

INFLUENCIA DE LAS EMOCIONES EN LA CREATIVIDAD

Las investigaciones sobre cómo el desarrollo emocional del niño en la etapa de la educación primaria influye en las habilidades tanto sociales como académicas, son cada vez más frecuentes. Sin embargo, encontramos un vacío en los aspectos referidos a cómo las emociones potencian el estado creativo del alumno. Por ello, la presente investigación tiene como objetivo analizar la influencia de las emociones en la creatividad.

De este hecho, se desprende como hipótesis que las emociones positivas provocan mayor creatividad que las negativas. Por tanto, la variable independiente es la emoción, que presenta dos estados de ánimo, alegría y tristeza y la variable dependiente es la creatividad. Además se tiene en cuenta el desfase curricular como variable extraña.

La muestra seleccionada son 26 alumnos de cuarto de primaria de 10 años de edad, de dos centros públicos de la localidad de Castellón. La metodología empleada es cuantitativa con un diseño cuasi experimental, participante. Para llevar a cabo la investigación se provocan las emociones de alegría y tristeza mediante el visionado de una película, la dramatización de un cuento y una audición musical. Los alumnos autorregistran sus emociones. A continuación se presenta la resolución de una situación problemática y a través de una tabla de registros de la observación directa y sistemática se mide la creatividad. Finalmente se les pasa el TCI (test de creatividad infantil) con la finalidad de medir la capacidad de resolución de problemas, así como la originalidad de sus respuestas.

Como conclusiones se constata que las emociones positivas favorecen la capacidad creadora del alumno, mientras que las emociones negativas entorpecen dicha creatividad y reducen la capacidad de generar diversidad de respuestas y soluciones originales.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Justificación del trabajo

La siguiente investigación es un análisis de cómo influyen las emociones en la creatividad. El motivo de la elección del tema es debido a nuestra labor docente (maestras de diferentes especialidades), y aunque es sabido que todos los procesos psicológicos básicos, están muy relacionados con la creatividad, queremos comprobar si las emociones, en concreto, intervienen también, ya que aunque los otros procesos como la atención, la memoria o la motivación influyen, son más fáciles de controlar. Sin embargo, si un niño está alegre o triste o tiene miedo, es más difícil analizar su control emocional.

Por ello, nuestro estudio versará de cómo las diferentes emociones de alegría y tristeza, condicionan en sí mismas la creatividad.

1.2. Marco teórico

En la actualidad se está planteando en los ámbitos educativos el demandar la creatividad como el camino a seguir para favorecer el aprendizaje. Puesto que los docentes damos una mayor importancia a los contenidos curriculares y dejamos de

lado los aspectos referidos a la creatividad y al papel que juegan las emociones en este proceso. En realidad, mucho se habla y poco se hace, pues ¿qué sabemos de ellas?

En primer lugar, una vez analizados varios estudios para establecer elementos y patrones comunes entre la inteligencia y la creatividad, se comprueba que estos dos conceptos están íntimamente relacionados. Ambas permiten generar ideas, redefinir problemas y buscar ideas que funcionen. La inteligencia es la que aporta elementos importantes para el análisis de la información, como la codificación, combinación y comparación selectiva. La creatividad exige no sólo proponer ideas buenas sino saber en dónde existe un problema interesante, qué recursos hay que asignar para su solución y cómo abordarlo. Por consiguiente, es el momento oportuno para comenzar a definir el concepto de creatividad sin dejar de lado el de inteligencia. De ahí, que la creatividad sea el núcleo de la investigación.

El concepto de creatividad es diferente según el contexto en que se encuentre, y no tiene un solo significado, ya que la actividad humana implícita en él puede ser variada. La palabra creatividad deriva del latín “creare” que significa “crear de la nada”.

“La creatividad consistiría en la habilidad de ver las cosas bajo una nueva perspectiva e inventar luego soluciones nuevas, originales y eficaces. Existirían por lo tanto dos tipos de pensamiento: el pensamiento divergente, que es la capacidad para descubrir respuestas nuevas y originales; y el pensamiento convergente, que lo define como la capacidad para descubrir una única respuesta correcta” (Papalia, 1988).

“La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar esas hipótesis, a modificarlas si es necesario, además de comunicar los resultados. Añade que la creatividad exige producir ideas originales, utilizar diferentes puntos de vista, recombinar ideas y ver o intuir nuevas relaciones entre las mismas”(Torrance, 1976).

Por tanto, a partir de estas dos definiciones se pueden constatar los principales sentidos que engloban el concepto de creatividad: Acto de inventar cualquier cosa nueva (ingenio), capacidad de encontrar soluciones originales y la voluntad de modificar o transformar el mundo. Esta investigación va a estar centrada en “la resolución de problemas”, ya que la creatividad no solo se expresa en el arte, sino en nuestra vida diaria, nuestro quehacer cotidiano, permitiéndonos solucionar de manera innovadora los problemas que se nos presentan, es decir, recurrir a la resolución de problemas para desenvolvemos en la vida encontrando soluciones varias y originales, ayudándonos a superar situaciones difíciles, para poder así ampliar todo el desarrollo integral del niño.

Asimismo se hace necesario definir el concepto de emoción, ya que se pretende a lo largo de la investigación analizar su influencia en la creatividad.

Etimológicamente, el término *emoción* viene del latín *emotio*, *-ōnis* que significa *el impulso que induce la acción*.

“Las emociones son procesos neuroquímicos y cognitivos relacionados con la arquitectura de la mente, toma de decisiones, memoria, atención, percepción, imaginación que han sido perfeccionadas por el proceso de selección natural como respuesta a las necesidades de supervivencia y reproducción” (Sloman 1981).

Por otra parte, “la emoción es un estado afectivo que experimentamos, una reacción subjetiva al ambiente que viene acompañada de cambios orgánicos (fisiológicos y endocrinos) de origen innato, influidos por la experiencia” (Universidad de Alicante). Por todo ello, el trabajo versará de cómo las emociones de alegría y tristeza influyen en la creatividad.

2. DESARROLLO

2.1. Objetivos

A partir del objetivo principal de la investigación, **averiguar si las emociones influyen en la creatividad**, se desprenden otros que van a regir el desarrollo de la misma.

- Comprobar que creatividad e inteligencia están relacionadas.
- Conocer que situaciones pueden crear las emociones de alegría y tristeza.
- Descubrir si existen otras variables que también influyan en la creatividad.
- Establecer la importancia de las emociones en el aprendizaje de los niños.

2.2. Hipótesis

Las hipótesis que nos planteamos son alternativas unilaterales, puesto que la emoción señala un aumento con respecto a la situación inicial de la creatividad y son:

1. H1: Las emociones positivas provocan mayor creatividad.
2. H2: Las emociones negativas disminuyen la creatividad.

2.3. Variables

Dependiente: Creatividad

Independiente: Emociones +: alegría.

Emociones - : tristeza

Extraña: Desfase curricular.

2.4. Descripción de la muestra

La muestra seleccionada para realizar esta investigación, son los alumnos de cuarto de primaria de dos centros de la localidad de Castellón. La selección de los centros se hace de forma simple, por proximidad, resultando esta una elección accidental. Asimismo, se ha intentado que los alumnos de ambos colegios fueran de características similares. Se cuenta con un total de 29 alumnos. De los cuales, 3 no se van a tener en cuenta para el análisis de datos porque son niños de adaptaciones individuales significativas. Con lo cual se analizan los resultados de 26 niños. Las familias de Benadresa son, a nivel socio-económico, son de clase media-baja. En contraposición, las familias de Tombatossals son de clase media-alta.

En ambos centros, cuentan con una matrícula de 182 alumnos. Del total del alumnado, el 33% es extranjero, mayoritariamente de Rumania. El nivel socio-cultural en el CEIP Benadresa es medio, donde la mayoría familias suelen tener el graduado. En el CEIP Tombatossals el nivel es medio-alto donde la mayoría tienen el graduado y el 30% tienen estudios superiores.

2.5. Metodología utilizada

La metodología utilizada en esta investigación es cuantitativa, ya que lo que se pretende es medir el grado de influencia de las diferentes emociones en la creatividad de los alumnos.

El diseño es Cuasi-Experimental, dada su elevada validez externa y su capacidad para ser aplicados en contextos naturales (colegio), no se produce la asignación aleatoria de los sujetos pero si controlamos la variable Desfase Curricular y manipulamos la variable independiente emoción (alegría y tristeza), mediante una serie de actividades lúdicas y motivadoras para ellos, por tanto la implicación (por parte de las investigadoras) será participante.

Según el número de variables nuestro diseño es Unifactorial y Bivariado, porque consta de una variable dependiente (creatividad) y dos variables independientes (alegría y tristeza). Según el tipo de situación experimental la investigación corresponde a un diseño Entresujeto ya que los participantes sólo se encuentran sometidos a una condición experimental.

2.6. Instrumentos utilizados

Los instrumentos utilizados para medir la creatividad han sido elaborados o adaptados por el equipo de investigación.

Por una parte, se ha utilizado la inducción emocional, para provocar en los niños los estados de alegría y tristeza, mediante una serie de actividades como son el visionado de la película "El patito feo" (tristeza) y "High School Musical" (alegría), la dramatización del cuento de "Caperucita rosa" (tristeza) y "El niño de las 1000 cosquillas" (alegría) y una audición musical de los "Lunnis" (alegría) y BSO de "Desayuno con diamantes" (tristeza). Se han elegido dichos instrumentos en función de los intereses y gustos de los alumnos. Estas actividades pretenden favorecer la entrada de la información a través de distintos canales sensoriales.

Por otra parte, se realiza una actividad en el aula en la que se propone una situación problemática de la vida cotidiana, adecuada a la edad de los alumnos, para que ellos solos la resuelvan, y mediante la observación y posterior análisis de respuestas se pretende evaluar la creatividad.

Para finalizar, se utilizará el test TCI (test de creatividad infantil), con el que se intenta medir y calcular la creatividad a partir de los resultados obtenidos. El TCI pretende aportar un método válido y fiable de evaluación de la creatividad a los profesionales de la educación. Su finalidad es medir la capacidad de resolución de problemas, así como la originalidad de sus respuestas.

Las variables que mide son tres: la originalidad, la FAI (Figura Añadidas Inventadas) y el producto: MA (Manipulación Atípica) si el niño superpone dibujos, CM (Cambio de Material) si utiliza diferentes materiales plásticos, IN (Interacción) si los elementos del dibujo interactúan entre sí, EV (Elementos Verbales) si hay escritura (bocadillos de los personajes, título..) y AM (Alejamiento del Modelo) si se ha limitado a dibujar los mismos elemento o ha transformado el dibujo.

Hemos seleccionado estos instrumentos porque la investigación está centrada en la resolución de problemas y con estos tres instrumentos se puede valorar con facilidad, aunque existen otras pruebas para medir creatividad.

2.7. Labor práctica del psicopedagogo

En primera instancia, consideramos necesario hacer mención a los niveles de actuación y a las funciones de un especialista en psicopedagogía, con el fin de contextualizar su labor en la presente investigación.

En este caso, nos centraremos en la labor que ejerce el psicopedagogo/a en los SPES, teniendo en cuenta que la investigación está contextualizada en un CEIP.

La labor del psicopedagogo/a abarca diferentes ámbitos de actuación: alumnado, profesorado, familias y entorno sociocomunitario, por ello, desempeña, entre otras, las siguientes funciones:

1. Elaborar las propuestas de organización de la Orientación educativa, psicopedagógica y del Plan de Acción Tutorial.
2. Coordinar la Orientación educativa y psicopedagógica de los alumnos/as.
3. Elaborar la propuesta de criterios y procedimientos para realizar las Adaptaciones Curriculares para los alumnos/as con Necesidades Educativas Especiales (NEE).
4. Colaborar con los profesores/as del instituto, bajo la dirección del jefe/a de estudios, en la prevención y detección temprana de problemas de aprendizaje.
5. Realizar la evaluación psicológica y Pedagógica.
6. Promover la evaluación de su propia práctica docente.
7. Promover la investigación educativa y proponer actividades de perfeccionamiento de sus miembros.

En el caso que nos ocupa, la labor del psicopedagogo se podría contextualizar en la última de las funciones mencionadas, esto es, dentro de la promoción de la investigación educativa.

En esta investigación el psicopedagogo/a tiene la misión de llevar a cabo la evaluación, valoración e interpretación de los resultados obtenidos a través de los instrumentos utilizados. Una vez analizados e interpretados dichos datos, emitirá un diagnóstico al respecto. Todas estas actuaciones se traducirán en la orientación y el asesoramiento a todas las personas que están en contacto con el discente, con la finalidad de trabajar los docentes de manera coordinada y conseguir, de este modo, el desarrollo integral del alumnado.

Así mismo, la labor del psicopedagogo/a es la siguiente:

- Orientar a los maestros/as para programar actividades que provoquen las emociones que han desencadenado mejores resultados, es decir, actividades que les provoquen la alegría y así favorecer la creatividad.
- Ayudar a los maestros/as, a que analicen las dificultades que presentan algunos alumnos/as en actividades que suponen una alta creatividad y de esta manera poder hacer de guía en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.8. Aplicación práctica

Una vez elaborada la parte teórica (búsqueda de información), enunciado la hipótesis, analizado las variables, elegido los instrumentos y seleccionado la muestra, se lleva la investigación a la práctica.

El desarrollo de la práctica ha sido el mismo en los dos centros. En primer lugar, se divide el aula en dos grupos y a cada grupo se le induce una de las dos emociones, a

unos la alegría y a otros la tristeza, mediante una serie de actividades: el visionado de la película, la dramatización de un cuento y una audición musical.

Para comprobar si se han controlado dichas emociones; y evitar así un posible sesgo en la investigación; junto con la información que nos facilita el rostro del alumno, se les proporciona a los alumnos un autoregistro emocional para que sean conscientes de que emoción experimentan y así poder constatar que se ha producido ese cambio emocional que se pretende a partir de las actividades. Aunque las emociones poseen unos componentes conductuales particulares, que son la manera en que éstas se muestran externamente: expresiones faciales, acciones y gestos... Son en cierta medida controlables, pero pueden no ser totalmente fiables.

Posteriormente regresan todos al aula y se les plantea una situación problemática, para que cada niño, de manera individual, la resuelva. Estas actividades de resolución de problemas versarán sobre la convivencia y situaciones de la vida cotidiana. Las investigadoras anotan las conclusiones extraídas de la observación, respuestas y posterior discusión en una hoja de registro de observación. Esta tabla de registro, ha sido creada por las investigadoras, donde se valorará el grado en que el alumno consiga asimilar los 17 ítems propuestos, referidos a las características propias de las personas creativas, a través de ítems dicotómicos, cuya posibilidad de respuesta es si o no. Su finalidad es analizar las diferentes respuestas dadas por los alumnos y comprobar de primera mano si los alumnos son o no creativos, en mayor o menor medida. Para controlar algunos ítems, después de realizar las actividades, en asamblea grupal los alumnos han expuesto sus diferentes puntos de vista sobre como resolver el problema y se les ha ayudado con las sugerencias oportunas.

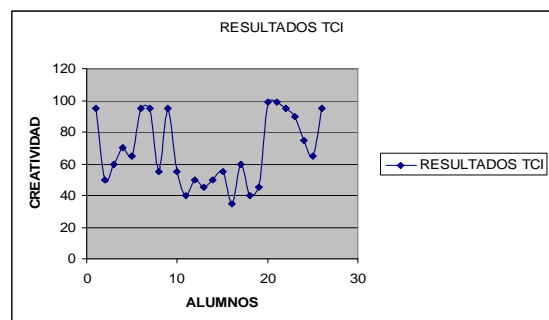
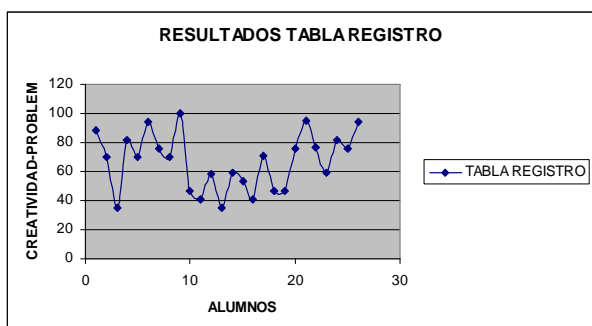
Para finalizar, de manera colectiva se les pasa el TCI. Este consiste, en rellenar un cuadernillo con sus datos y en la parte interior han de seleccionar las pegatinas que van a utilizar para la resolución de un problema que coincidirá con el problema planteado en la actividad anterior. Una vez seleccionadas y pegadas las pegatinas, deben, en la página siguiente del cuadernillo, componer el dibujo para resolver la situación, y como norma se les indica que deben utilizar los elementos que han seleccionado en la hoja anterior (pegatinas).

Para finalizar, entre las cuatro investigadoras, se analizan, por una parte las respuestas de la actividad 1 (situación problemática), y por otra parte el test de creatividad. Y por último, se elaboran las conclusiones verificando la hipótesis.

2.9. Análisis de resultados

El análisis de datos se estima a partir de los resultados obtenidos en los diferentes instrumentos utilizados a lo largo de la investigación, la resolución del problema y el TCI.

Estos análisis estadísticos se han realizado a través del programa Excel y del SPSS.

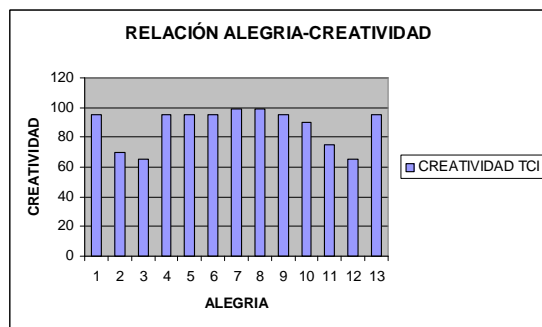
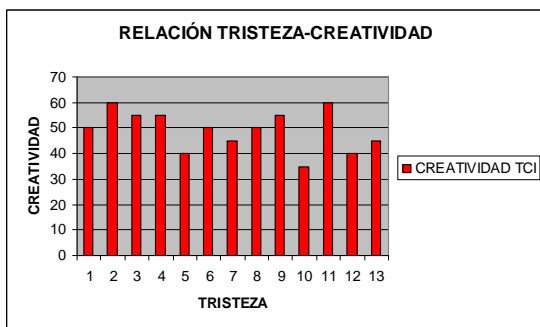


La regresión nos muestra, que la creatividad, puede variar de un sujeto a otro, tanto si medimos la creatividad con la tabla de registro como con el TCI. En ambos casos se observan grandes diferencias entre los sujetos.

Por otra parte, los resultados obtenidos en la resolución del problema, demuestran que los niños están aún en una fase de operaciones concretas, muestran una creatividad funcional acorde a su edad. Por lo que observamos que:

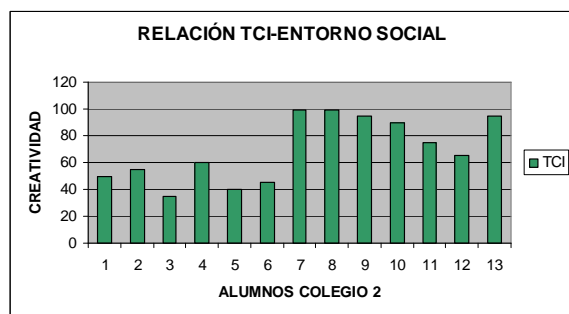
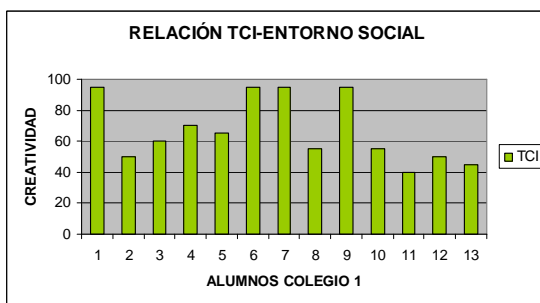
1. Los alumnos creativos obtienen resultados más altos en el TCI, frente a la tabla de registro de los problemas.
2. Las emociones positivas favorecen respuestas más diversas e ingeniosas frente a la situación problemática planteada.
3. Los alumnos con mayor creatividad manifiestan varias respuestas alternativas ante un problema específico.
4. Los alumnos creativos expresan una mayor fluidez mental y flexibilidad de pensamiento.

Así mismo, los resultados obtenidos en el TCI, como podemos observar en las tablas, son:



Las emociones positivas

as en el TCI favorecen respuestas más ingeniosas y creativas, es decir, la emoción de alegría se correlaciona con una mayor creatividad. La alegría hace que generen ideas más nuevas y funcionales a la resolución del problema que se les plantea.



Por otra parte, observamos que el entorno social marca diferencias en cuanto a la creatividad, pues consideramos que los niños de clase alta, al estar más protegidos, no tienen la necesidad de buscar soluciones creativas, ya que sus familias les ofrecen todo tipo de recursos frente a los problemas de la vida.

2.10. Relación con los otros procesos

Al realizar la actividad práctica se ha comprobado que todos los procesos psicológicos están interrelacionados. Esta relación se da de forma bidireccional, es decir, un proceso psicológico se relaciona con todos los demás, por ello la comprensión de los vínculos que se establecen entre ellos permite obtener una visión integradora de los mismos.

La inteligencia juega un papel importante en la creatividad, aunque este no se considere como un proceso psicológico básico. Cuando se hace referencia a creatividad se habla de inteligencia ya que ésta es entendida como la capacidad del alumno para adquirir, recordar y utilizar conocimientos, entender conceptos tanto concretos como abstractos, comprender las relaciones entre los objetos, los hechos y las ideas y aplicar y utilizar todo ello con el propósito concreto de resolver los problemas de la vida cotidiana.

Además en nuestra actividad, es importante saber que idea es buena y cuál no lo es, la creatividad exige no sólo proponer ideas buenas sino saber en dónde existe un problema interesante, qué recursos hay que asignar para su solución y cómo abordarlo.

Emoción

La emoción tiene una función motivacional ya que determina la manifestación de una conducta dirigida hacia un objetivo y facilita que la ejecución sea realizada con cierto grado de intensidad. En primer lugar, se produce la ocurrencia de una emoción (alegría y tristeza), con lo cual el organismo experimenta la dimensión subjetiva de la misma, activando las correspondientes respuestas fisiológicas y expresando las características distintivas de esa emoción. La emoción provocada influye en todos los procesos que se dan durante la resolución del problema. Si nos centramos en los resultados óptimos obtenidos, que son los relacionados con la emoción positiva, ésta hace que utilices más tipos de pensamiento, ocupa menos espacio y por tanto puedes prestar más atención, almacenar mejor la información...

El cerebro humano está constituido por dos hemisferios. El hemisferio izquierdo maneja la lógica y todo lo relacionado con ella y el hemisferio derecho es el del pensamiento, intuitivo, imaginativo y conceptual, es decir, es el hemisferio de las emociones y la creatividad. El predominio de uno de los hemisferios determina, por consiguiente, las conductas que la persona tendrá al enfrentarse a sí mismo y su medio.

Por ello, este trabajo quiere verificar si las emociones, al estar en el mismo hemisferio que el de la creatividad, están relacionadas e influye una en la otra.

Pensamiento

Las emociones provocadas en los alumnos guían y facilitan su pensamiento.

Es un proceso reflexivo que permite la búsqueda activa de una solución. Es la manipulación de representaciones mentales de información. Esta representación son las palabras escritas del problema planteado, las imágenes visuales de la película y los sonidos de las bandas sonoras que han escuchado. Lo que hace el pensamiento es transformar la representación de la información en una forma nueva y diferente con el fin de resolver un problema. Razonamiento: núcleo principal de los procesos de pensamiento. Utiliza conceptos y categorías. Los alumnos creativos utilizan más tipos de pensamiento y experimentan diversas soluciones. Utilizan distintos caminos para encontrar soluciones a los dos problemas planteados. Exponen todas las ideas concebidas sin importarles lo extraña o peculiar que pueda parecer al principio.

Percepción

La esencia de la creatividad descansa en la habilidad para tener percepciones nuevas, 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. Por tanto, en el desarrollo de las actividades hemos proporcionado a los alumnos instrumentos motivadores (película, cuento...) para ampliar su percepción y que sea capaz de captar adecuadamente la información afectiva en uno mismo y conocer cómo la información afectiva afecta a la resolución del problema. La percepción permite transformar los efectos que estos estímulos motivadores ejercen sobre los sistemas sensoriales en información y conocimiento sobre las distintas emociones provocadas y los distintos elementos del ambiente del alumno.

Atención

La atención es un mecanismo implicado directamente en la activación y funcionamiento de los procesos y operaciones de selección distribución y mantenimiento de la actividad psicológica (García 1997). Por tanto, para que estos mecanismos se activen, será necesario utilizar estrategias atencionales, para mejorar y activar la actividad práctica propuesta, con objeto de captar la atención selectiva del alumno. En este momento se dan procesos lentos, controlados, conscientes, que consumen muchos recursos atencionales.

La atención consiste en facilitar la selección de la información que los alumnos tienen que procesar y dar respuesta. Por otro lado, se ha constatado que durante la actividad la atención se vuelve a dar cuando aparecen otros procesos como la memoria, el pensamiento, el lenguaje

Memoria

La memoria es un proceso mediante el cual el alumno fija y conserva las experiencias vividas y las re-actualiza de acuerdo a las necesidades de la resolución del problema planteado. La memoria asegura el almacenamiento de la información, siendo la atención uno de los factores asociados a su buen funcionamiento, entendida esta como el esfuerzo realizado por la persona tanto en la fase de almacenamiento como en la fase de recuperación de la información. Sin la memoria no sería posible, fijar y

adquirir hábitos, utilizar conocimientos, etc. con lo que la posibilidad de aprendizaje tampoco existiría.

Motivación

La motivación es la causa de que realicemos determinados comportamientos. Nos permite explicar diferentes efectos que son constatados en el comportamiento observable de los alumnos: como por ejemplo el comienzo de una nueva actividad y la consecución de las metas. Los alumnos realizan con energía la actividad planteada, manteniendo la dirección de la conducta hasta la finalización de la misma. Para ello, el psicopedagogo propiciará un clima motivador en las diferentes actividades que se plantean.

Lenguaje

El lenguaje, al ser un sistema de comunicación simbólico, permite designar acontecimientos y describir la solución del problema con palabras, destacar y fijar la atención en dichas descripciones y almacenarlos en la memoria. A través del lenguaje el sistema cognitivo humano puede almacenar la información obtenida del entorno según las representaciones o símbolos internos. Esto implica un cambio en el proceso atencional desde el carácter directo, automático e involuntario a un proceso consciente, que consume muchos recursos atencionales. La creatividad también está muy relacionada con el lenguaje. Como hemos visto en la puesta en práctica de la investigación, para expresar la solución a la situación problemática utilizan el vocabulario aprendido para formar expresiones y dar respuesta al problema, ya que este hecho les permite una mayor libertad de expresión y creatividad.

3. CONCLUSIONES

Tras haber realizado el trabajo llegamos a las siguientes conclusiones:

1. Se constata que los resultados obtenidos confirman la hipótesis inicial.

Los resultados obtenidos a partir de la investigación realizada verifican la hipótesis inicial, demostrando que los niños/as que han visionado la película que les produce alegría, dan respuestas más diversas e ingeniosas frente a la situación problemática. Así mismo obtienen resultados más altos en el TCI. Por el contrario, los niños/as que están tristes porque han visto otra película más desagradable e injusta, también pueden resolver la situación problemática, pero no dan respuestas tan ingeniosas. Además en el TCI, obtienen resultados más bajos.

2. Se han encontrado otros factores (motivación, atención...) que han influido en la creatividad.

Tal como describíamos en el apartado de relación con otros procesos, hemos comprobado que todos están muy vinculados, ya que un niño/a será más creativo cuando:

- Esté concentrado, escogiendo entre los múltiples estímulos del ambiente a los cuales se le expone, y mantenga una atención dirigida por las intenciones conscientes.
- Sea capaz de percibir, obteniendo la mayor información posible sobre los hechos que se le plantean.
- Posea las estructuras y organizaciones precisas que le permitan retener, procesar y recuperar conocimientos basados en la experiencia y el aprendizaje conscientes. *Tenga una buena memoria para recordar situaciones anteriores y pueda extrapolar sus experiencias pasadas a las nuevas.*
- Esté motivado y desarrolle todas sus habilidades cognitivas para conseguir el objetivo deseado. La motivación que tenemos hacia una conducta nos indicará la dirección y facilita que la ejecución se realiza en cierto grado de intensidad. Gracias a esta motivación positiva mantendremos la conducta hasta la consecución de la meta.
- Sepa producir sus ideas a través de un lenguaje claro y concreto. Utiliza distintos tipos de pensamiento ya que combina respuestas o ideas de forma novedosa. Las soluciones posibles para un problema sencillo a menudo exhiben enormes discrepancias. *Tenga un pensamiento ajustado a las dificultades que se le presentan.*
- Sienta emociones positivas, frente a las situaciones que experimente.

3. Se puede anticipar que las emociones son relevantes en el aprendizaje, por tanto se debería incluir su estudio en la educación.

La escuela como las familias constituyen los dos contextos más influyentes en el aprendizaje y la educación de los niños/as. La educación de un niño/a es el producto de las pautas que recibe en el ámbito escolar y en el contexto familiar, para ello, el psicopedagogo/a debe asesorar a las familias facilitándoles recursos para desarrollar la creatividad de sus hijos/as. Pero como nosotros en calidad de docentes, no podemos controlar la labor que estén desarrollando estas familias, hemos de intentar ser los responsables de que este objetivo se cumpla. Por ello, la escuela tiene que

constituirse en un entorno potenciador de la expresión creativa, para ello se requieren contextos abiertos a la opinión de todos los participantes, consignas claras y ambiciosas que generen ideas diferentes.

4. El entorno familiar es fundamental para propiciar una mayor creatividad.

En la conclusión 3, se ha mencionado la importancia de la familia y la escuela para el desarrollo de la creatividad; además hemos reflexionado, sobre los diferentes contextos del entorno familiar que repercuten en el niño/a. Un hecho objetivo y demostrado es que el núcleo familiar (padre, madre y hermanos/as), es el más influyente, pero hay otros contextos como la macro familia (abuelos/as, tíos/as, primos/as más mayores) que también influyen. Las familias deben buscar momentos de tranquilidad para desarrollar la creatividad.

5. En futuros trabajos se podría incluir la medida de otras variables (nivel cultural) y controlar la actividad pos test para reducir efectos de imitación y competitividad en las respuestas creativas.

Una vez realizado el análisis y evaluación de las variables y del diseño, nos hemos planteado, otra variable que puede que influya y es el nivel socio-cultural, ya que pensamos que la cultura de las familias influye en fomentar la creatividad, en disponer de espacios y tiempo que la favorecen. Por ello, estos niños/as pueden ser más creativos no porque biológicamente lo sean, sino porque en su casa se lo hayan trabajado mucho.

Por otra parte, también sería interesante controlar la actividad postest, para que las respuestas de los alumnos/as sean por reflexión suya y no por copia de sus compañeros.

6. Inteligencia emocional

Goleman explica que la Inteligencia Emocional es el conjunto de habilidades que sirven para expresar y controlar los sentimientos de la manera más adecuada en el terreno personal y social. Incluye, por tanto, un buen manejo de los sentimientos, motivación, perseverancia, empatía o agilidad mental. Por todo ello, queremos concluir este trabajo destacando lo interesante que nos ha parecido realizarlo, ya que hemos aprendido y profundizado un poco más en los procesos de la inteligencia (creatividad) y en el de las emociones.

Finalmente, comentar que nos ha parecido muy dinámico ya que todas hemos trabajado de manera cooperativa y coordinándonos en todas las tareas a realizar con el fin de compartir la responsabilidad del éxito del trabajo.

4. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

- ❖ Ellis Paul Torrance, Robert E. Myers (1976) *La enseñanza creativa*. Santillana, Madrid
- ❖ Morgado Bernal, I. (2007) *Las claves para la alianza entre los sentimientos y la razón*. Ed. Ariel. Barcelona
- ❖ Papalia, Diane (1988) *Psicología*. Mc Graw-hill. México
- ❖ Thorne, Kate. (2008) *Motivación y creatividad en clase*. Ed. Graó

Webgrafía

- <http://es.wikipedia.org/wiki/Emoci%C3%B3n>
- <http://www.gestiopolis.com/canales7/emp/como-desarrollar-la-creatividad-para-la-competitividad.htm>
- http://www.iacat.com/revista/recreate/recreate03/educacio_inicial.htm