

|  |
| --- |
| M.U.I. enseñanza y Aprendizaje Cc. Ciencias experimentales, Sociales y Matemáticas  |
|  Los mapas conceptuales en la enseñanza. |
| NOMBRE | Elizabeth granados Avendaño |
| DOCENTE | Ángel Luis Pérez Rodríguez | Segundo Cuatrimestre |

Título: ¿Mata la escuela la creatividad?

La curiosidad es el medio empleado desde pequeños para explorar o conocer lo que nos rodea, acción que viene impregnada de toques de creatividad e imaginación. Siendo estas últimas, habilidades que provienen desde nuestro nacimiento y con las cuales se soporta la curiosidad, demostrándose científicamente su existencia pero su desvanecimiento con el paso del tiempo, de modo tal que conservarla y cómo lograrlo es el gran enigma.

En este mismo sentido, en busca de los factores que inciden en la disminución de estas habilidades; se señala como principal responsable, al sistema educativo. Hecho que ratifica Kevin Robinson al pronunciar lo siguiente: las escuelas matan la creatividad.

Tras esta afirmación, se dice que nuestro sistema educativo se basa en la idea de habilidad académica. Y para ello, existe una explicación, en el mundo; no había sistemas educativos antes del siglo XIX. Todos surgieron para cubrir las necesidades de la industrialización, lo que implico a la educación ceñirse a un modelo económico, y ser optado, como un medio de producción de materias útiles para el trabajo. Relegando en las personas su gusto por la música, las artes, el juego, etc., con el argumento de no conseguir empleo ejerciendo esas actividades. Y la consecuencia es que muchas personas talentosas, brillantes y creativas piensan que no lo son, porque aquello para lo que eran buenos en la escuela no era valorado o incluso era estigmatizado.

Tras este hecho, Robinson señala la importancia de involucrar las materias interdisciplinares y las áreas disciplinares (siendo estas las preponderantes en el sistema educativo) con igual grado de importancia a fin de fomentar un pensamiento divergente. Donde se dé lugar, al estudiante de obtener varias respuestas a una misma pregunta. Y de este modo, permitirle actuar con serenidad, no se le sea señalado el error, viva la multi-causalidad de un fenómeno, olvide la presión de la respuesta correcta y así, paulatinamente alejarse del sistema tradicional que coarta (asfixia) su creatividad.

Y de este modo, impulsar en el estudiante y profesor nuevas prácticas a realizar. Por ejemplo, el docente debe plantear preguntas con diversas respuestas y premiar las contestaciones inesperadas en vez de censurarlas. Siendo este, el espíritu del modelo Montessori donde se intenta aprovechar al máximo en cada niño su potencial en todos los ámbitos de la vida y se trabaja sobre pregunta ¿Qué hacer en mis estudiantes para marcar a diferencia en el mundo que les rodea?

Por su parte, los estudiantes deben dar por omiso la penalización al error y retornar a la imaginación y la creatividad, implicando en ellos arriesgasen. No tener miedo a equivocarse. Y así, concebir el equivocarse como un medio para crear algo original y al llegar a ser adultos no haber perdido su capacidad, como ocurre con el paso de los años en un sistema que estigmatiza los errores y como resultado de ello, educa a la gente para que deje sus capacidades creativas.

Con esto, se recuerda a Picasso quien comenta *todos los niños nacen artistas. El problema es seguir siendo artista al crecer.* Viéndose con claridad en nuestros días que no nos volvemos más creativos al nacer, más bien nos hacemos menos creativos. O más bien la educación nos hace menos creativos. Argumento que daría, respuesta al título con que se titula el artículo divulgativo.

En este orden de ideas, la imaginación humana es un medio para evitar la muerte progresiva de la creatividad. Siendo está tan importante en educación como la alfabetización, todos nacemos y poseemos creatividad, el problema es conservarla en un sistema educativo como el responsable de coaccionar al estudiante cuando emite sus respuestas, pues el afán de saber lo correcto obstruye su creatividad.

En este sentido, el docente como orientador del proceso de aprendizaje en el estudiante debe estar atento en compañía de los padres de los niños para no permitir que se coarten los espacios que son esenciales en el ser humano, como lo es jugar en su infancia, estigmatizado como “pérdida de tiempo” sin saber que el juego es un proceso creativo que fomenta la imaginación, la resolución de problemas, el pensamiento crítico, etc. Donde los niños aprenden a aprender, a tomar la iniciativa o hacer preguntas para crear y resolver sus propios problemas. Argumento respaldado por la neurociencia al afirmarse que “a medida que los niños juegan, se activan las conexiones en el cerebro y se solidifican” Carlsson-Paige.