

EL MAESTRO CREATIVO: NUEVAS COMPETENCIAS

Francisco Menchén Bellón

RESUMEN

Los escenarios de la sociedad del futuro están sufriendo continuos cambios y los maestros también están afectados por esta tendencia universal. Las competencias del docente han cambiado, no basta con ser maestro, hay que ser además creativo. El siglo XXI necesita maestros creativos que sepan sacar de sus alumnos todo el potencial interior que poseen. Para ello las nuevas funciones que presento pretenden, de forma sintética, que el docente esté dispuesto a reinventar y a reaprender con sus alumnos y a modificar el concepto de éxito en la clase.

PALABRAS CLAVES: Creatividad, innovación, competencias, aprendizaje.

The stages of the society of the future are suffering continuous changes and the teachers also are affected by this universal tendency. The competitions of the teacher have changed, it is not enough to be a teacher, it is necessary to be also creative. The XXIst century needs creative teachers that they can extract of his pupils the whole interior potential that they possess. For it the new functions that I present try, of synthetic form, that the teacher is ready to reinvent and to re-learn with his pupils and to modify the success concept in the class.

KEY WORDS: Creativity, innovation, competitions, learning.

INTRODUCCIÓN

"La educación tiene una profunda naturaleza utópica o de deseo de buscar algo mejor, permanentemente".

AGUSTÍN DE LA HERRÁN (2002)

La sociedad no sabe hacia dónde se dirige y cada día su control escapa de la mano del hombre. Ante esta situación, la única esperanza, según cuentan los futuristas está en **planificar la utopía** y dirigirse hacia ella con tenacidad. La planificación utópica es una actividad permanente de la sociedad, dado que la utopía se modifica cuando se consigue. Más bien, cuando estamos a punto de alcanzarla, comprobamos que nuestra utopía se ha convertido en una realidad y que existe una nueva utopía. Lo que hoy es realizable, ayer era imposible, lo que hoy es ideal, mañana se hará, gracias a nuestro apoyo, insignificante, pero imponderable.

Los escenarios de la sociedad futura estarán sufriendo continuos cambios producidos por el ritmo acelerado de los nuevos descubrimientos. El cambio es la ley misma de la evolución, mientras que la crisis es su ruptura. **La crisis se produce por no estar preparados para el cambio.** Es un riesgo que tenemos todos si no nos ponemos al día con agilidad y eficiencia para afrontar el cambio.

Aprender durante toda la vida será un desafío del hombre del presente siglo. Mucha gente abandona el aprendizaje después de dejar la escuela, el instituto o universidad, posiblemente por los recuerdos desagradables que ha tenido. Un hombre o mujer en estas condiciones está a merced de los "expertos", sus pensamientos pueden ser dirigidos por las opiniones de las editoriales de periódicos, de las campañas de la televisión, por las opiniones de sus amigos.

"La Escuela ioeista" que propugna FRANCISCO MENCHÉN (2007) tiene como función principal preparar niños autónomos para vivir en la sociedad del futuro. Esta escuela no puede estar basada en la autoridad, sino en la creatividad. Será la escuela de la divergencia, que estará fundamentada en una pedagogía centrada en el desarrollo de la creatividad del niño. **I**maginación, **O**riginalidad y **E**xpresión serán los nuevos ingredientes que el maestro debe incorporar en su trabajo, según el **Modelo IOE**.

Impartir clase teniendo en cuenta las condiciones que requiere la estimulación de la creatividad no es ninguna comodidad y tiene sus riesgos, pero si queremos formar ciudadanos para convivir en la sociedad del futuro no tenemos más remedio que esforzarnos. En este caso, debemos olvidarnos de la figura del maestro que ordena, premia y castiga; así como la del alumno que obedece, ejecuta y sufre. La presencia de estas formas en el clima escolar supondrá que nunca se consiga la autonomía del niño. **El auténtico maestro no es aquel que te presta sus alas, sino el que te ayuda a desplegar las tuyas.**

Es urgente establecer nuevas competencias para el docente, de tal forma que le permita dar respuestas a los problemas señalados. Para paliar esta situación propongo cinco nuevas funciones: a) **la función de coach** que consiste en poner al alumno en forma, tratando de desarrollar al máximo todas sus capacidades; b) **la función de arquitecto** que trata de construir el futuro a partir de un programa que dé respuestas a las necesidades de una sociedad en cambio permanente; c) **la función de promotor** de la creatividad que servirá para influir en sus alumnos a desarrollar todo el potencial creativo que dispone en su interior, d) **la función de constructor del conocimiento**, con el objeto de ayudar al individuo a construir él mismo el conocimiento y evitar el aprendizaje mecánico, y finalmente, e) **la función innovadora** que se encargará de activar la creatividad.

¿Qué opinas de este paradigma?

A) LA FUNCIÓN DE COACH

"Es necesario elegir entre una escuela en la que sea fácil a los maestros enseñar y una en la que sea fácil a los alumnos aprender"

TOLSTOI.
(Escritor ruso del siglo XIX)

Entrenar es comunicar estrategias, asesorar, servir de apoyo, educar en las decisiones, y en resumen, formar un equipo, de tal forma que ellos sepan jugar sin que el entrenador le diga qué es lo que deben hacer en cada momento. El entrenador estará alejado de la acción, pero totalmente involucrado en los mecanismos que dan lugar a ella.

El entrenamiento no es ni una cuestión de técnica ni una cuestión de plan ideal; es un problema de atención dedicada a los demás, de confianza, de implicación y de amor. La misión del docente como entrenador es preparar, poner a punto, no sólo las capacidades sino también la motivación, así como crear un ambiente propicio para que la comunicación fluya en todas direcciones, y donde los componentes de la clase puedan expresar con libertad sus ideas.

El entrenamiento es un esfuerzo constante. Hay que estar allí cuando se juega verdaderamente el partido y, para esto, no existe más que un medio: consagrar la mayor parte de su tiempo lejos del sillón. Un maestro sentado en su sillón, a la hora de impartir su clase, desconecta de la creatividad. La única manera de obtener información no filtrada, rica y detallada es ir a buscarla personalmente.

Entrenar es un arte que debe dominar el docente como líder del aula. Él debe ser capaz de reunir a alumnos muy diferentes, con historia y cultura muy diversa y llevarlos a buscar responsabilidades y logros. El legendario entrenador de Los Ángeles Lakers, **PAT RILEY**, no se le ocurriría formar un equipo de baloncesto con cinco pivots. El mismo modelo se debe seguir para hacer un trabajo de equipo. El líder debe saber armonizar los distintos valores que coinciden en cada uno de los grupos.

El arte de entrenar es también el arte de facilitar. El entrenador es el que puede reconocer las buenas oportunidades de aprender y facilitar el acceso a ellas y dedicar el tiempo necesario para establecer una relación personal, así como preparar contactos entre los alumnos de diferentes formas de pensar. Toda situación que permita implicar a los niños, adolescentes o jóvenes en su trabajo es una oportunidad para entrenarlo.

H. MATURANA (2003) hace el comentario siguiente: *"... yo pienso que los niños aprenden de los maestros, no los temas de los cuales los maestros hablan. O sea, se aprende el vivir que el maestro configura o el vivir que los padres configuran y no los temas de los cuales hablan de ellos en su vivir. Si este maestro disfruta,... de la gramática, es interesante, los niños van a encontrar la gramática interesante"*.

El docente debe actuar como el mejor de los entrenadores, y debe conseguir que cualquier alumno esté capacitado para asumir el máximo de responsabilidad que le permitan sus habilidades. De la misma manera que un entrenador aconseja, guía y gestiona el talento de sus jugadores, tratando de dar lo mejor de sí mismo en el terreno de juego, el maestro ha de ser capaz de motivar, potenciar y aprovechar las cualidades muchas veces inexploradas de los alumnos de su clase, para conseguir un mayor rendimiento de cada uno, que repercutirá en la mejora de toda la clase.

Dado que cada alumno posee habilidades diferentes al resto de los compañeros, el entrenador debe adecuar el programa a las necesidades específicas de cada uno y a las exigencias propias de la actividad.

No existen formulas mágicas. No obstante, el educador debe ser como un entrenador fiel y entusiasta. Es un animador que alienta, incita, enseña, escucha y facilita. El docente debe estar orgulloso de sus alumnos, igual que le pasa al entrenador, y debe preservar a cualquier precio la integridad de la clase. Llegar a ser un maestro líder creativo es una tarea que demanda mucho trabajo. Es un esfuerzo constante. Hay que estar allí donde surge la novedad, desarrollar el clima de confianza y de libertad, facilitar el trabajo y estimular la moral.

Para facilitar el aprendizaje es conveniente que el entrenador analice junto al alumno los aspectos positivos de la actividad realizada, los errores cometidos y el modo de corregirlos. Todo ello con una actitud positiva y constructiva.

Una de las tareas más atractiva del docente como líder del aula es tratar de liberar a sus alumnos de los conocimientos, las experiencias y la motivación que posee cada uno de ellos. El resultado es que el alumno aporta a los compañeros sus mejores ideas y trabaja con mayor sentido de responsabilidad.

¿Cómo preparas a tus alumnos?

B) LA FUNCIÓN DE ARQUITECTO

*"Buscar es construir una arquitectura de las ideas,
y no tener una idea fija:
Con una idea fija no nace la inspiración,
nace si esta idea es poética".*

EDGAR MORIN (2006)

El maestro para organizar su aula debe pensar como un arquitecto; no sólo tiene que imaginar el futuro, también tiene que construirlo. Para visualizar el futuro hace falta tener capacidad para preverlo, así como coherencia en su diseño y una propensión para asumir riesgos; debe tratar de proporcionar un plano para construir las competencias necesarias para dominar el futuro y convertir el sueño en realidad. Un arquitecto es tanto un soñador como un delineante. Todo el progreso de la humanidad ha sucedido porque el hombre ha soñado. Lo que ayer era un sueño, hoy es una realidad, y lo que hoy es un sueño, puede convertirse mañana en realidad.

El maestro en su función de arquitecto debe ser capaz de soñar, porque su sueño puede enriquecer a sus alumnos, y después debe convertir las ideas en proyectos y asegurarse de que lo que se construye encaja en su entorno y en el espacio disponible en su aula. Debe pensar proyectos aún no creados. Un arquitecto casa el arte con la ingeniería estructural. Debe permitir el crecimiento sostenido de cualquier valor en un entorno cada vez más complejo.

El maestro arquitecto debe desarrollar básicamente un proyecto de alto nivel como es la formación de personas con capacidades creadoras. Debe realizar un trabajo excelente, dado que tiene la preocupación de garantizar que en el aula se construyan trabajos y tareas que tienen sentido por sí solas. **WILLIAM JAMES** opinaba: *"Solamente el ser humano es el arquitecto de su destino. Los seres humanos pueden, por el pensamiento, cambiar los aspectos exteriores de su vida"*.

El diseño de un plan, programa o proyecto es, en gran medida, cuestión de arquitectura: optimizar los recursos, mejorar los rendimientos, distribuir responsabilidades, crear valor y establecer el sistema para verificar la puesta en práctica del plan. El maestro que se encuentra al frente de un aula debe ser un visionario, debe dominar la arquitectura estratégica y debe saber armonizar las distintas competencias y habilidades de sus alumnos y conectarlas apropiadamente.

El maestro no puede ser un técnico de mantenimiento que trata de mantener la buena marcha

de las actividades actuales sino un arquitecto que piensa, imagina la realidad y los nuevos campos de acción para el futuro. Debe dedicar más energías a crear el futuro y vislumbrar el horizonte que a prolongar el pasado.

¿Cómo diseñas el aprendizaje de tus alumnos?

C) LA FUNCIÓN DE CONSTRUCTOR DEL CONOCIMIENTO

"Todo conocimiento tiene su origen en las percepciones".

LEONARDO DA VINCI

El primer paso para la construcción del conocimiento es la percepción. El profesor debe saber que la percepción del infante es sincrética, capta por totalidades; percibe los objetos de una manera esquemática, llamada globalización o sincretismo perceptivo, que no se refiere solamente a las percepciones visuales, sino a toda la vida sensorial.

Por medio de la percepción, el alumno distingue las cualidades de los objetos (forma, tamaño, color, olor, gusto) poniendo en función todos y cada uno de los sentidos. La observación de la realidad conduce a la percepción de las cosas. Esta primera percepción llena de inexactitudes se va perfeccionando en la medida que se le obliga a hacer un análisis de esa totalidad.

BOHM y PEAT (1988) consideran que la percepción comienza recogiendo diferencias, que son los datos primarios de la visión, para luego utilizarlas en la construcción de similitudes. Un ejemplo de este tipo se puede ver cuando el dibujante inventa una caricatura; en este caso, se trata de no guiarse por automatismo, sino de conseguir una mirada nueva que le permita captar los rasgos esenciales de ese rostro.

E. DE BONO (2002) defiende que la creatividad tiene lugar en la fase perceptual del pensamiento. Allí se forman nuestras percepciones y nuestros conceptos. Casi todos los errores de razonamiento son más bien imperfecciones de la percepción que errores de lógica. Lo sorprendente es que siempre hemos puesto el énfasis en la lógica y no en la percepción.

Para ser creativos, en la sociedad del conocimiento, ha de darse en el niño receptividad y sensibilidad, cuanto más finamente desarrollada, mejor. Ambas cualidades han de ponerse en juego y desarrollarse constantemente. Es la base natural de la improvisación y de la imaginación. El individuo creativo es sensible a los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros. Tiene una aguda percepción de todo lo extraño e inusual. Para **OERTER (1975)** significa "**apertura a nuevas experiencias**". Esta apertura puede resultar muy útil en cualquier tipo de producción creativa. La sensibilidad implica conocimiento y un uso profundo de los sentidos y la percepción, con la finalidad de descubrir nuevas formas, incongruencias y deficiencias.

Un buen maestro para construir el conocimiento de sus alumnos debe saber *convertir, la información en conocimiento*, tratando de seleccionar los datos y los informes que le llegan; y después debe tratar de *convertir los conocimientos en sabiduría*, mediante la selección adecuada de los conocimientos, para pasar, posteriormente, a la reflexión y puesta en práctica. De esta forma el aprendizaje se convierte en una apasionante aventura.

El maestro debe despertar en el alumno el deseo de aprender y construir el mismo su conocimiento. Debe hacerle comprender que la información no es conocimiento, que este exige esfuerzo, atención, rigor y voluntad. La necesidad de que el alumno construya su conocimiento puede parecer, en un principio, una pérdida innecesaria de tiempo cuando se pueden transmitir directamente al alumno, ahorrando todo el proceso, a través de los medios tan fabulosos que hoy día existen. Este procedimiento es equivoco, ya que los conocimientos adquiridos de modo mecánico sólo sirven para ser aplicados en situaciones muy semejantes a las que se aprendieron, como puede ser para aprobar un examen, pero se olvidan tan pronto han cumplido su finalidad.

El tutor debe saber que hay un cambio importante en el paradigma de aprendizaje de los alumnos. Ellos viven en un contexto de superabundancia informativa, en el que el problema no es la falta de información o la dificultad de acceder a ella, sino cómo discriminar entre los miles de datos que tienen a su alcance. El tutor ha de fomentar la capacidad crítica, única forma de llegar al conocimiento relevante.

Otra característica de nuestra sociedad es que el conocimiento es cada vez más complejo. Por esta razón, consideramos que el alumno debe aprender a construirlo o generarlo en colaboración con otros, ya que el grupo sabe más que la suma de todas las partes.

El alumno al pensar convierte la información en energía y materia. La mente actúa sobre el mundo natural para la creación de conocimiento, igual que actúa sobre la sensibilidad humana, para producir un poema, una pintura o una sinfonía. El conocimiento es poder cuando se usa constructivamente.

La sabiduría, entendida como el dominio natural del conocimiento, es una capacidad personal adquirida por medio de la experiencia y la reflexión; es la habilidad para ofrecer a los demás experiencias de aprendizaje. La sabiduría no es algo que imparte o transmite un maestro provisto de autoridad a un humilde discípulo, sino es una experiencia que se descubre a lo largo de numerosos contactos, durante los cuales permanece muy atento para intentar comprenderse mejor.

La sabiduría es una moneda que tiene dos caras: una cara práctica, "**saber hacer**"; es la capacidad de conseguir que se hagan las cosas, la manera de utilizar la experiencia o tener buena cabeza. La sabiduría nos convierte en maestros por la práctica. La otra cara es "**hacer saber**", es decir, aprender. Hay que desafiar continuamente a la sabiduría, hay que revitalizarla y actualizarla para ser útil. Esta cara de la sabiduría es la más valiosa hoy día para una organización que pretende estar en continuo aprendizaje.

¿Qué estrategias empleas para construir el conocimiento de tus alumnos?

D) LA FUNCIÓN DE PROMOTOR DE LA CREATIVIDAD

"La escuela es la principal causa del abandono de la imaginación y pensamiento creativo durante la escolaridad debido al predominio excesivo de los contenidos cognoscitivos con prejuicio de las habilidades, actitudes y valores"

SATURNINO DE LA TORRE (2006)

Es preciso que la mente del alumno aprenda a emanciparse de sus propios hábitos, que salga de su prisión, que olvide lo viejo y deje de dar vueltas alrededor de los datos conocidos que figuran en los libros. Es cierto que esta costumbre les hace sentirse seguro, pero esta seguridad va siempre en perjuicio de la creatividad.

El maestro debe dominar **una nueva competencia: promover la creatividad entre sus alumnos**, es decir, iniciar o activar esta capacidad natural del ser humano que hasta ahora ha estado desconocida o apagada su energía en el ámbito escolar. La creatividad no es tanto un don misterioso que poseen unas cuantas personas con talento, sino es la tarea cotidiana de establecer conexiones que no son obvias, como agrupar cosas que normalmente no van juntas.

El maestro en su función de promotor de la creatividad debe saber vender su producto, tanto a sus alumnos, como a los padres, así como a la comunidad educativa y también a las autoridades administrativas y municipales. El cumplimiento de esta competencia exige, por parte del maestro, creer firmemente en el poder que tiene la creatividad, vivir creativamente y poner pasión en la estimulación de esta capacidad. Si tú no vives con un espíritu creativo es muy difícil que puedes contagiar a tus alumnos.

El profesor que comience a enseñar creatividad en su aula se encontrará durante las primeras semanas expresiones vacías en las caras de sus alumnos, ya que piensa que ellos no pueden tener ideas. Luego, el vacío desaparecerá, y hacia el fin del semestre, los alumnos, generalmente, contarán en su haber con un gran número de ideas sobre las que se puede trabajar.

Algunos especialistas consideran que la curiosidad es el corazón de la creatividad, e implica inquietud, crítica, hacer preguntas, plantear problemas para penetrar más a fondo en las cosas y dominarlas mejor. La curiosidad natural del niño bien dirigida es el móvil que le conduce a un afán de saber. **ROUSSEAU** escribe que hay que dejar que el mismo niño invente la ciencia y no que la aprenda.

La curiosidad se desarrolla dándole oportunidad al niño a que observe los fenómenos de la naturaleza y todo cuanto le rodea, e investigue el por qué de las cosas. De esta forma la mente se vuelve activa e inquisitiva, tal como se puede comprobar cuando un niño se encuentra ante una cosa nueva, cuyo único deseo es conocerlo completamente y descubrir su interior. La curiosidad nos conduce a la creatividad. Para ser creativos hay que tener curiosidad por todo y no rechazar nada. Hay que estar atento a lo que piensan y dicen otras personas que se mueven en entornos diferentes. Hay que recoger ideas de todas partes y éstas alimentarán una nueva reflexión global.

El instinto de exploración, motivado por la curiosidad, es lo que hace al hombre ser audaz y arriesgarse en busca de una aventura, y es de este modo como puede darse la invención y el descubrimiento. La vida de los sabios, pintores, músicos y de los grandes inventores está llená de anécdotas pintorescas. Por ejemplo: **MOZART** imaginaba sinfonías completas antes de haberlas escuchado; **ARQUIMEDES** descubre su célebre principio descansando en su baño; **EINSTEIN** era un hombre joven, con una curiosidad insaciable, que trabajaba en una oficina de patentes cuando escribió su artículo revolucionario acerca de la relatividad.

La audacia intelectual es una de las facetas del niño que ha sido poco cultivada en nuestros centros escolares. Esta tarea no puede quedar al azar, sino que ha de ser atendida dentro de una programación de forma sistematizada. Así se podrán conseguir alumnos que tengan confianza en lo que hacen y no tengan miedo ni a la crítica, ni a la malevolencia, ni a los fallos. En estas condiciones, el niño ve las cosas desde una perspectiva poco frecuente, y, entonces, el pensamiento es capaz de romper muchos estereotipos que existen a nuestro alrededor.

¿Tienes incorporado en tu currículo la estimulación de la creatividad?

E) FUNCIÓN INNOVADORA

"La innovación no está reservada a la élite, sino debe llegar a las escuelas, institutos, centros universitarios y a todo tipo de organización educativa".

FRANCISCO MENCHÉN (2008)

La innovación es un proceso íntimamente relacionado con la creatividad. La capacidad creadora del ser humano es el punto de partida para el desarrollo de la innovación. Podemos decir que la creatividad es un proceso expansivo, mientras la innovación es la creatividad aplicada. Introducir creatividad e innovación en un centro educativo supone una fuerza y una palanca que va más allá del simple poder jerárquico.

Las escuelas necesitan maestros y maestras capaces de generar nuevas ideas para poder responder de forma eficaz a las turbulentas fuerzas externas y en ocasiones internas. Hay que romper con la tradición y mirar las cosas de una forma diferente. Los miembros de un claustro de profesores deben crear nuevas maneras de desarrollar tareas, procesos y producir proyectos y programas de una forma diferente. Pero no basta con alumbrar nuevas ideas, es insuficiente, es imprescindible llevar a la práctica esas ideas. Algunos estudiosos han denominado a este proceso: "Círculo de Leonardo" en referencia a LEONARDO DA VINCI, el genio más universal de la innovación.

Innovar no es algo instantáneo ni individual ni aislado, sino algo que ocurre de una forma procesual, de forma colectiva, y no es un fenómeno únicamente mental o neuronal, sino más bien social. Para ser innovador, hay que ser explorador. Entendemos por innovación un proceso de transformación que aporta un valor añadido, en comparación con lo ya existente, que se desarrolla paso a paso. Innovar comporta activar nuevos conocimientos, habilidades y actitudes. Innovar significa cambiar y mirar al futuro. La innovación que no provoca algún tipo de cambio no se puede calificar de éxito.

Creemos en la función innovadora del maestro. La innovación debe formar parte de la misión y visión de la escuela o instituto, y la capacidad de innovar debe ser uno de los valores culturales prioritarios. Estamos ante una realidad sociológica marcada por el cambio, fenómeno que se ha instaurado como única realidad fija, duradera e inmutable. En la era del cambio y de la transformación, la innovación se constituye en clave de supervivencia para toda escuela moderna. El tutor en el desarrollo de su función innovadora debe encontrar nuevos caminos a través de la innovación para ofrecer y sugerir a los alumnos nuevos horizontes y la química adecuada para que la creatividad pueda florecer entre ellos.

La innovación no surge de forma espontánea, no aparece sólo porque un equipo directivo esté convencido de ello. La innovación ha de ser gestionada por el tutor siguiendo unas pautas determinadas: planificar, asignar responsabilidades, contar con los recursos necesarios, controlar los resultados obtenidos, e iniciar nuevas innovaciones. No existe un modelo óptimo de gestión de la innovación, depende del tipo de escuela. En cualquier caso, las improvisaciones no funcionan.

La función innovadora permite al tutor buscar nuevas formas de aprovechar el potencial creativo de sus alumnos y alumnas y conseguir que todos aporten lo mejor de sí mismo; es una

mejora planificada, que surge como consecuencia de necesidades detectadas en el sistema. La necesidad impulsa el cambio que da lugar a un proceso innovador. A través de la innovación se puede reinventar nuevas formas de entender y mejorar el trabajo.

Una innovación es algo diferente de lo que se ha hecho antes, pero eso no basta: no puede ser simplemente extravagante o excéntrico. Debe "funcionar". Hay que crear entornos innovadores que apoyen la flexibilidad, la diversidad de las personas y se estimule la creatividad, donde se potencie la capacidad de asumir riesgos, el espíritu emprendedor para tener éxito y causar impacto.

Nos encontramos en una época en la que todo se transforma rápidamente, los acontecimientos son de muy corta duración, por lo que el cambio se ha instaurado casi como la única realidad fija. **ROLF JENSEN (1999)**, experto danés, en su libro *The Dream Society*, teoriza sobre el advenimiento de la sociedad de los sueños, donde el componente emocional - valores, sentimientos y emociones - adquiere más relevancia que el componente racional. La innovación y la imaginación serán los ingredientes básicos de un nuevo modelo de educación para la sociedad del siglo XXI.

Un centro innovador debe propugnar el intercambio de experiencias, compartir las ideas, la colaboración y la formación de pequeños grupos de trabajo. En el entorno de los equipos de trabajo, la creatividad se mata muchas más veces que las que se apoya. No se trata de que alguien esté en contra de la creatividad, sino que se mina inconscientemente todos los días, por maximizar los imperativos de la ley como coordinación y control.

El tutor tendrá que luchar con los mitos que existen en torno a la gestión de la innovación, tales como: la innovación implica incertidumbre y ambigüedad, obtener resultados creativos exige tiempo y los triunfadores son esencialmente pragmáticos y no se detienen a soñar. Estos mitos tienen que desaparecer y en su lugar, se ha de crear una nueva mentalidad en la que se destaque que, hay que aprender a vivir con la incertidumbre y la ambigüedad, las ideas o productos creativos pueden surgir en cualquier momento, si existe el clima adecuado y crear un clima para que aparezca la creatividad no debe ser la excepción, sino lo habitual.

En este contexto de cultura innovadora hay que suponer que el fracaso no sólo se tolera, sino que se celebra. Los fracasos, las equivocaciones, los errores también forman parte del éxito. Un campeón no es una persona que nunca se equivoca. El famoso director de cine **WOODY ALLEN (2002)** dice: *“Si no te equivocas de vez en cuando es que no te arriesgas”*

Cuanto más innovadora es una escuela o instituto mayor es su rigor. Crear y desplegar nuevas ideas innovadoras requiere una gran disciplina y excelentes procedimientos. Las organizaciones capaces de innovar generan un flujo permanente de ideas y transforman la creatividad individual en innovación colectiva. La innovación precisa de un razonamiento hipotético. Hay que esforzarse en innovar permanentemente como un signo de nuestra época. Es preferible mejorar 1.000 cosas en 1% que mejorar 1 sola en 1.000%.

Una centro educativo que invierte recursos en **I + D + i** no sabe cuál será la rentabilidad de esta inversión en el futuro. Generalmente la innovación se planifica para una trayectoria larga, es necesario crear cultura innovadora. Para conseguir una idea innovadora potente son necesarias mil ideas que no funcionan. La estructura de una escuela o instituto debe contemplar la posibilidad de estar en un proceso de innovación permanente. El resultado de este proceso es incierto.

¿Qué programas innovadores has incorporado en tu planificación?

REFLEXIONES FINALES

"El maestro tiene la impresión de estar solo, no únicamente porque ejerce una actividad individual, sino debido a las expectativas que suscita la enseñanza y a las críticas, muchas veces injustas, de que es objeto. Ante todo, desea que se respete su dignidad"

JACQUES DELORS (1996)

El maestro creativo es un hombre o mujer que trabaja con su corazón, no sólo con su cabeza; con el hemisferio derecho, creativo, de su cerebro y no sólo con el hemisferio izquierdo, lógico. Se siente cómodo utilizando la retórica, el simbolismo, la metáfora, y el diseño. Para estimular la creatividad, el educador debe poseer las características, actitudes, conocimientos y controles de comportamiento esenciales que le permitan crear una situación de aprendizaje total.

El maestro creativo responsable debe tener unos valores, objetivos, conocimientos y habilidades adecuadas para desarrollar visiones de futuro que puedan ser comprendidas y llevadas a la práctica. No sólo es suficiente tener la capacidad de vislumbrar aquello que otros no ven, sino para que resulte efectiva, se necesita grandes dosis de trabajo, comunicación y coraje.

El maestro creativo tiene que luchar contra las rígidas estructura y normas del sistema educativo tradicional; estará expuesto a que los padres y madres de sus alumnos le digan que favorece comportamientos diferentes de los que ellos estimulan en el seno familiar. También corre el riesgo de ser mal interpretado por autoridades de las que depende.

¿Qué es lo que hace falta para ser un maestro o profesor creativo?

El profesor creativo tiene su personalidad y estilo de enseñanza propia. No obstante, existe un núcleo de atributos comunes entre todos ellos: son muy sensibles, flexibles, imaginativos, deseosos de salirse de los caminos trillados; manifiesta empatía con todos los estudiantes; tienen recursos ingeniosos y dispone de gran capacidad para entablar relaciones cordiales. Además, disfruta con lo arriesgado y le gusta emprender trabajos difíciles.

El maestro creativo tiene que estar dispuesto a **reinventar y a reaprender** con sus alumnos y así descubrirá cosas nuevas. Experimentar, correr riesgos y tener errores serán comportamientos habituales. Esta nueva forma de entender la relación profesor-alumno supone modificar el concepto de éxito en la clase.

El maestro no debe olvidar que cada nueva generación es menos manejable y más manejadora. Cambia el modo de pensar, las actitudes y también las aptitudes. El cambio es la metafísica de nuestra era, pero las personas que están al mando han impuesto el cambio en lugar de fomentarlo.

BIBLIOGRAFIA

- Bohm, D y Peat, D (1988): Ciencia, Orden y Creatividad. Las raíces creativas de la ciencia y la vida. Barcelona. Kairós

- Bono, E. de (2002): Ideas para profesionales que piensan. Barcelona. Paidós.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. (1997): Fluir (Flow). Una psicología de la felicidad. Barcelona. Kairós.
- Csikszentmihalyi, M. (1998): Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona. Paidós.
- Csikszentmihalyi, M. (1998): Aprender a fluir. Barcelona. Kairós.
- Delors, J. (1996): La educación encierra un tesoro. Madrid. Santillana.
- Herrán, A. de la y González, Isabel (2002): El ego docente, punto ciego de la enseñanza, el desarrollo profesional y la formación del profesorado. Madrid. Universitas.
- López, M., Maturana, H, Pérez, A y Santos Guerra, M.A. (2003): Conversando con Maturana de educación. Málaga. Aljibe.
- Menchén, F. (2002): Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender. Madrid. Pirámide.
- Menchén, F. (2006): El producto creativo. Una revisión histórica. En Torre, S. de la y Violant, V., Comprender y evaluar la creatividad. Un recurso para mejorar la calidad de la enseñanza. Vol. 1. Málaga. Aljibe. págs.: 229 - 238.
- Menchén, F. (2007): La creatividad en el aula. Perspectiva teórico-práctica. Santiago de Chile. Arrayán.
- Menchén, F. (2008): La Creatividad y las Nuevas Tecnologías en las organizaciones modernas". Madrid. Díaz de Santos.
- Morin, E. (2001): Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Barcelona. Paidós.
- Morin, E. (2006): Educar en la era planetaria. Barcelona. Gedisa.
- Torre, S de la y Moraes, M. Cándida (2005): Sentirpensar. Fundamentos y estrategias para reencantar la educación. Málaga. Aljibe.