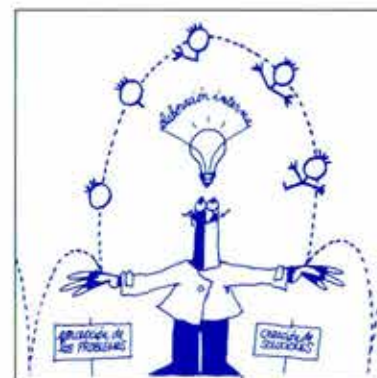


La creatividad no es un mito o un don especial de los dioses

Un CURSO sobre «Resolución Creativa de Problemas»

— Jesús Garrido —

Con frecuencia se afirma que no somos creativos pero, según algunos, sería más correcto el decir que sólo ejercemos de creativos en algunas facetas de la vida. Para David N. Perkins, por ejemplo, autor del «Pensamiento Inventivo» en el Proyecto de Inteligencia Harvard, la creatividad no es un mito o un don especial de los dioses: todo el mundo es capaz de ser creativo y su «metodología del diseño» quiere ser una prueba de ello. Otra cosa, por supuesto, es la genialidad, reservada sólo a unos cuantos; pero la creatividad es cuestión de actitud y entrenamiento. Parece oportuno, pues, insistir de vez en cuando en el tema, tal como lo hemos hecho en otras ocasiones en nuestra Revista PM.



Dinámica del Curso (35 horas)

Para ser prácticos, describimos en qué consiste un CURSO PM sobre «RESOLUCIÓN CREATIVA DE PROBLEMAS (RCP)» y cuáles son las 5 partes de las que consta:

1. Resolución creativa de problemas.
2. Juegos creativos.
3. Habilidades básicas.
4. Teorías sobre la creatividad
5. Bibliografía

1. RESOLUCIÓN CREATIVA DE PROBLEMAS (RCP)



La RCP consta de 6 fases: sensores / datos / problema / idea / solución / aceptación. Veremos en qué consiste cada una de ellas y

con qué tipo de actividades se desarrollan a lo largo del Curso RCP/PM.

Hay que tener en cuenta, por supuesto, que cuando se habla de RCP no se abarca con ello todo posible estudio de la creatividad: existen otros múltiples enfoques: los modelos de creatividad, la creatividad en las asignaturas, la personalidad creativa, los clubs de creatividad, etc. De todos

ellos daremos un informe más conciso, más adelante, en el apartado nº 4 sobre «teorías» y en la página 35 el nº 5 sobre «bibliografía».

Sin embargo, el estudio de la RCP se considera de los más prácticos no sólo porque intenta, en primer lugar, la creación de productos que resuelvan problemas —y medir, por tanto, con objetividad la eficacia de la creatividad— sino también porque ofrece una estructura del proceso creativo que puede después aplicarse fácilmente al mundo específico de cada asignatura.

Además, es necesario recordar que la RCP no debe confundirse con la simple resolución de problemas sino que, al decir «creativa» quiere añadir que se construyen las bases de una nueva situación creada: no es, por tanto, un medicamento que cura, y ya está, sino una vacuna que genera nuevas defensas para que en el futuro el problema no vuelva a surgir.

1.1 «sensores»



El primer paso en la RCP está en la detección del problema, darse cuenta de que algo no funciona; lo cual no es muy fácil: muchas personas, acostumbradas a una situación, conviven con esa forma de estar.

Cuando el problema se detecte, estará ya en fase avanzada y no será fácil resolverlo. Para crear un cierto «estado de alerta», el Curso entrena a sus asistentes con diversos tipos de actividades:

- descripción gráfica de «sensores» en el cuerpo humano, que detectan inmediatamente cualquier anomalía o incapacidad: los «corpúsculos de Passini-Messner», detectores de la presión, el calor, el dolor; los registros en el «hipotálamo» del hambre, sed, sexualidad, temperatura y emociones básicas; los «otolitos» que indican el desequilibrio en el oído; los «baroreceptores» que acusan la presión de la sangre en las arterias; el nodo de «Aschoff-Tawara» que controla la autonomía del corazón, su carga y descarga como la de una pila eléctrica... y, por ejemplo, los bigotes del gato que controlan todo cuanto pasa alrededor de su nariz.
- producción creativa de «sensores» para detectar problemas en la escuela: sitios dónde se colocarían, personas, situaciones, qué registraría, cuándo saltaría la alarma, etc.
- bloques «personales» que impiden el funcionamiento e los sensores: 4MAT, pensamiento / sentimiento, actividad / observación
- bloques «sociales» y «situacionales» ante la creatividad
- actitudes: cuadro de los que buscan resultados / los que ven sólo obstáculos
- los sensores «iii»: detectar a quienes tienen influencia, interés e imaginación en el grupo para resolver el problema

1.2 «recogida de datos»



Es el segundo paso en la RCP: saber recoger los datos que pueden entrar tanto en la generación del problema como en su solución posterior.

- se desarrollan 5 técnicas de observación: visuales (lo que se ve), auditivas (lo que se oye), kinestésicas (lo que se hace), de sentimientos (que comunicó), de impresiones (experiencias que dijo haber tenido)
- en un primer ejercicio, cada cursillista presenta datos de un problema con los 5 tipos de observación, utilizando para ello un mural donde coloca recortes de anuncios adecuados para ello.
- en un segundo ejercicio, presentación de sí mismo, también de las 5 formas: auditiva, visual, kinestésica, sentimientos, impresiones de experiencias tenidas.
- se diseña un primer intento de 5 condiciones creativas: liberación - fluidez - variedad - originalidad - utilidad, y se valoran en este sentido los trabajos hechos, terminando con un canto que lo resume: dónde están los creativos... quiénes son... cómo són... cuándo eres... por qué... etc. Cada pareja del grupo responde completando con la respuesta y danzando.
- se construye un anuncio publicitario creativo (5 condiciones), haciendo primero un cuadro de triple entrada que resuelva supuestamente un problema personal (fisiológico, seguridad, afecto, valoración, perfección) con una leyenda a elegir entre 7 variedades (recoge sentimiento, idea, animación, pregunta, información, directriz, crítica, respuesta) y utilizando las formas más usuales de la creatividad (analogía, solución, símbolo, comparación, demostración, testimonio, escena, lenguaje in, presentación personal experto, morfología funcional, ritmo, frases de rumor, grupo, etc)
- representación de una fábula, vestidos todos de animales diferentes que observan a uno de ellos que tiene problemas: recogida de las 5 clases de datos
- ejercicio de sistemas de "preguntas" a cosas, animales, vegetales, personas, con 3 variantes: encuesta, escala, entrevista.

* **HABILIDADES BÁSICAS:** observación por sentidos, características, diferencias, semejanzas, variables, agrupaciones, clasificaciones (Cfr. "Proyecto Inteligencia Harvard" (PIH)).

1.3 «definir el problema»

Si se ha logrado detectar la situación problemática (1.1) y se recogieron bien los

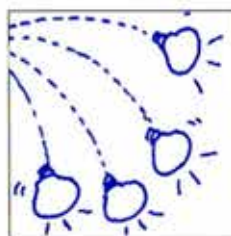
datos (1.2), es necesario hacer ahora un esfuerzo para «definir el problema». Es el mejor modo de construir después una buena idea en vías de solución.

Utilizamos cinco tipos de ejercicios para definir el problema:

- localizar "sujeto + acción (sa)" que intervienen en el problema: los encargados (s) no se responsabilizan (a); y así haciendo lista de cada implicado
- traducir todas esas acciones en "sinónimos" más concretos: no se responsabilizan = abandonan, dejan a medio hacer, no corrigen, etc.
- definir el problema según "diversos emisores": cómo lo ven personajes diferentes
- el juego de la "escalera de la abstracción": se traza en el suelo y cada uno sube diciendo el problema y el porqué; en el siguiente peldaño busca la solución hasta que se pasa diciendo soluciones que no están a la altura de nuestros pies -o se, nivel de abstracción muy alto, insoluble-; entonces desciende y se coloca en el peldaño adecuado, realista.
- finalmente el "punto caliente", haciendo grupos nucleares del porqué y el cómo, relacionando unos problemas con otros y presentando los puntos clave en cada núcleo.

* **HABILIDADES BÁSICAS:** llegar a la "hipótesis" de cuál será el problema. (PIH)

1.4: «encontrar la idea»



Todo viene encadenado: si has detectado la situación problemática, recogiste bien los datos, has identificado cuál puede ser el problema, surge

ahora la necesidad de encontrar una idea que pueda solucionarla.

Los ejercicios son múltiples y se presentan aquí como prototipos agrupados, en la imposibilidad de describir a cada uno:

- 1.4.1 una reflexión previa - con luz y música adecuada - con las "frases profundas" de grandes creadores sobre la idea creativa: Marañón, Bergson, Pau Casals, Paul Valéry, Rodin, Falla, Hemingway, Ortega y Gasset, Strawinsky, etc)
- "logística": músicas diversas, instrumentos, pintura, guiñol, disfraces, papel, etc.
- usar diversos modos de "promoción de ideas (pid)"

1.4.2 pid "analógico": 6 clases de música, cada minuto cambiando, buscar cadena de palabras que te sugiere cada una; después, recuerdos que te trae; finalmente, soluciones a un caso dado, siguiendo el ritmo de cada música.

- en ese mismo estilo, pero usando otra logística de fondo, comparaciones, parábolas, esquemas, mimos, combinaciones múltiples de objetos, analogías por pares, convertir palabras en otras, objetos en otros, etc.

1.4.3 pid "antitético": usos no convencionales de un objeto, usos contradictorios, lo mismo con personas, aumentarle algo nuevo y cambiarle de sentido, verbos con acciones contradictorias, cambiar de profesiones, situaciones disparatadas, etc.

1.4.4 pid "morfológico": describiendo todas las funciones de algo; cambiar objeto por su función: bici por hacer músculo, gafas por ver mejor; explicarle a un marciano por qué necesito cada cosa y no cómo se llama; preguntarle a él no los nombres sino el uso; describir defectos de función en algo; juego del para qué hasta que no da más de sí porque se han agotado las funciones o vuelve la rueda a lo mismo: esto para esto, y esto para esto, esto para esto... y esto para lo primero; mecanismos automáticos de destrucción que llevaría cada persona o persona cuando no funciona; juegos de no puedo vivir sin porque...; con qué se supliría si...; necesidades básicas, objetos imprescindibles (cuadro de anuncios); qué haría más feliz a cada profesión para cumplir su función; debería surgir por generación espontánea un... en... para...; si le compro un... a... ¿qué pasará?; qué pasaría si le falta...; no decir: la lámpara no funciona sino la lámpara se ha fundido y no decir... sino...

- montar un "cuadro morfológico" de doble entrada: en vertical, y cada lista al lado de la otra, 10 nombres de personajes, 10 sitios interesantes, 10 acciones significativas, 10 obstáculos; después, horizontalmente, combinar el personaje 3 con el sitio 5, la acción 9 y el obstáculo 3... y así sucesivamente.

1.4.5 pid «aleatorio»: "el juego combinatorio parece ser la característica esencial del pensamiento creador" (Einstein)

- utilizar palabras "inductoras" y que llevan a darle sentido casual a una frase con 6 palabras distintas
- palabras "revolucionarias" metidas en un texto, a ver que combinaciones salen
- palabras vitales "trasplante" que regeneran el sentido de algo
- lo de "músicas despistadas": no se sabe cómo un rock se metió en la ópera
- la "suerte del pajarito": describir una situación importante y abrir aleatoriamente la página de un libro de consejos a ver qué le dice o de papeletas previamente escritas.
- mezclar tres o cuatro "frases célebres" entre sí, a ver qué sale
- de repente me encontré con...

1.4.6 otro tipo de actividades "mixtas":

- pasear una idea por diferentes asignaturas "interdisciplinares" y combinar resultados
- seguir la técnica SCAMPER: Sustitu-

ción, Combinación, Adaptación, Modificación, Posición, Eliminación, Revés... sobre una misma idea

- seguir el esquema de Guilford: "contenidos" (visual, auditivo, simbólico, semántico, kinestésico); "productos" (unidades, clases, relaciones, sistemas, transformaciones, implicaciones); "operaciones" (evaluación, convergencia, divergencia, memoria, cognición) y promover ideas según cada apartado.
- juegos de "metamorfosis"

* **HABILIDADES BÁSICAS:** *cambios, analogías, relaciones (PIH)*

1.5: «la solución»



Después de las 4 fases anteriores -sensores, datos, problemas, idea- es necesario afrontar la solución. Así como la búsqueda de la idea tienen un

matiz básicamente divergente, ahora es el momento de buscar con sentido convergente la solución más adecuada.

- ejercicios de distinción entre "razón" y "criterio": (lleva las botas porque está lloviendo (r) y lo que me mueve a ello es la salud (c))
- tipos de "criterios" para elegir una solución: durable, atractivo, cómodo, seguro, económico, manejable, efectivo, viable, rapidez, etc.
- cuadro de "doble entrada CS": 8 criterios (c) aplicados a las 3 soluciones (s) mejores para un tema determinado.
- juegos (DD), "Deber y Deseo", en función de los 7 criterios, con el fin de atender al mundo emocional en la elección de una solución
- aplicación de "escalas" de valoración en la solución elegida, si quiere todavía perfeccionarse en función de ventajas / desventajas ante cada criterio

* **HABILIDADES BÁSICAS:** *evaluación de diseños, de Perkins, en "Pensamiento Inventivo" (PIH)*

1.6: «aceptación de la solución»



En general suele creerse que lo más difícil es dar los 5 pasos anteriores: sensores, datos, problema, idea, solución; pero a veces sucede que la cosa no

llega al final porque la solución no es aceptada por los implicados en el problema. De ahí que la participación de todos

en los pasos previos es una buena base para la aceptación; sin embargo, no siempre es posible esa participación o, al final, aunque a todos les parezca bastante bien, nadie quiere comprometerse.

De ahí que es necesario estudiar bien esta fase 6, si queremos que no se frustren a veces soluciones creativas (liberadoras, fluidas, varias, originales, útiles). O, tal vez, volver a empezar, porque alguna fase se llevó incorrectamente.

- análisis de "asistencias" y "resistencias" al cambio que puede suponer la integración de un producto creativo: cuadro doble del quién, qué, cuándo, cómo, dónde, por qué de AS/RES
- prueba del PERT: análisis de personas que se responsabilizan, compromiso, tiempos, actividades
- cálculos de "extrapolación": ¿qué pasa si no se logra?
- las 7 variables del cambio: ventaja relativa, compatibilidad, complejidad, experimentación, observación, calidad gentes, formas de comunicación del cambio
- juego de pares: qué oportunidad / qué problema
- ¿cómo reducir la resistencia al cambio?; 14 actitudes: documentos PM

* **HABILIDADES BÁSICAS:** *la "imaginación espacial", ¿cómo colocar en el espacio real el producto creativo elaborado en grupo? (PIH)*

2. JUEGOS CREATIVOS



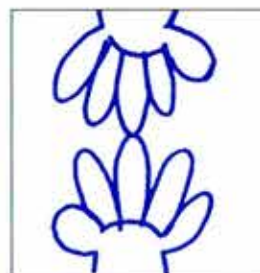
Cada hora y media se toca la campana e irrumpe en el curso una persona disfrazada de mago, matemático, físico, jugador de naipes, barman, economista, barbero, barquero, banquero... y presentan un "juego creativo". Para solucionarlo, ofrecen, verbalmente - visualmente - kinestésicamente, una serie de datos que dan las pistas para su solución.

Son juegos que no necesitan conocimientos previos de las asignaturas sino simplemente capacidad de observación y de trabajar con los datos que te ofrecen. Cada uno ha de pensar en silencio la solución que se le ocurre y, en todo caso, puede hacer alguna pregunta sobre los datos, pero sin buscar otras pistas que las que se dieron en la otra información.

Después de 2 minutos, el presentador se va. Sigue el Curso con el programa establecido y, a la mañana siguiente, se ofrecen las soluciones dadas por los mismos cursillistas o explicadas por el que presentó el problema.

Con ello se pretende mantener un clima de creatividad durante todas las jornadas.

3. HABILIDADES BÁSICAS



Como suplemento al curso se explican y hacen ejercicios sobre las "habilidades básicas" que un buen camino de creatividad lleva consigo.

Para ello, se cuenta, entre otros, con el Programa «Inteligencia Harvard» y sus actividades de razonamiento básico: características, diferencias, semejanzas, variables, grupos, clasificaciones, hipótesis, cambios, analogías, relaciones, imaginación espacial y pensamiento inventivo.

El informe y trabajo sobre cada uno de estos aspectos se presenta paralelamente a cada una de las 6 fases de la RCP y constituyen, al mismo tiempo, un esquema de trabajo para fortalecer los objetivos que se pretenden.

4. ¿QUÉ ES CREATIVIDAD?



Se presenta el panorama de modelos, técnicas y definiciones que la creatividad ha generado en su entorno, las diferencias que

presenta cada propuesta, escuelas que existen con dedicación preferente al desarrollo creativo, programas específicos para su estudio y condicionamientos básicos que ha de tener un currículum para fomentar el aprendizaje creativo en sus alumnos.

5. BIBLIOGRAFÍA



Hemos insistido en recoger solamente publicaciones -casi todas accesibles- que llevan explícitamente el signo e intención de

«creatividad». Capítulo aparte merecen los libros dedicados a otros dos capítulos: "aprender a pensar" y "resolución de problemas". Sin duda son muy importantes y constituyen la mejor base para un acto creativo, pero hemos seleccionado solamente lo conectado en directo con la creatividad.

- AGÜERA, I. Curso de creatividad y lenguaje. Narcea 1993
- AITKEN, J. Tecnología creativa. Morata 94
- ALLEN, M. Creatividad morfológica. Herreo Hos, México 1967
- AZNAR, G. La creatividad en la empresa. Píkos-Tau 1974
- BARRON, F. Personalidad creadora y proceso creativo. Marova 1976
- BASSAT, L. El libro rojo de la publicidad. Folio 1993
- BATATO, K. Tecnología educativa: creatividad 6º cursos. Santillana 1974
- BEAUDOT, A. La creatividad. Narcea 1981
- BODEN, M. La mente creativa. Gedisa 1994
- BORTWICK, G. Hacia una educación creativa. Fundamentos 1982
- BRUNER, S. Desarrollo cognitivo y educación. Morata 1988
- CALLEJAS, J. El teatro educa. Narcea 1988
- CELA, J. Sugerencias para una lectura creadora. Aliorna 1988
- CERVERA, J. Cómo practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años. Cíncel 1981
- CLARE, C. El arte en el niño en edad escolar. Ceac 1978
- CODA, Creatividad teatral. Alhambra 1987
- COMPLÓ, J. Actividades creativas en la educación especial. Ceac 1984
- DARROW, F. Actividades para el aprendizaje creador. Paidós 1965
- DAVIS, G. Estrategias para la creatividad. Paidós 1975
- DE BONO, E. El pensamiento lateral. Barcelona 1974
- DE BONO, E. ¡Eureka!: historia de la invención; de la rueda al computador. Labor 1975
- DELCLAUX, F. Silencio creador. Rialp 87
- DESROSIERS, R. La creatividad verbal de los niños. Oikos-Tau 1978
- DÍAZ, C. La creatividad en la expresión plástica. Narcea 1987
- DIEZ, M. Creatividad en EGB. Marova 80
- EDWARDS, B. aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Blume 1984
- FAURE, G. El juego dramático en la escuela. Cíncel 1981
- FOSTER, J. Desarrollo del espíritu creativo del niño. Cultural México 1976
- FUSTIER, M. Pedagogía de la creatividad. Index 1975
- GARDNER, H. Arte, mente y cerebro: una aproximación cognitiva a la creatividad. Paidós 87
- GERVILLA, A. La creatividad en el aula. Innovare 1986
- GIMENO, J. La educación de los sentidos. Santillana 1986
- GLOTON, R. Creatividad en el niño. Narcea 1972
- GLOVER, J. Handbook of creativity. Plenum Press. N.Y. 1989
- GÓMEZ, M. Cómo hacer a un niño lector. Narcea 1985
- GUILFORD, J. Creatividad y educación. Paidós 1978
- GUILFORD, J. La naturaleza de la inteligencia humana. Paidós 1977
- HEINELT, G. Maestros creativos. alumnos creativos. Kapelusz 1979
- HERRENO, E. Entrenamiento en relajación creativa. Barath 1987
- IEPS, Expresión dinámica. Narcea 1977
- JONES, T. El educador y la creatividad del niño. Narcea 1973
- KAUFMANN, A. La invéntica. Nuevos métodos de creatividad. Mensajero 1973
- KESSELMAN, H. Espacios y creatividad. Búsqueda 1980
- KIRST, W. Desarrolle su creatividad. Mensajero 1974
- KOESTLER, A. El acto de creación. Losada 65
- KRISHNAMURTI, J. El estado creativo de la mente. Kier 1979
- LACAU, M. Didáctica de la lectura creadora. Kapelusz 1966
- LANDAU, E. El vivir creativo. Herder 1987
- LORENTE, R. Expresión musical - preescolar e inicial. Narcea 1981
- LOWENFELD, V. Desarrollo de la capacidad creadora. Kapelusz 1961
- MALRIEU, PH. La construcción de lo imaginario. Guadarrama 1971
- MARBACH, E. Curriculum creativo para preescolar y ciclo inicial. Narcea 1986
- MARÍN, R. Creatividad y educación. MEC 81
- MARÍN, R. La creatividad en educación. Kapelusz 1974
- MARÍN, R. La creatividad. CEAC 1980
- MARÍN, F. La formación para la creatividad. Uned 1989
- MARÍN, R. Técnicas del pensamiento creativo. Iee Politécnica Valencia 1975
- MARÍN, R. y DE LA TORRE, S. Manual de la creatividad. Vicens Vives 1991
- MASLOW, A. La personalidad creadora. Kairós 1987
- MATEO, E. Cómo fomentar la creatividad en la familia y en la escuela. Marsiega 1983
- MATUSSEK, P. La creatividad desde una perspectiva psicodinámica. Herder 1977
- MAYER, R. Pensamiento, resolución de problemas y cognición. Paidós 1986
- MENCHÉN, F. Fomentar creatividad en la escuela y en la familia. Miñón 1981
- MENCHÉN, F. La creatividad en la educación. Escuela Española 1984
- MERLINO, R. Cómo jugar y divertirse con palabras. Altalena 1981
- MOLES, A. Creatividad y métodos de innovación. Ibérico Europea 1977
- MONTERDE, F. Método Monterde para el desarrollo de la creatividad. PPU 1988
- MORENO, M. Experiencias e ideas sobre la música en la escuela. Narcea 1983
- MORET, Z. Palabras, juego y creatividad en los primeros grados. PAC 1981
- MORINE, H. El descubrimiento, un desafío a los profesores. Santillana 1981
- MOTOS, T. Prácticas de dramatización. Humanitas 1987
- OCDE. Organización creativa del ámbito escolar. Anaya 1983
- OSBORN, A. Imaginación aplicada. Velflex 60
- PARNES, S. Creative Behavior Guide book. Scribner's. New York 1967
- PARNES, S. The magic of your Mind. Buffalo, Bearly Limited 1981
- PAULOSKY, E. Espacios y creatividad. Búsqueda 1980
- PÉREZ MONTERO, M. El método de lectura creadora. ICE Oviedo 1976
- POVEDA, D. Creatividad y teatro. Narcea 73
- PRADO, D. La imaginación creadora. Lubricán 1980
- PRADO, D. El Torbellino de Ideas. Cíncel 82
- PRADO, D. Técnicas creativas y lenguaje total. Narcea 1988
- PRADO, D. Modelos creativos para el cambio docente. CEC Santiago 1987
- PRADO, D. Manual de activación creativa. CEC 1987
- RGUEZ, Estrada, M. Manual de creatividad. Trillas 1985
- RODARI, G. Gramática de la fantasía. Avance 73
- ROGERS, C. Libertad y creatividad en educación. Paidós 1975
- ROUGEOREILLE, F. La creatividad personal. Atenas 1974
- ROZET, J. Psicología de la fantasía. Akal 81
- SÁNCHEZ, Talleres literarios. Montesinos 85
- SÁNCHEZ, J. Enseñar literatura. Laia 1987
- SANTIAGO, E. Programación actividades creativas en lengua. Escuela Española 1990
- SEVILLANO, M. Enseñanza y aprendizajes creativos. Uned 1987
- SIKORA, J. Manual de métodos creativos. Kapelusz 1979
- SHULMAN, L. Aprendizaje por descubrimiento. Trillas 1979
- SLADE, P. Expresión dramática infantil. Santillana 1978
- SOLER, E. El despertar de los sentidos. Escuela Española 1986
- TAPPOLET, U. Las marionetas en la educación. Científico-Médica 1982
- TORRANCE, E. Orientación del talento creador. Troquel 1969
- TORRANCE, E. La enseñanza creativa. Santillana 1976
- TORRANCE, E. Educación y capacidad creativa. Marova 1977
- TORRE, S. de la. Creatividad, teoría y práctica. Sertesa 1981
- TORRE, de la. Creatividad: qué es, cómo medirla, cómo potenciarla. Sertesa 1981
- TORRE, S. de la. Creatividad plural: sendas para indagar sus perspectivas. PPU 1984
- TORRE, S. de la. Educar en la creatividad: recursos para el medio escolar. Narcea 1987
- TORRE, S. de la. Aproximación bibliográfica a la creatividad. PPU 1989
- TORRE, S. de la. Evaluación de la creatividad. Escuela Española 1991
- ULMAN, G. Creatividad. Rialp 1972
- VERALDI, G. Psicología de la creación. Mensajero 1987
- WEISBERG, R. Creatividad, el genio y otros mitos. Labor 1987
- WEISMAN, P. La creatividad y el teatro. Siglo XXI, 1967
- WIENER, J. Movimiento creativo para niños. Jimm 1972
- WILLIAMS, F. A total creativity program Kit. New Jersey, Englewood Cliffs 1972. N.J. Educational Technology Publications.
- WILLIAMS, F. Classroom Ideas for encouraging thinking and feeling. N.Y. DOK Publishers, Inc. Buffalo. (2 vol.)

Centros de Estudio de CREATIVIDAD

1. Center for Creative Leadership, 5000 Laurinda Drive. P.O. Box P-1. Greensboro, NC 27402-1660
2. Center for Creative Learning, P.O. Box 619. Honeoye, NY 14471-0619
3. Creative Education Foundation, 437 Franklin St. Buffalo, NY 14202-1301
4. Interdisciplinary Center for Creative Studies, State University College at Buffalo, Chase Hall, 1300 Elmwood Avenue, Buffalo NY 14222-1095 (Master)
5. Revista "Innovación Creadora", ICE Universidad Politécnica. Camino de Vera, s/n. Apartado 2012. Valencia.
6. Revista "The Journal of creative behavior", State University College at Buffalo, 1300 Elmwood Avenue. Buffalo, N.Y. 14222.
7. Master Creatividad. Fac. de Filosofía y Letras, Universidad de Santiago de Compostela (David de Prado).