

# REVISIÓN DE LAS APORTACIONES EN CREATIVIDAD EN LA ENSEÑANZA ESCOLAR

## *Review of the creativity contributions in the school teaching*

*M<sup>a</sup>. del Mar Badia Martín  
Laura Jorba Rehues*

**RESUMEN:** *Si la creatividad se potencia y se aprende de forma integrada a los procesos de enseñanza-aprendizaje, puede ser la solución para responder a las nuevas necesidades emergentes. El objetivo de esta revisión es reflexionar sobre las propuestas existentes sobre creatividad. Inicialmente se ha elaborado un marco teórico que resume las principales aportaciones sobre el constructo creativo. En segundo lugar, con el fin de conocer el estado actual, se llevó a cabo una búsqueda de las iniciativas educativas que pretenden estimular la capacidad creativa del alumnado. Ante este contexto, se concluye que es necesario impulsar una educación basada en el potencial creativo, mediante programas educativos, juntamente con programas de formación docente. Las conclusiones extraídas nos invitan a reflexionar sobre la importancia de ofrecer al profesorado conocimientos sobre cómo estimular la creatividad del alumnado.*

**Palabras clave:** *educación en creatividad, programas educativos, formación de maestros.*

**ABSTRACT:** *If creativity is fostered and learnt integrated with teaching-learning processes, it may be the solution to answer the new emerging necessities. The aim of this review is to think about the existing proposals on creativity. Initially, it has been developed a theoretical framework, which summarizes the main contributions on the creative construct. Secondly, in order to know the actual status, it was carried out a research about the different educative initiatives that pretend to stimulate students' creative ability. Given this context, it is concluded that it is necessary to promote an education based on the creative potential, by means of educational programs, and together with training teachers programs. The conclusions drawn invite us to think about the importance of providing teachers knowledge about how to stimulate pupils' creativity.*

**Keywords:** *educating for creativity, educational programs, teachers training.*

## 1. INTRODUCCIÓN

Profesionales de diferentes ramas están reflexionando sobre la transformación que está experimentando nuestra sociedad. Bozu y Canto (2009) postulan que estamos en un momento de transición, evolucionando hacia una sociedad del conocimiento. Aquello central en este nuevo tipo de sociedad será el tipo de saber: la generación de un conocimiento activo y reflexivo. Esto implica pasar de la aplicación del conocimiento existente, a la creación de nuevo conocimiento. “El conocimiento necesario para llevar a cabo sus operaciones ya no se basa principalmente en la experiencia, sino que se genera mediante procesos activos de aprendizaje” (Innerarity, 2010, p.8). El futuro está lleno de problemas que piden mucho más que conocimientos: hacen falta soluciones creativas para afrontar los nuevos retos.

A pesar de esto, durante las últimas décadas la escuela ha reforzado un pensamiento analítico y lógico, fomentando la mayoría de las veces aprendizajes basados en la repetición y la reproducción. En contraposición, la realidad actual va encaminada a priorizar la resolución de tareas sin unas reglas prefijadas, la capacidad de innovar y de adaptarse a entornos nuevos.

¿Qué papel puede tener la creatividad en este nuevo escenario?

Podemos entender la creatividad como “la originalidad del pensamiento y de los planteamientos de los problemas, el ingenio constructivo, la habilidad de dejar de lado convencionalismos y procedimientos establecidos cuando no son apropiados, y el don para idear proyectos efectivos y originales” (Carreras, Valera y Reig 2006, p.6). La creatividad consiste en un marco de habilidades y actitudes que permiten expandir nuestras posibilidades, el pensamiento crítico, y encontrar nuevas soluciones.

Así pues: ¿por qué no impulsar una educación que pueda extraer los beneficios que nos aporta la creatividad?

A partir de la recopilación de las características principales del constructo (Huidobro, 2004) argumentamos que la creatividad tiene un alto valor educativo. Muchas de estas características definitorias podrían ser transportadas al mundo educativo para mejorar la calidad de los aprendizajes. Fuentes y Torbay (2004) afirman que dentro del

contexto académico la creatividad se puede trabajar de forma integral, desde una dimensión cognitiva, personal y social.

Estos elementos descritos son los que justifican el presente artículo. A continuación se establece el marco teórico; posteriormente, se presentan las iniciativas educativas que pretenden potenciar la creatividad del alumnado, y por último, las conclusiones extraídas.

## **2. APROXIMACIÓN AL CONCEPTO: DEFINICIONES Y SIGNIFICADOS DE LA CREATIVIDAD**

Son múltiples las definiciones que podemos encontrar de la creatividad. Tal y como explica López (1995), nos encontramos con infinitas definiciones, que nos traen a una diversificación de conceptos. Esto pasa porque se parte de diferentes enfoques, de diferentes ámbitos de aplicación, o bien haciendo referencia a determinados rasgos que caracterizan el constructo.

López (1995) enfatiza que la creatividad se activa como una respuesta ante los problemas. Afirma que el reconocimiento de una insuficiencia da vida a un movimiento que se manifiesta como búsqueda de nuevas conexiones. En este sentido, la idea de conectividad ha tenido una gran importancia. La creatividad es el arte de crear, pero la creación surgida de la nada no es posible.

También podemos explicar la creatividad a partir de tres dimensiones, que surgen de una síntesis de variadas conceptualizaciones de diferentes autores (Klimenko, 2008):

- La dimensión de procesos cognitivos y metacognitivos: la creatividad implica desarrollar las habilidades cognitivas, como por ejemplo observar, sintetizar, autorregular el pensamiento, flexibilidad, fluidez etc.
- La dimensión afectiva-motivacional: incluye la motivación intrínseca, autonomía, persistencia, confianza, autocontrol emocional, autoestima etc.
- La dimensión instrumental: hace referencia al manejo de las destrezas en las técnicas y en los procedimientos, y tener una experiencia en un campo concreto de trabajo.

El fenómeno incluye los procesos cognitivos más complejos del ser humano, pero también las experiencias evolutivas, sociales y educativas, y se puede manifestar en una infinidad de campos. Puede ser generalizado, alimentado y aprendido, a través de ambientes estimulantes, puesto que forma parte de las estructuras mentales comunes.

En resumen, es una forma de pensar, de actuar y de comunicar, que deja de lado las formas más habituales, para dar lugar a nuevas combinaciones en el pensamiento, las cuales se traducen en aportaciones capaces de mejorar las formas de vivir.

### **3. AUTORES Y APORTACIONES RELEVANTES HASTA LA ACTUALIDAD**

Desde los inicios de la historia, la creatividad ha estado asociada a la imaginación y a los fenómenos artísticos, alejada de la experiencia humana. En el siglo XX se empezó a considerar como una capacidad que hacía falta abordar desde la ciencia psicológica. ¿Qué hecho marcó este cambio?

Una fecha clave es la conferencia pronunciada por Guilford, el 1950, desde la American Psychological Association (APA), con el título Creativity. Guilford postuló que inteligencia y creatividad son capacidades diferenciadas, denominando al fenómeno de la creatividad pensamiento divergente. Esta nueva aportación permitió una reformulación: la creatividad tiene una identidad propia, y merece ser considerada un objeto de estudio independiente.

Este hecho implicó a partir de la década de los 70-80 un incremento de las producciones científicas centradas en conceptualizar el término, buscar indicadores de la creatividad y establecer diferencias entre otros constructos. Se elaboraron muchos recursos para promover el pensamiento creativo, por ejemplo (citados por López, 1995), la Lluvia de Ideas (Brainstorming) de Osborn (1960) o el método Sinéctica de Gordon (1961).

Partiendo principalmente de las revisiones teóricas de López (1995), Ruíz (2004), y Ferrando (2006), destacamos las siguientes aportaciones:

El pensamiento divergente que planteó Guilford se puede equiparar con el que De Bono (1970) introdujo como pensamiento lateral. Este autor se ha dedicado a desarrollar técnicas para estimular la creatividad, con un gran éxito comercial.

Durante los años 80, gracias al modelo de Amabile (1983), que integra varios procesos dando una gran importancia al ambiente sociocultural, se empieza a tener en cuenta el aspecto social de la creatividad.

A mediados de los 90 predomina el enfoque ecológico, con Gardner y Csikszentmihaly como representantes. El primero aplicó su teoría de las Inteligencias Múltiples al estudio de la creatividad (1997), y el segundo ha propuesto una teoría basada en la Teoría de Sistemas (1998).

Un importante representante de los estudios de la creatividad y la inteligencia es Sternberg, quien elaboró la Teoría Triádica de la Inteligencia (1985, 1988, 1996), y junto con Lubart, postuló la Teoría de la Inversión de la Creatividad (1995).

Torrance se centró en las causas del desarrollo de la creatividad en ambientes educativos. Es uno de los autores del Test de Pensamiento Creativo-TTCT (1974).

Y finalmente, De la Torre (1987) ha profundizado sobre la creatividad y la innovación dentro de los procesos educativos, recopilando una amplia gama de recursos para estimularla.

Tal y como resume Huidobro (2004), en un inicio la mirada se centra en el individuo; más adelante, se habla de unos procesos intelectuales específicos, para después avanzar hacia una idea más integral, enfatizando las influencias sociales, culturales y ambientales.

Actualmente son numerosos los centros de estudios que reconocen la creatividad, haciendo eco más allá del contexto científico. Los conocimientos llegan a un nivel más próximo de la sociedad, hecho que comporta una demanda creciente de soluciones para estimular la creatividad.

## **4. PRINCIPALES PARADIGMAS PSICOLÓGICOS**

### **4.1. El asociacionismo**

Defiende que el aprendizaje se produce básicamente por la asociación de estímulos, y así explica las respuestas creativas como una aplicación de aquello ya conocido a nuevos ámbitos. Prado (2004) explica que estas teorías aportan hipótesis interesantes en la generación de relaciones entre elementos, pero atribuyen al ser humano una actitud pasiva.

### **4.2. La psicología de la Gestalt**

Según esta perspectiva la creatividad es sinónimo de pensamiento productivo y solución de problemas. Para iniciar una nueva producción se necesita una percepción de nuevos conjuntos. Los estudios de la creatividad se realizan a partir de un proceso con diferentes fases, creando una nueva definición de un problema que antes estaba mal definido. La solución de problemas se produce por una experiencia de iluminación (insight).

### **4.3. La teoría cognitiva**

Estudia la creatividad como una forma de procesar la información que da lugar a productos originales. Se buscan las representaciones mentales que se llevan a cabo en el pensamiento, así como comparar estos procesos cognitivos con el pensamiento creativo y el no creativo, y determinar los factores que mejoran la creatividad.

### **4.4. La teoría humanística**

Su gran aportación recae en el estudio de la creatividad a partir de la personalidad y en identificar la creatividad con la autorrealización. La tendencia del hombre a la autorrealización es la mayor fuente de creatividad, puesto que ésta está vinculada al propio desarrollo humano, y por lo tanto, el fenómeno creativo se puede encontrar en cualquier aspecto cotidiano.

## **5. PRINCIPALES TEORÍAS EXPLICATIVAS DE LA CREATIVIDAD**

### **5.1. Perspectivas psicométricas**

#### ***5.1.1. Modelo de Guilford***

En su modelo denominado la Estructura del Intelecto (1967) Guilford establece tres dimensiones básicas de la inteligencia:

- Las operaciones: cognición, memoria, producción de divergencia, de convergencia, evaluación.
- Los contenidos: figurativo, simbólico, semántico, conductual.
- Los productos: unidades, clases, relaciones, sistemas, transformaciones, implicaciones.

Cruzando estas operaciones, contenidos y productos, se obtienen 120 factores. Guilford señala que el más importante para la creatividad es la producción de divergencia, que implica la búsqueda extensa de información y la generación de respuestas originales.

Según este modelo, la creatividad no se puede medir a través de tests convencionales de inteligencia, puesto que éstos normalmente requieren operaciones convergentes con el fin de producir una sola respuesta correcta.

También identificó un conjunto de factores relacionados con la solución creativa de problemas:

- Sensibilidad hacia los problemas: habilidad por reconocer insuficiencias.
- Fluidez: gran cantidad de producción de ideas.
- Flexibilidad: capacidad por dar respuestas variadas.
- Originalidad: baja frecuencia de la respuesta.

Estos factores han tenido un gran eco, hasta el punto de convertirse en los indicadores básicos de la creatividad.

### ***5.1.2. Modelo de Torrance***

Este autor propone tres tipos diferentes de creatividad: la creatividad como proceso; la creatividad como proceso de reorganización de conocimientos, habilidades y destrezas; y la creatividad como producción artística.

Torrance se pregunta qué clase de persona es capaz de comprometerse en un proceso de forma satisfactoria, qué situaciones medioambientales lo facilitarán, y qué clase de productos serán el resultado de llevar a cabo el proceso con éxito.

Basándose en Guilford, considera que los siguientes aspectos son fundamentales a la hora de identificar la creatividad (1974): curiosidad, flexibilidad, sensibilidad ante de los problemas, redefinición, conciencia de si mismo, originalidad y capacidad de percepción.

## **5.2. Perspectivas integradoras**

### ***5.2.1. Teoría de las inteligencias Múltiples de Gardner***

Gardner afirma que la creatividad se puede expresar a través de cualquiera de las diferentes inteligencias. Esto lleva a considerar que la mayoría de las personas son creativas en un determinado campo. Así, identificamos seis tipos de creatividad, proveniente de cada una de las inteligencias.

También propone la Perspectiva Interactiva, en la cual reconoce tres niveles para entender la creatividad: el nivel persona, con su propio perfil de capacidades; el campo en el que trabaja la persona; y el ámbito de reconocimiento de los expertos, que juzgan si la elaboración es realmente creativa. Su idea central es que la creatividad ha sido estudiada desde perspectivas restrictivas centradas en el individuo y en sus producciones, olvidando las relaciones de las personas creativas con su yo, con su ámbito, y con las personas que deben juzgar las producciones.



### ***5.2.2. Teoría de la Inversión de la Creatividad de Sternberg y Lubart***

Ésta resulta una teoría integradora porque propone la implicación de seis recursos en relación a la creatividad:

- Procesos intelectuales: capacidad de definir problemas de manera inusual.
- Conocimientos: dominio de conceptos y su utilización dentro de un área concreta.
- Estilo cognitivo: el sujeto tiene que “autogobernarse” para utilizar los recursos cognitivos.
- Personalidad: se necesita tolerancia a la ambigüedad, autoconfianza, apertura a la experiencia etc.
- Motivación: es necesaria una motivación intrínseca.
- Contexto ambiental: hace falta que sea rico, que ofrezca oportunidades de enfrentamiento a obstáculos y que se valoren las ideas creativas.

La realización creativa es el resultado de estos elementos. Para que sea posible la creación deben converger determinados recursos.

## **6. ELEMENTOS DE LA CREATIVIDAD**

Con el fin de ordenar el constructo, se propuso clasificar la creatividad en las categorías Persona, Producto, Proceso y Ambiente (citado por López: Money, 1957). Muchas de las teorías se han desarrollado centrándose en una de las categorías. Consecuentemente, en muchos casos se está trabajando desde una perspectiva parcial, puesto que difícilmente se puede englobar la totalidad de un concepto tan heterogéneo.

### **6.1. El proceso**

Los estudios sobre el proceso averiguan cuáles son los pasos que se realizan en el proceso de creación. Han sido profundizados desde los enfoques cognitivos, que tratan de describir los mecanismos del pensamiento creativo.

## **6.2. La persona**

Se pretende averiguar qué importancia tienen los siguientes factores en la potenciación de la creatividad:

- Los atributos de personalidad: la intuición, la sensibilidad, la intensidad emocional etc.
- Las características cognitivas: pensamiento metafórico, flexibilidad, pensamiento lógico y capacidad para afrontarse a la novedad y al desorden.

## **6.3. El producto**

Los estudios sobre el producto consideran los criterios que hacen que una idea pueda ser calificada de creativa, teniendo presente que la creatividad se puede desarrollar en cualquier actividad: las ciencias, las relaciones humanas etc.

## **6.4. El contexto**

Se entiende por contexto las diferentes variables de interacción, sociales y culturales, que se relacionan con la facilitación o el bloqueo del fenómeno. Se ha estudiado la influencia de la familia, el grupo de iguales, la escuela, los grupos profesionales... para así investigar en qué circunstancias se puede estimular la creatividad.

## **7. EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD**

En el 1950 es cuando se empiezan a establecer los procedimientos de evaluación del potencial creativo. Básicamente surgen procedimientos psicométricos que pretenden valorar los componentes que hemos visto. Destacamos la clasificación que hace Prieto, Ferrándis y López (2003) de las principales técnicas de evaluación: tests de pensamiento creativo, inventarios de actitudes e intereses, inventarios de personalidad, inventarios biográficos, evaluación de profesores y compañeros, juicio de productos creativos, estudio de personas eminentes, autoinformes sobre actividades, y rendimiento creativo.

Aunque los tests han recibido una fuerte crítica, es conveniente describir los más destacados, puesto que también han tenido una gran repercusión:

### ***Test de Pensamiento Creativo-TTCT (Torrance, 1974)***

Basado en la concepción de Guilford, es el test dirigido a niños y adolescentes más utilizado internacionalmente. Consta de dos pruebas, la figurativa y la verbal, en las cuales los sujetos dan múltiples respuestas, que son puntuadas según la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración.

### ***Test de inteligencia Creativa-CREA (Corbalán et. al. 2003)***

Evalúa el constructo mediante la capacidad del sujeto de elaborar preguntas a partir de un material gráfico. Tiene una buena validez y es breve, pero sólo valora la originalidad del producto creativo.

### ***Prueba de Imaginación Creativa para niños-PIC-N (Artola et. al. 2004)***

Dirigida a niños y adolescentes, permite evaluar la creatividad narrativa y gráfica a través de cuatro juegos, obteniendo las puntuaciones de diferentes variables (elaboración, flexibilidad, fluidez y originalidad).

## **8. LA DIFICULTAD EN LA MEDIDA**

La principal dificultad ha sido llegar a un acuerdo sobre el valor que tiene cada característica considerada como creativa. La creatividad ha sido conceptualizada de tantas formas distintas que ha resultado imposible unificar las diferentes posturas teóricas, con en fin de saber exactamente qué estamos evaluando.

Es por esto que las diferentes aproximaciones teóricas se han agrupado en los cuatro elementos de la creatividad que hemos visto, de tal manera que las pruebas en la evaluación han ido dirigidas a obtener información de cada una de estas líneas. Como consecuencia

de la falta de consenso sobre los criterios de evaluación y de los indicadores exactos, se han obtenidos resultados muy diferentes.

## 9. INTELIGENCIA Y CREATIVIDAD

Ya desde un inicio ha habido un extenso debate sobre si la inteligencia y la creatividad son parte del mismo proceso o no. Las diferentes investigaciones han dado lugar a cinco posibles respuestas (Ruiz, 2004):

- La creatividad es una subcapacidad de la inteligencia: esta postura deviene muy popular a raíz de Guilford. También Gardner sería uno de los representantes de esta postura, aunque a diferencia de los otros autores Gardner no entiende la inteligencia como una identidad unitaria.
- La inteligencia es una subcapacidad de la creatividad: se considera que es la inteligencia la que está subordinada a la creatividad. Desde la Teoría de la Inversión, tal y como se ha explicado, la inteligencia aparece como una capacidad cognitiva subordinada al pensamiento y a la conducta creativa.
- La creatividad y la inteligencia son la misma capacidad cognitiva: se postula que la creatividad es una forma especial de manifestar la inteligencia, afirmando que son un único constructo.
- La creatividad y la inteligencia son dos capacidades independientes que tienen relación entre sí: contrariamente, se postula que no hay ninguna relación significativa, tal y como lo demostraron varios estudios (citados por Ruiz: Getzels y Jackson, 1962; Torrance 1975; Wallach y Kogan, 1965).
- Son capacidades independientes: la perspectiva que ha tenido más respaldo considera que los dos constructos comparten aspectos comunes, pero que también tienen determinados puntos independientes. Dentro de esta perspectiva, un modelo muy popular es la Teoría del Umbral, defendida por gran cantidad de investigaciones (citados por Ruiz: Amabile, 1996; Gervilla, 1987; Renzulli, 1986; Sternber y Lubart, 1997 y Wallach, 1971). Establece que a partir de un cierto nivel mínimo de

inteligencia, la relación entre inteligencia y creatividad deja de tener importancia. O bien, que un cierto nivel de inteligencia parece ser una condición necesaria, pero no suficiente, para desarrollar la creatividad.

## **10. PRINCIPALES INICIATIVAS EDUCATIVAS BASADAS EN LA CREATIVIDAD**

### **10.1. Técnicas de aprendizaje creativo**

Existe un gran número de técnicas procedimentales, muchas de las cuales surgen con en fin de ser aplicadas en organizaciones empresariales. Son varias las propuestas que sugieren trasladar estas técnicas a los contextos educativos, evitando así aprendizajes basados en la repetición y la memorización. Son planteadas como una manera fácil de fomentar la creatividad: el docente únicamente necesita conocer las características básicas de las técnicas y los pasos a seguir para poderlas aplicar a cualquier grupo de edad.

### **10.2. Orientaciones para la enseñanza creativa**

Gran cantidad de propuestas se dirigen a los educadores de cualquier nivel educativo, con el objetivo de orientarlos en el fomento de la creatividad. Algunas de las orientaciones más reiteradas (Prado, 2004; De la Torre y Violant, 2006; Ferrándiz, 2011; Klimenko, 2008) son:

- Estimular la flexibilidad, la originalidad, la fluidez y la sensibilidad a los problemas.
- Tolerar la ambigüedad.
- Ofrecer una enseñanza indirecta.
- Introducir materiales y espacios variados e innovadores acompañados de horarios flexibles.
- Fomentar la motivación intrínseca.

### **10.3. Programas aplicados para estimular la creatividad**

#### ***Programa MARK (citado por Ferrándiz: Renzulli, 1986)***

Es uno de los más conocidos y consta de cinco manuales para favorecer el pensamiento divergente en la educación infantil y primaria. Parte de la estructura de la inteligencia de Guilford (1950) y tiene en cuenta los diferentes niveles de desarrollo del alumnado.

#### ***Programa de enriquecimiento extracurricular de Canarias-PRE-PEDI (Artiles y Jiménez, 2001)***

Dirigido a altas capacidades de primero y segundo ciclo de primaria, pretende desarrollar los factores que componen el pensamiento divergente, teniendo en cuenta diferentes ámbitos intelectuales. Está dirigido a grupos de 15 alumnos y durante sesiones extraescolares.

#### ***Programa para fomentar la creatividad de alumnos con altas capacidades (Prado, 2004)***

También para altas capacidades, está diseñado para ser desarrollado durante un curso académico, de forma independiente o bien dentro del currículum escolar. Se dirige a alumnos de todas las edades, para así posteriormente adaptarlo a una edad concreta. Presenta un listado de actividades clasificadas en diferentes áreas.

#### ***Modelo para la estimulación del pensamiento creativo-MEPC (Duarte, 2004)***

Permite estimular la creatividad a partir de un conjunto de actividades aplicables a diferentes niveles académicos. Está diseñado para que se integre en la práctica docente diaria, haciendo sesiones de una hora y media aproximadamente una vez por semana.

### ***Programa de juegos cooperativos y creativos (Garaigordobil, 2007)***

Enfatiza la importancia del juego lúdico y educativo en la mejora del funcionamiento creativo. Abarca de los cuatro a los doce años, e incluye 25 juegos de creatividad grupal verbal, gráfica, figurativa, constructiva y dramática, así como un conjunto de pruebas de evaluación del programa.

### ***Metodologías escolares innovadoras***

Aunque no sean propiamente programas centrados en creatividad, destacamos las metodologías de Reggio-Emilia (Italia) y El Pelouro (Galicia), ya que se aproximan en el reconocimiento del constructo.

Por otro lado, la Key School, a Indianápolis (EE.UU.), se basa en los principios de Gardner y Csikszentmihalyi. La pedagogía Waldorf-Steiner incluye la creatividad como característica transversal. Y por último, el método de la escuela Montessori también puede ser una forma de acercarnos a la creatividad.

## **11. CONCLUSIONES**

A pesar de su gran repercusión, las técnicas de aprendizaje creativo se reducen a una serie de pasos instrumentales, olvidando otros componentes de la creatividad, como por ejemplo elementos de la persona, la metacognición, o bien los factores sociales. En muchos casos acentúan únicamente el producto final o el proceso. El hecho que sean conceptualizadas separadas de la materia académica comporta que se planteen únicamente momentos esporádicos de desarrollo del potencial creativo. Así pues, probablemente se están perdiendo oportunidades de aprendizaje más significativas.

Las orientaciones para la enseñanza creativa han tenido en cuenta múltiples variables, dibujando cómo deberían ser los programas creativos. Aún así, no especifican una metodología con actividades concretas. Se tratan de indicaciones generales que, en el momento de trasladarlas a un contexto real, no responden a cómo deben ser aplicadas. Es difícil que un docente pueda llevar a cabo una ense-

ñanza creativa a partir de estas recomendaciones si éstas no son integradas ni en las condiciones contextuales ni en los contenidos académicos.

Subrayamos que existen diversas investigaciones teóricas y justificaciones sobre la enseñanza creativa, pero falta conexión en el traspaso de estos conocimientos científicos a la escolarización diaria. Las metodologías encontradas destacan por su innovación, aproximándose al concepto de creatividad, pero sin abordarlo directamente. La mayoría de programas proponen actividades concretas con el objetivo de potenciar los indicadores básicos. Pero resulta sorprendente que a pesar de la complejidad conceptual de un concepto multidimensional, los programas acaben reducidos a estos indicadores.

Las iniciativas encontradas van dirigidas a educadores, ofreciendo recursos para mejorar sus tareas, pero contradictoriamente, son prácticamente nulas las propuestas dirigidas a formar estos educadores, los cuales, al fin y al cabo, serán los principales responsables de los aprendizajes creativos. Jiménez y Muñoz (2012) señalan: “el reto de educar en creatividad se contempla en los proyectos educativos de los centros, pero la mayoría de los profesores no sabe hacerlo de forma adecuada ni cómo llevarlo a la práctica sistemáticamente” (p. 1117).

Con el objetivo de analizar qué percepción tienen de la creatividad los maestros de la educación obligatoria, el proyecto *Creativity and Innovation in Education and Training in the EU27* (Cachia y Ferrari, 2010) llevó a cabo un cuestionario obteniendo un total de 7659 respuestas provenientes de 32 países de Europa. Los resultados indican que la mayoría de los profesores creen que capacidad creativa es aplicable a todos los ámbitos, pero pocos están convencidos que no sólo es relevante para las artes. Hay una discrepancia entre cómo los profesores perciben la creatividad y la manera en que pretenden fomentarla en su enseñanza. Esto es un indicio para pensar que gran parte de los profesores tienen una concepción distorsionada sobre el concepto de creatividad y que esta situación se debería tratar de corregir mediante programas de formación.

Cabe comentar que en este trabajo de investigación, inicialmente se ha hecho una recopilación de las principales aportaciones teóricas.



Llegados a este punto no resulta sorprendente señalar que son muchas las aportaciones que hablan sobre la temática; comentar pues que ha sido necesaria una selección muy concreta de los apartados más esenciales a incluir. Seguidamente, se ha hecho una revisión de las estrategias creativas existentes. Aquí es donde se ha detectado la principal limitación: el distanciamiento entre teoría y práctica comporta que el encuentro de iniciativas aplicadas en educación que partan de un fundamento teórico sólido sea dificultoso. A partir de este recorrido, se desprenden las siguientes conclusiones.

Es ya una evidencia la demanda de renovar la comunidad educativa, y aquí es donde recae la importancia de la capacidad creativa, con el objetivo de hacer frente a nuevos retos personales, sociales y laborales. Caballero (2012) explica:

El marcado interés por la creatividad en la actualidad responde a la necesidad impostergable de producir cambios en los procesos formativos en todos los niveles educativos ante los escenarios generados por las nuevas tecnologías de la información, la acelerada producción del saber, el impetuoso avance de las ciencias, así como las complejas problemáticas que en el orden social y medio ambiental tienen lugar en el mundo contemporáneo (p. 116).

Los intentos iniciales de introducir un giro en la educación a través de la creatividad son un gran avance: nos están mostrando las primeras evidencias de lo que podría llegar a ser una renovación educativa partiendo de las investigaciones en creatividad.

Por otro lado, consideramos que cualquier iniciativa educativa en este ámbito tendría que presentar una fuerte base teórica. De esta manera, los conocimientos se podrían traducir en un programa educativo suficientemente sólido para poder obtener resultados en la dirección que apuntan las evidencias teóricas. López y Navarro (2010) explican: “lo que la investigación confirma es que un programa de desarrollo de la creatividad, representa un instrumento para maestros y niños que proporciona tareas y materiales con los que ensayar una variedad de maneras de expresar su potencial creativo” (p. 101).

Aún así, para que esto fuera posible, es indiscutible hacer de los maestros los agentes responsables de estos cambios, mediante una formación integral en estrategias creativas.

Referente a las teorías así como sus aplicaciones, destacamos que una teoría sistémica que considere los múltiples factores que intervienen en el fenómeno creativo puede ser más beneficiosa a la hora de detectar y estimular la creatividad en el contexto educativo. Es conveniente evitar el estudio de la creatividad aislando los elementos que la configuran, y adoptar una visión más integradora, ya que así podremos aproximarnos mucho más a la realidad en la que estamos inmersos. En este sentido, destacamos las teorías de Amabile (1983) y de Csikszentmihalyi (1998), las cuales consideran la influencia de variables cognitivas, sociales y personales. En la misma línea, destacamos también el Sistema Tridimensional de Desarrollo Psicosociocultural propuesto por Ruiz (2004), el cual, con el objetivo de prestar igual atención a los aspectos psico-sociales que a los aspectos cognitivos, integra la motivación, el bagaje de conocimientos, la inteligencia emocional y los estilos de aprendizaje. En definitiva, tener en consideración los múltiples factores que intervienen en el fenómeno podría facilitar enmarcar la creatividad en el contexto escolar y familiar, y consecuentemente eso podría aportar más respuestas para poder estimularla.

Tal y como hemos visto, la creatividad no solo se puede aprender, sino que además puede ser enseñada. Chacón (2005) afirma: “uno de los aspectos claves para la transformación hacia la propuesta creativa es la propia vivencia docente y el conocimiento que pueda tener de los instrumentos creativos con los que puede contar” (p.22). En contrapartida, la mayoría de las propuestas del momento ofrecen orientaciones sobre cómo debería ser la enseñanza creativa, olvidando la influencia de los docentes en los aprendizajes del alumnado. Muchas de estas propuestas únicamente consideran cuál es el comportamiento adecuado del docente, sin considerar su experiencia y/o formación, olvidado así las competencias y los conocimientos necesarios. Consideramos que no es suficiente que el maestro se apropie de técnicas, orientaciones y métodos creativos. Rodríguez (1996) explica: “las propuestas de formación creativa orientadas en esta dirección se basarían en el trasvase de un conjunto de procedimientos y técnicas para el desarrollo de una enseñanza creativa; se trataría, por lo tanto, de lo que el profesor tiene” (p.129). En la misma línea,

Sternberg (2001) plantea: “no se puede dar un modelo de creatividad para ser creativo; hay que pensar y enseñar creativamente uno mismo” (p. 11).

En suma, la idea que hace falta un profesor creativo puede ser la clave para explorar las mejoras en la formación docente. Esto implica replantear el papel de los profesores en la enseñanza de la creatividad. Este artículo invita a explorar futuras líneas de trabajo que pretendan llevar a cabo programas de formación docente en estrategias creativas. Las aportaciones centradas en la formación docente son el eje central de las futuras investigaciones. Además, es necesario extender la formación a gran parte de los docentes, evitando así los intentos de enseñanza anecdóticos y efímeros.

A modo de cierre, evidenciamos que la creatividad puede abrir las puertas a múltiples posibles formas educativas. Este artículo intenta impulsar estos campos de aplicación, dirigidos hacia una mejora de la calidad educativa y en beneficio del desarrollo integral del alumnado.

### 13. BIBLIOGRAFÍA

- ARTILES HERNÁNDEZ, C. y JIMÉNEZ GONZÁLEZ, J. Programa de enriquecimiento extracurricular de canarias: actividades para estimular el pensamiento divergente en el alumnado de educación primaria (PREPEDI) [en línea]. [Canarias]: Dirección general de ordenación e innovación educativa, 2005. [http://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/102981/librorepedi\\_i.pdf?sequence=1](http://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/102981/librorepedi_i.pdf?sequence=1) [Consulta: 10 de mayo de 2014].
- BOZU, Z. y CANTO HERRERA, P.J. El profesorado universitario en la sociedad del conocimiento: Competencias profesionales docentes [en línea]. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*. v. 2, n° 2, (2009) <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3110877> [Consulta: 31 de octubre de 2013].
- CABALLERO DELGADO, E. La creatividad pedagógica en la formación del docente [en línea]. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*. v. 3, n° 4 (2012) <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4231952> [Consulta: 10 de mayo de 2014].

- CACHIA, R. y FERRARI, A. Creativity in schools: A survey of teachers in Europe [en línea]. [Luxemburgo]: Publications Office of the European Union, 2010. <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC59232.pdf> [Consulta: 10 de mayo de 2014].
- CARRERAS TRUÑO, L.; VALERA SANZ, M.; REIG SANSÓ, C. Guia per a la detecció i intervenció educativa en els alumnes amb altes capacitats [en línea]. [Catalunya]: Col·legi Oficial de Psicòlegs de Catalunya i Col·legi de Pedagogs de Catalunya, 2006. <http://www.copc.cat/Paginas/Ficha.aspx?IdMenu=b003edfc-fe9a-4cbb-91fc-e52a2291775d> [Consulta: 9 de abril de 2014].
- CHACÓN ARAYA, Y. Una revisión crítica del concepto de creatividad [en línea]. *Actualidades Investigativas en Educación*. v. 5, n° 1, (2005). <http://revista.inie.ucr.ac.cr/ediciones/controlador/Article/accion/show/articulo/una-revision-critica-del-concepto-de-creatividad.html> [Consulta: 10 de mayo de 2014].
- DE LA TORRE, S. *Educación en la creatividad: Recursos para el medio escolar*. 2a ed. Madrid: Nancea, 1987.
- DE LA TORRE, S. y VIOLANT, V. *Comprender y evaluar la creatividad: Un recurso para mejorar la calidad de la enseñanza*. Archidona, Málaga: Aljibe, 2006.
- DUARTE BRICEÑO, E. Modelo para la estimulación del pensamiento creativo [en línea]. *Educación, aprendizaje y cognición*. (2004) [http://www.psicologia.uady.mx/documentos/publicaciones\\_libros/MODELO\\_PARA\\_LAESTIMULACION.pdf](http://www.psicologia.uady.mx/documentos/publicaciones_libros/MODELO_PARA_LAESTIMULACION.pdf) [Consulta: 9 de abril de 2014].
- FERRÁNDIZ GARCÍA, C. Documento general desarrollo de la creatividad [en línea]. [Murcia]: Universidad de Murcia. Departamento Psicología Evolutiva y de la Educación, 2011. [http://www.cepazahar.org/recursos/pluginfile.php/6911/mod\\_resource/content/0/DOCUMENTO\\_MEJORA\\_DE\\_LA\\_CREATIVIDAD.pdf](http://www.cepazahar.org/recursos/pluginfile.php/6911/mod_resource/content/0/DOCUMENTO_MEJORA_DE_LA_CREATIVIDAD.pdf) [Consulta: 27 enero de 2014].
- FERRANDO PRIETO, M. *Creatividad e inteligencia emocional: Un estudio empírico en alumnos con altas habilidades* [en línea]. Tesis doctoral. Universidad de Murcia, Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos, 2006. <http://www.tdx.cat/handle/10803/11026> [Consulta: 27 de enero de 2014].
- FUENTES RAMOS, C.R. y TORBAY BETANCOR, A. Desarrollar la creatividad desde los contextos educativos: Un marco de reflexión

- sobre la mejora socio-personal [en línea]. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. v. 2, n° 1 (2004). <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=904511> [Consulta: 16 de noviembre de 2013].
- GARAIGORDOBIL LANDAZABAL, M. *Programa Juego 4-6 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años*. Madrid: Pirámide, 2007.
- HUIDOBRO SALAS, T. *Una definición de la creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados* [en línea]. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid, Departamento de Psicología Básica II Procesos Cognitivos, 2004. <http://eprints.ucm.es/4571> [Consulta: 2 de noviembre de 2013].
- INNERARITY, D. “Incertesa i creativitat: Educar per a la societat del coneixement” [en línea]. En *Debats d'Educació*. Barcelona, 2010. <http://debats.cat/sites/default/files/debats/pdf/incertesa-creativitat.pdf> [Consulta: 2 de noviembre de 2013].
- JIMÉNEZ MÁRQUEZ, L. y MUÑOZ VALLEJO, M.D. Educar en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre [en línea]. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*. v. 10, n° 28 (2012). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293124654008> [Consulta: 10 de mayo de 2014].
- KLIMENKO, O. La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI [en línea]. *Educación y educadores*. v. 11, n° 2 (2008) <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83411213> [Consulta: 27 de enero de 2014].
- LÓPEZ MARTÍNEZ, O. y NAVARRO LOZANO, J. Influencia de una metodología creativa en el aula de primaria [en línea]. *European Journal of Education and Psychology*. v. 3, n° 12 (2010). <http://www.redalyc.org/pdf/1293/129313736007.pdf> [Consulta: 10 de mayo de 2014].
- LÓPEZ PÉREZ, R. Desarrollos conceptuales y operacionales acerca de la creatividad [en línea]. [Chile]: Universidad Central. Escuela de ciencias de la educación, 1995. [http://www.uned.es/experto-universitario-gestion-I-D/bibliografia/desarrollos\\_conceptuales.pdf](http://www.uned.es/experto-universitario-gestion-I-D/bibliografia/desarrollos_conceptuales.pdf) [Consulta: 20 de enero de 2014]
- PRADO SUÁREZ, R.C. *Creatividad y sobredotación: Diagnóstico e intervención psicopedagógica* [en línea]. Tesis doctoral. Universi-

- dad de Málaga, Departamento de Métodos de Investigación e Innovación Educativa, 2004. <http://www.biblioteca.uma.es/bbldoc/tesisuma/16801118.pdf> [Consulta: 27 de enero de 2014].
- PRIETO SÁNCHEZ, M.D.; FERRÁNDIS GARCÍA, C.; LÓPEZ MARTÍNEZ, O. *La creatividad en el contexto escolar: Estrategias para favorecerla*. Madrid: Pirámide, 2003.
- RODRÍGUEZ HERNÁNDEZ, A.F. Creatividad y formación del profesorado [en línea]. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*. n° 25 (1996). <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117897> [Consulta: 10 de mayo de 2014].
- RUIZ RODRÍGUEZ, C. *Creatividad y Estilos de Aprendizaje* [en línea]. Tesis doctoral. Universidad de Málaga, Departamento de Métodos de Investigación e Innovación educativa, 2004. <http://www.biblioteca.uma.es/bbldoc/tesisuma/16703947.pdf> [Consulta: 9 de abril de 2014].
- STERNBERG, R. La creatividad es una decisión (II) [en línea]. *Creatividad y Sociedad*. n° 2 (2002) <http://entrenatucreatividadbiblio.files.wordpress.com/2011/09/creatividad-es-una-decisic3b3n.pdf> [Consulta: 10 de mayo de 2014].