

# INTELIGENCIA



# CREATIVA

Decisión y actitud de la persona de buscar siempre solución a los problemas vitales, utilizando todas sus capacidades: cognitivas, psicomotoras, emocionales...

## 1 ENFOQUES SOBRE LA CREATIVIDAD Principales escuelas

### Psicométrica

P. Guilford > Búsqueda de medidas que determinarán el potencial para ser creativo. Aporte: los test de creatividad (pensamiento divergente; capacidad de dar varias respuestas).



### Cognitiva

Margaret Boden, David Perkins y Robert Sternberg > Búsqueda del modo de pensar de las personas creativas. Howard Gruber > Análisis exhaustivo de los procesos creativos de artistas o científicos reconocidos.



### Personalidad de las mentes creativas

Rasgos de personalidad más presentes en las personas creativas como independencia, confianza en sí mismos, ausencia de convencionalismos, viveza...



### Psicoanalítica

Freud y sus sucesores > Estudios sobre la importancia decisiva del inconsciente en los procesos cognitivos (3 de cada 10 personas tienen sus mejores ideas mientras duermen).



### Gestalt

Pone el énfasis en la capacidad de percibir los problemas, de mirar de manera distinta.



### Psicología social

Teresa Amabile o Mihaly Csikszentmihalyi > Influencia del objetivo de la tarea, más fácil cuando se hace por placer o, según Csikszentmihalyi, en 'estado de flujo' (nos absorben por completo).



### Tradición historiométrica

Simonton > Investigación sobre la creatividad a través de la cuantificación y análisis de datos relevantes encontrados en documentos históricos. Por ejemplo, variación según la ocupación.

$$\begin{matrix} 10 \times 5 \\ / 2 \\ = 25 \end{matrix}$$

### Educativa y práctica

De Bono > Investigación de los procesos y destrezas del pensamiento de la persona creativa. Ofrece multitud de herramientas para potenciar la creatividad como los seis sombreros para pensar.



### Gardner

Análisis de grandes mentes creativas de las primeras décadas del siglo XX para poder entender sus peculiares capacidades, personalidades, relaciones sociales, criterios y logros creativos.

XX

## 2 MENTES CREATIVAS No importa la edad, la formación, el sexo o la raza



### Mozart

A los 5 años comenzó a componer. A los 45 años, Galileo Galilei creó su primer telescopio.



### Alice Munro, Mario Vargas Llosa

Son recientes ganadores del premio Nobel de Literatura.



### Thomas Edison

Es uno de los mayores inventores de la era moderna. Dejó la escuela en la adolescencia.



De entre los 17 **arquitectos** más importantes y reconocidos en la actualidad, encontramos nacionalidades norteamericanas, españolas, chinas, japonesas, iraquíes, uruguayas, holandesas, portuguesas, argentinas o inglesas.

### PERIODOS EVOLUTIVOS Dadamia 2001



## VARIABLES DE PERSONALIDAD

### Cognitivas

Fineza de percepción, capacidad intuitiva, imaginación, capacidad crítica, curiosidad intelectual.



### Afectivas

Autoestima, soltura, libertad, audacia, profundidad.



### Sociales

Tenacidad, tolerancia a la frustración, capacidad de decisión.



## 3 ACTIVIDAD CREADORA



Es fruto de la interacción entre el individuo, el conjunto de procedimientos, símbolos y reglas de cada una de las inteligencias, y el contexto de relaciones en las que ese individuo se desarrolla.

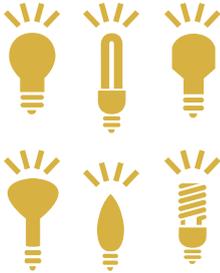
Se localiza en el hemisferio cerebral derecho pero está muy relacionada con la actividad del cuerpo caloso como integrador de los dos hemisferios.



## CARACTERÍSTICAS

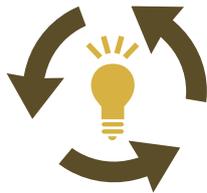
### Fluidez

Facilidad para generar un número elevado de ideas respecto a un tema determinado.



### Flexibilidad

El proceso se transforma para alcanzar la solución del problema. Abordar los problemas desde diferentes ángulos.



### Originalidad

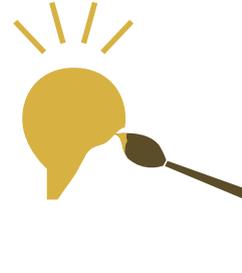
Define a la idea, proceso o producto como algo único o diferente.

Producción de respuestas ingeniosas o infrecuentes.



### Elaboración

Es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas.



### Viabilidad

Capacidad de producir ideas y soluciones que sean realizables en la práctica.



## 4 LA ESCUELA CREATIVA

Promueve el aprendizaje por descubrimiento. Es cooperativo e interdisciplinar.



Estimula el pensamiento divergente.



Ayuda al alumno a ser sensible a su entorno.



Facilita el pensamiento flexible.



Facilita la autoevaluación.



Promueve el sentido del humor.



Da oportunidades para la variedad de intereses.



Proporciona el uso de diversos canales de comunicación.



Huye de pensar que la creatividad es sinónimo de las artes plásticas.



Rechaza los modelos para reproducir y los libros de colorear.



Permite que los niños elijan.



Alienta y valora el error como fuente de aprendizaje.



Valora el proceso tanto o más que el producto.



No es esclava de horarios y fechas de entrega.



No busca el éxito a toda costa.



Ayuda a los niños a encontrar su elemento.



Estimula la capacidad de observar y experimentar.



Hace visible las destrezas principales del pensamiento: observar, clasificar, inferir, interpretar, evaluar.

