad de Granada, Granada, 1999, 329-246;"Recreando el mundo en el aula: reflexiones sobre la naturaleza, objetivos y eficacia de las actividades lúdicas en el enfoque comunicativo", *Actas del IX Congreso Internacional de ASELE*, Santiago de Compostela, 1998, págs. 403-410; "Competencia comunicativa y recursos lúdicos: consideraciones metodológicas y aplicaciones didácticas", *Frecuencia L* (Revista de didáctica de español Lengua Extranjera), julio, 1998.

siguientes secuencias de pensamiento¹¹. El propósito de esta estimulación no es otro que incorporar ideas en la mente a fin de generar líneas de pensamiento nuevas y creativas.

Las técnicas de pensamiento creativo sirven básicamente para incentivar el desarrollo de la creatividad y en el proceso de enseñanza-aprendizaje de E/LE ofrecen, además, un medio estimulante que facilita el autodescubrimiento de esas facultades y posibilita su expresión. J. Muñoz (1994: 51 y siguientes) define y analiza algunas de estas técnicas, entre ellas *las preguntas, la síntesis creativa; el role-playing y el psicodrama, la relación, el "brainstorming", los ideogramas, las analogías, las alternativas, el azar, la crítica, el "collage" y la resolución de problemas*.¹²

Muchos autores defienden la idea de que la creatividad es una aptitud que es necesario desarrollar, por eso hay que entrenar a los alumnos para el análisis, la crítica y la reconstrucción de lo establecido. Acostumbrarlo a asombrarse, a inventar soluciones nuevas. Ofrecerle tareas autotéticas (actividades no impuestas, sino intrínsecamente gratificantes). Es preciso aplicar más a menudo el pensamiento divergente, el pensamiento inverso (mirar las cosas al revés), modificando, sustituyendo, combinando, adaptando, exagerando, minimizando o reordenando atributos.

F. Menchén Bellón (1998: 23-24) propone el *Modelo de estimulación de la creatividad IOE –Imaginación, Originalidad, Expresión–* elementos que responden a los tres pilares básicos de la plataforma creativa.¹³ En este modelo

11 De Bono propone un ejemplo muy clarificador: una persona decide identificar en un estadio a los que visten de amarillo. Al recorrerlo con la mirada distinguirá fácilmente a los que visten de ese color porque el cerebro se ha "sensibilizado" al amarillo.

12 El arte de cuestionar las evidencias es un buen método para mejorar el comportamiento creativo. Es preciso orientar la formulación cuestiones estimulantes, reflexivas o hipotéticas. La *síntesis creativa* consiste en saber distinguir en la multiplicidad los elementos nucleares. El *role-playing, psicodrama*, se basa en representar grupalmente una situación para obtener de ello un aprendizaje. El psicodrama es un intento de representar la propia vida en una escena psicodramática (por ejemplo, invertir los papeles en un conflicto familiar para intentar entender los argumentos del antagonista). Para Guilford la capacidad para relacionar elementos diversos puede ser uno de los indicadores de capacidad intelectual. Nos interesan las relaciones más inusuales, menos lógicas. Las relaciones propias del pensamiento convergente quedarían fuera por previsibles, sistemáticas o normales. Los *ideogramas* suponen la descripción sintética o esquemática de un texto a través de priorizar los conceptos y definir las relaciones que mantienen entre ellos (mapas conceptuales, diagramas de flujo, diagramas en árbol...). La técnica de las *analogías* se fundamenta en la utilización de las metáforas. *Alternativas*: un principio básico del pensamiento creativo: toda valoración de una situación es sólo una de las múltiples posibilidades; es preciso, pues, aprender a buscar alternativas. *El azar* consiste en dejarse llevar por los distintos estímulos que desordenadamente nos van llegando. Una buena *crítica* supone un buen nivel de información sobre aquello que se pretende juzgar; un buen nivel creativo al proponer cambios, mejoras y correcciones. Por último, *el brainstorming*, creado por Osborn y conocido a partir de su libro *Applied imagination* 1953, consiste en lanzar tantas ideas como sea posible sin evaluarlas; la liberación de la creatividad es algo que se debe hacer preferentemente en grupo ya que la interacción grupal estimula la producción de ideas.

13 Modelo que surge en 1974 como resultado de un trabajo de investigación realizado en la facultad de Psicología de la Universidad Complutense por Díez Mateos y F. Menchén sobre la influencia de la técnica audiovisual en la retención inmediata de conceptos. En 1993 F. Menchén lleva a cabo una revisión del modelo "Ioefsta".

destacan tres vías: *vía multisensorial*: expresión de sus sensaciones, sentimientos y emociones; *vía intelectual*: uso de intuición, imaginación y pensamiento; *vía ecológica*: mediante la identificación y descubrimiento de la naturaleza y la cultura de su entorno.

La imaginación es una capacidad a través de la cual el ser humano une, combina, asocia imágenes e ideas, independientemente de su voluntad, y de este modo consigue resultados brillantes, trabajos creativos. Es el lenguaje del inconsciente y siempre ha sido considerado uno de los indicadores de la creatividad. Osborn sostiene que la imaginación es el principal motor de la actividad creativa y le asigna dos funciones: encontrar ideas y transformar lo encontrado.

En definitiva, la habilidad de pensar requiere una disciplina intelectual y para que nuestros alumnos sean capaces de pensar de forma crítica y creativa debemos ofrecerles el tiempo y el espacio para pensar por sí mismos. Menchén Bellón ha elaborado un modelo didáctico de programación de la capacidad creativa para estimular habilidades y aptitudes que predisponen a la aparición de la creatividad. Entre los objetivos generales se clasifican la *flexibilidad de pensamiento*, la *originalidad de las ideas* y la *fluidez de expresión*; entre los específicos se encuentran *desarrollar los sentidos*, *fomentar la iniciativa personal* y *estimular la imaginación*. El sujeto podrá intuir soluciones, descubrir relaciones, inducir consecuencias y, por tanto, también equivocarse; la tarea del profesor será, fundamentalmente, estimular la flexibilidad de pensamiento porque nuestra mente está llena de rutinas aprendidas que nos impiden percibir la realidad de otra forma y una mente bloqueada es un inconveniente para conseguir respuestas creativas.

En el anexo les propongo una serie de sugerencias que pueden ser útiles para incrementar la capacidad creativa de nuestros alumnos y para buscar respuestas innovadoras con el lenguaje.¹⁴

Creo firmemente que se puede ayudar a potenciar la creatividad planteando desafíos y ejercitando la imaginación creativa. Como profesores de lenguas no podemos olvidar que en el mundo de la naturaleza *el hombre es la única sustancia hablante*, un ser esencialmente lingüístico, pero el lenguaje no es simple imitación, es una valiosa herramienta, algo vivo, desarrollo de la potencialidad activa y creadora de cada sujeto.

14 Las actividades que presentamos en este taller forman parte de un trabajo mucho más amplio que se encuentra en proceso de elaboración. Por motivos de espacio, y como muestra, recogemos solamente dos de las diez tareas que, en su día, presentamos en el X Congreso Internacional de ASELE (Cádiz, 1998).

Referencias bibliográficas

- Bacus, A. y C. Romain (1992), *Creatividad. Cómo desarrollarla*, Barcelona, Iberia.
- Boden, M. A. (1994), *La mente creativa. Mitos y mecanismos*, Barcelona, Gedisa.
- Calero Heras, J. (1994), *De la letra al texto. Taller de escritura*, Barcelona, Octaedro.
- De Bono, E. (1994), *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*, Barcelona, Paidós.
- Franco, A. (1989), *Escribir: un juego literario*, Madrid, Alhambra.
- Gómez, G. (1998), *Todos somos creativos*, Barcelona, Urano.
- Iglesias Casal, I. y M. Prieto Grande (1998), *¡Hagan juego! Actividades y recursos lúdicos para la enseñanza del español*, Edinumen, Madrid.
- Iglesias Casal, I. y M. Prieto Grande (1999), *H de humor*, Colección *Tareas*, Barcelona, Difusión, Centro de investigación y publicaciones de idiomas.
- Marín, R. y S. de la Torre (coords.) (1991), *Manual de creatividad. Aplicaciones educativas*, Barcelona, Vicens Vives.
- Marina, J. A. (1993), *Teoría de la inteligencia creadora*, Barcelona, Anagrama.
- Menchén Bellón (1998), *Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender*, Madrid, Pirámide.
- Muñoz, J. (1994), *El pensamiento creativo. Desarrollo del programa "Xenius"*, Barcelona, Octaedro.
- Torre, S. de la (1995), *Creatividad aplicada. Recursos para una formación creativa*, Madrid, Escuela Española.

ANEXO 1. LA LETRA CON SANGRE HUMOR ENTRA

Lee detenidamente el siguiente programa de cursos de "formación":

CURSILLOS DE OTOÑO PARA HOMBRES

Estos cursillos son intensivos y dada la dificultad de las materias impartidas los grupos serán reducidos. ¡Haga su reserva hoy mismo! ¡Las plazas son limitadas!

Duración: Dos semanas. 20 horas cada curso **Horario:** de 10 h a 13 h y de 16 h a 18 h.

Sede: Ministerio de Ayuda y Colaboración para el Hombre Organizado (M.A.C.H.O.), C/De la Esperanza, 4.

Profesorado: Con titulación adecuada y amplia experiencia.

Diplomas: Tras superar el examen, se expedirá un *Certificado de Aptitud y Aprovechamiento*

I) CURSOS DE CONTROL MENTAL

- 1.- Tú: el sexo débil.
- 2.- Cómo asumir la propia incompetencia.
- 3.- Ser padres hoy: una tarea que no termina después del coito.
- 4.- Tú también puedes ser copiloto.
- 5.- Los hombres de verdad también preguntan a los transeúntes si se pierden.
- 6.- El mando a distancia de la tele: cómo superar tu dependencia.
- 7.- Una meta alcanzable: reducir la ingesta de alcohol.

II) CURSOS PRÁCTICOS

- 8.- La lavadora, ésa gran desconocida. Una solución para la ropa sucia
- 9.- Tu ropa limpia. Cómo doblarla y meterla en el armario
- 10.- Tú también puedes planchar.
- 11.- Ejercita tus brazos: el vaciado de ceniceros.
- 12.- Rehabilitación locomotriz: girar un estropajo por el exterior de una olla sucia.
- 13.- Preserva la belleza de tus pies: cómo cortarse las uñas.
- 14.- Ventajas de contratar un técnico para arreglar los aparatos: tú y la electrocución.
- 15.- Supervivencia I. Cómo freír un huevo, paso a paso (con diapositivas).
- 16.- Supervivencia II. Cómo limpiar el cuarto de baño: la bañera peluda.
- 17.- Cómo colocar un rollo de papel higiénico cuando se acaba (con fotografías)
- 18.- Cómo mear dentro del retrete (con prácticas de grupo).
- 19.- Cómo bajar la tapa del retrete, paso a paso.
- 20.- Cómo hablar a tu pareja sin levantar el tono de voz: prácticas guturales.
- 21.- Técnicas para mantenerse despierto después de hacer el amor.
- 22.- Técnicas para relajarte y dormir aunque tengas ganas de...

Ahora, escoge uno y desarróllalo con tu compañero. Te proponemos el siguiente modelo

TÚ TAMBIÉN PUEDES PLANCHAR	
TEORÍA	
Tema I:	El mecanismo de la plancha y sus partes: el enchufe, el cable y la plancha propiamente dicha.
Tema II:	La tabla de planchar: montaje y mantenimiento.
PRÁCTICA	
Ejercicio 1:	Insertar la clavija en el enchufe.
Ejercicio 2:	Esperar a que caliente. Comprobación.
Ejercicio 3:	El acto de planchar en sí mismo. (Desde el pañuelo hasta la mantelería de hilo)
Evaluación: Test teórico y demostración práctica (Cómo enfrentarse a una camisa arrugada)	

Y para terminar, en parejas o en pequeños grupos (no más de cuatro), debéis programar cursillos especialmente destinados a algún colectivo. Te proponemos los siguientes:

- | |
|--|
| • Mujeres • Padres • Hijos • Suegras • Profesores •..... |
|--|

Nota: Esta actividad y otras muchas que utilizan el humor como estrategia general para desarrollar la creatividad aparece recogida en Iglesias Casal y Prieto Grande, *H de humor*, colección *Tareas*, Difusión, Barcelona, 1999.

JUGANDO AL S+7

Este juego lo inventó el escritor francés Raymond Queneau y consiste en elegir un texto cualquiera (mejor si es conocido) y sustituir todos los sustantivos (S) por el séptimo sustantivo (+7) que se encuentre en el diccionario, contando a partir del que aparezca en el texto. Habrá que efectuar los ajustes gramaticales necesarios cuando el séptimo sustantivo tenga un género distinto al del sustantivo que sustituye. Vamos a intentarlo con algunos refranes. ¿Quién puede adivinar de cuál se trata en cada caso?

1. En *boceto* cerrado no entran *mosqueteros*
2. A *cabaña* regalada no le mires la *diferencia*
3. Cuando el *podenco* entra por la *pugna*, el *analfabeto* salta por el *viento*

Soluciones: 1. *En boca cerrada no entran moscas*; 2. *A caballo regalado no le mires el diente*; 3. *Cuando la pobreza entra por la puerta, el amor salta por la ventana*.

¿ Por qué no intentamos la variante V+7 ?

4. A quien *maldice* Dios lo *azota*

Solución: *A quien madruga, Dios lo ayuda*.