

¿Qué estrategias de enseñanza y aprendizaje fomentan el desarrollo de la capacidad creativa en estudiantes de preparatoria presencial en el aprendizaje efectivo en el área de ciencias sociales?

What teaching and learning strategies encourage the development of creative ability in high school students face in effective learning in the area of social sciences?

Jocelin Díaz Andrade

Educare

joced7@yahoo.com

jocelin.diaz@gmail.com

Resumen

La creatividad es necesaria para dar soluciones a problemáticas. El tema de investigación es: ¿Qué estrategias de enseñanza y aprendizaje fomentan el desarrollo de la capacidad creativa en estudiantes de preparatoria presencial para lograr un aprendizaje efectivo en el área de ciencias sociales? El estudio se basa en una combinación de teoría y hallazgos encontrados en un colegio privado ubicado en Guadalajara, Jalisco, México. El enfoque es cualitativo interpretativo de tipo no experimental con diseño transversal descriptivo y de tipo estudio de casos. El tipo de muestra es de tipo intencional, no probabilístico y homogéneo. Los instrumentos empleados son el método de la observación y la entrevista semi-estructurada. Existen actividades que fomentan la creatividad. Son pocos los docentes quienes están conscientes que la creatividad pueda ser incrementada mientras que los alumnos creen lo contrario. Entonces, los docentes deben hacer un diagnóstico de su grupo y aplicar actividades apropiadas. Por esto, los maestros deben instaurar un

entorno donde prevalezca el respeto y la libertad de expresión. Asimismo, contar con el apoyo de los directivos educativos es vital para lograr lo anteriormente descrito. Se necesita analizar el currículo académico y re-diseñarlo. La creación de alumnos creativos influye positivamente en la sociedad moderna.

Palabras clave: Creatividad, enfoque cualitativo interpretativo de tipo no experimental con diseño transversal descriptivo, estudio de casos, muestra de tipo intencional, no probabilístico y homogéneo, método de la observación y entrevista semi-estructurada.

Abstract

Creativity is needed to provide solutions to problems. The research question is: What teaching strategies and learning fosters the development of creative abilities in students school classroom for effective learning in the area of social sciences? The study is based on a combination of theory and findings in a private school located in Guadalajara, Jalisco, Mexico. The interpretive approach is qualitative non-experimental design with cross-sectional descriptive case study type . The sample type is aspirational , not homogenous probabilistic . The instruments used are the method of observation and semi -structured interviews. There are activities that foster creativity. Few teachers who are aware that creativity can be increased while students believe otherwise. Then, teachers should make a diagnosis of your group and implement appropriate activities. Therefore, teachers must establish an environment where respect prevails and freedom of expression. Also have the support of educational managers is vital to achieve the above. You need to analyze the academic curriculum and re- design it. Creating a positive influence on students creative modern society.

Key words: Creativity, interpretive qualitative approach with descriptive non-experimental cross-sectional design, case studies, sample aspirational, not homogenous probabilistic method of observation and semi-structured interviews.

Fecha recepción: Julio 2012

Fecha aceptación: Octubre 2012

Introducción

A lo largo de toda la historia la creatividad ha sido un vehículo por el cual el ser humano ha sido capaz de innovar, de adaptarse y de dar soluciones a muchos tipos de problemáticas. Este tema es fascinante y entender este concepto ha sido debatido a través del tiempo. Sin embargo, aunque se cuenten con diversas perspectivas que tratan de dar un significado a este término se coincide en que tener esta capacidad es vital para hacer frente a las demandas de la sociedad. Por esto, la formación de personas creativas es vital hoy en día.

Es por esto que los actores educativos tienen un rol crucial en esta encomienda. Más aún, los docentes tienen en sus manos la gran responsabilidad de fomentar la capacidad creativa en todos sus alumnos. Por esto, esta investigación se centra en la mira de brindar hallazgos y recomendaciones al ámbito educativo para que así los docentes comiencen a poner en práctica diversas estrategias de enseñanza y aprendizaje que impulsen la creatividad en sus alumnos.

El tema de investigación tiene gran relevancia ya que brinda herramientas viables que ayudan a muchos actores educativos incorporar la creatividad en sus propios modelos pedagógicos y así lograr grandes resultados que impactarán a la sociedad. Además, este estudio representa un parte aguas para futuras investigaciones e incluso para desarrollar nuevas teorías educativas. Más aún, formar alumnos creativos no solamente tendrá un impacto positivo en su persona sino que además influye positivamente en el futuro del mundo. Es por esto que contar con el interés, el apoyo y visión de los diversos actores educativos son cruciales en este momento específico en la historia.

I. Planteamiento del problema

a. Antecedentes del problema

Ha sido a través de la creatividad por la cual la humanidad ha podido avanzar a través de la historia. Como lo menciona Csikszentmihalyi (1998) la creatividad da sentido a la vida del ser humano. Es importante hacer mención de que la creatividad es una capacidad innata del ser humano desde su nacimiento. Más aún, ésta “es un potencial humano y, al igual que la educación es un atributo de los seres racionales” (De la Torre, 1997, p. 58).

Por lo explicado anteriormente el alumno actual debe de ser proactivo para convertirse entonces en un ciudadano responsable. Dicha pro-actividad debe ser reflejada en la forma en la cual se dan soluciones realistas a diferentes problemáticas que se viven hoy en día. A los ciudadanos “se les exige nuevas formas de desempeño para mantenerse vigentes y sobrevivir en el nuevo y demandante contexto. Las crecientes demandas del contexto socioeconómico conducen a enfocarse a la necesidad de desarrollo de capital humano, campo en el que la educación adquiere gran relevancia” (Lozano y Burgos, 2007, p. 81). Para lograr esto se requiere de innovaciones educativas a través del desarrollo de características en los alumnos como el análisis, la reflexión, la solución de problemas y toma de decisiones. También cabe notar que la creatividad juega un papel crucial en el desarrollo de dichas habilidades.

El ser humano debe ser hábil para ser innovador en sus formas de pensamiento y esto debe ser impulsado en las escuelas. Además, se tiene la falsa idea de que teniendo bien fundamentadas otras habilidades la creatividad llegará de forma instantánea a las personas. Sin embargo, no se tiene que perder la visión de que la creatividad aunque sea parte del ser humano es posible fortalecerse a través de diversas etapas en la vida. Es por esto que en el ámbito educativo el rol que juega la creatividad es fundamental.

Si la creatividad es tan trascendente para ayudar a preparar a los jóvenes del futuro, aquí la cuestión es por qué no se ha puesto énfasis en los procesos creativos a través de

modelos educativos y las diversas estrategias de enseñanza y aprendizaje. Como lo explican Sanz de Acedo y Sanz de Acedo (2008) existen dos tipos grupos de docentes; el primero donde la creatividad es valorada e implementada día a día por medio de propuestas innovadoras educativas y el segundo grupo donde los docentes se apegan a las formas tradicionales educativas y solamente se ocupan de transmitir conocimientos. Hace falta entonces retomar este tema con el afán de analizarlo y así poder brindar herramientas efectivas y eficientes a todos los involucrados en la educación para fomentar dicha capacidad.

A pesar de la importancia que tiene este tema sucede que en la educación no se le ha dado la atención suficiente dentro de sus metodologías y formas de trabajo. Las razones son diversas. Fullan y Stiegelbauer (1997) comentan que el maestro continuamente se siente presionado por la falta de tiempo para poder cumplir en tiempo y en forma con todas sus actividades. Por ejemplo, el docente se puede sentir estresado por cumplir responsabilidades que imponen las instituciones educativas como cubrir el currículo académico, dar seguimiento a los alumnos que tienen posibilidad de reprobado, atender a padres de familia, calificar y dar retroalimentación en un determinado plazo, asistir a juntas, tener el material listo para cada una de las clases, etc. Más aún, el pensar entonces en cambiar su estilo de enseñanza puede representar una responsabilidad más a la larga lista de tareas por cumplir. Siguiendo esta línea de pensamiento, el simple hecho de incorporar el tema de la creatividad a su práctica diaria puede incluso sentirlo como una carga. Lo que es más grave aún, en otros casos, la idea de incluir la creatividad en sus clases ni siquiera ha pasado por su mente.

También es importante notar que de acuerdo a Sanz de Acedo y Sanz de Acedo (2008) la creatividad no es esencial para que los alumnos adquieran ciertos objetivos de aprendizaje y es por esto que en ciertas escuelas le restan importancia al tema de la creatividad. Sin embargo, se está prendiendo un foco rojo referente a esta cuestión ya

que cada vez son más los actores educativos interesados en fomentar habilidades de análisis y pensamiento crítico para la solución de problemas.

Como lo explican Fullan y Stiegelbauer (1997) un grave problema de las escuelas es que muchas veces se implementan innovaciones que no necesariamente están ligados a las verdaderas necesidades educativas. El error radica entonces en que para formar alumnos con las habilidades anteriormente descritas, las escuelas estén enfocando toda su energía en hacer cambios en el currículo académico más que en capacidades personales que puedan resultar difíciles de medir, como lo es en este caso la creatividad. Es tiempo de las instituciones educativas comiencen a valorar el gran potencial que pudieran tener metodologías que impulsaran el ámbito creativo.

b. Marco contextual

El escenario en donde se llevó a cabo esta investigación es en una escuela bilingüe, laica y privada ubicada en Guadalajara, Jalisco, México. Dicha institución se fundó en 1908 y actualmente tiene más de cien años operando. Por otra parte, cuando se llevó a cabo la investigación la escuela manejaba un plan de estudios validado por programas educativos de los Estados Unidos (*US State Department, Office of Overseas Schools US Accredited Academic Program* y *Southern Association of Colleges and Schools-CASI AdvancED*) y México (SEP y UNAM).

Cuando se realizó el estudio la escuela contaba con 1,445 alumnos y 264 trabajadores (personal administrativo y docente) en total. De los 1,445 alumnos solamente 280 pertenecían al área de bachillerato. El entorno sociocultural tenía una gran variedad de tipos de personalidad y formas de pensamiento ya que el 85% de los alumnos son mexicanos, el 10% de los estudiantes son americanos y el restante 5% se conforma por otras nacionalidades además de que el 50% del personal docente es extranjero y el otro 50% se conforma por mexicanos. También el 69% de los maestros tenía una maestría.

Además, la mayoría de las familias que eran parte de la comunidad escolar pertenecían a una clase socioeconómica alta.

La preparatoria se enfocaba en ofrecer un currículo académico con la meta de que los alumnos fuesen altamente calificados para ser admitidos en las mejores universidades mexicanas y estadounidenses. Además, se buscaba fomentar personas apasionadas por el aprendizaje basándose en capacidades de la independencia, la creatividad y la auto-motivación.

En el caso específico del departamento de las ciencias sociales cada docente debía elaborar su plan de cátedra semanalmente. Por otra parte, es importante notar que en efecto la escuela brindó un currículo académico con temas y objetivos por cumplir durante el ciclo escolar. Cabe destacar que no existía ningún protocolo detallado que le indicara al docente la manera en la cual se debería abordar su materia.

c. Planteamiento del problema

Se propuso como tema de investigación la siguiente pregunta:

- ¿Qué estrategias de enseñanza y aprendizaje fomentan el desarrollo de la capacidad creativa en estudiantes de preparatoria presencial para lograr un aprendizaje efectivo en el área de ciencias sociales?

d. Objetivo general

Determinar estrategias educativas que fomenten la creatividad en estudiantes de bachillerato presencial específicamente en el área de las ciencias sociales.

e. Limitaciones y delimitaciones

Debido a la naturaleza cualitativa de la investigación los descubrimientos, conclusiones y recomendaciones se basaron en la percepción del investigador. Sin embargo, cabe notar que aunque esto pudiera ser considerado una limitación esto no quiere decir que los hallazgos encontrados no sean confiables. Por otra parte, debido a que el estudio se centró en un marco contextual muy particular dejó rezagado a la mayoría de la población mexicana ya que el nivel socioeconómico de los participantes es alto.

Debido a la naturaleza de la problemática se pretendió dar métodos efectivos para ofrecerlos como opciones a los docentes se implementen en su práctica diaria. Sin embargo, el tener las actividades propuestas no significa que el maestro esté dispuesto a incorporar las innovaciones a su metodología de enseñanza. Es decir, no se está tomando en cuenta que el docente puede ser renuente al cambio y que incluso la creatividad no sea considerada como una habilidad prioritaria para él o ella. Asimismo, el alumno incluso se puede mostrar incómodo a este cambio mismo ya que pudiera significar que sus formas de aprendizaje no serían iguales que en el pasado.

Como el estudio se centró en docentes quienes ya tienen experiencia en el ámbito educativo esto hace a un lado a los nuevos maestros quienes pudieran tener una visión más fresca en cuanto a la aplicación de diversas metodologías educativas en su práctica diaria.

En cuanto a la delimitación de tiempo esta investigación empezó en el mes de agosto de 2011 y concluyó en mayo de 2012.

II. Marco Teórico

a. Definición de la creatividad y el proceso creativo

Han sido varios los autores quienes han formado su propia visión respecto al concepto de la creatividad. Klimenko (2008) explica que la creatividad está basada en habilidades de reflexión, flexibilidad, divergencia, solución de problemas y la búsqueda continua de análisis de problemáticas. López (2006) define a la creatividad como una habilidad necesaria que tiene como objetivos fomentar, crear y atesorar la cultura por medio de la transformación del interior del ser humano.

De Bono (citado por Galvis, 2007) explica una relación contundente entre la creatividad y el pensamiento lateral. Esto significa que el ser humano que quiera ser creativo debe extender su propia visión del mundo para así poder ser capaz de tener una mejor perspectiva de diversas problemáticas. La creatividad incluso se puede clasificar en diferentes tipos. De acuerdo a Prado (citado por Fuentes y Torbay, 2004) la creatividad se divide en las siguientes tres categorías; 1. Creatividad objetiva y realista (basada en un cuestionamiento de la realidad para así elaborar soluciones viables), 2. Creatividad imaginativa y fantástica (basada en pensamientos que van más allá de la realidad) y 3. Creatividad innovadora e inventiva (basada en el pensamiento innovador). Cabe notar que sin hacer distinción entre un tipo de creatividad y otra, el resultado del pensamiento creativo no solamente debe ser considerado como revolucionario sino que además debe aportar mejorías a la vida cotidiana.

Es importante recalcar que también la creatividad se conforma por ciertas características. Más aún, son éstas las que distinguen la capacidad creativa de algún otro tipo de habilidad. Rey y Valdés (2009) y Pardo, Moreno, Zagalaz, y Zagalaz, (2011) indican que el simple hecho de crear algo nuevo no necesariamente significa que se está siendo creativo. Lo creativo entonces se define como un elemento con trascendencia y utilidad al mundo actual. Debido a esto, ser capaz de aportar una variedad de perspectivas y soluciones viables a una misma problemática convierte a un individuo en alguien creativo. El hecho de que el ser humano reflexione sobre lo que quiere crear antes de hacerlo y le encuentre

un sentido a esta creación hace entonces que el pensamiento creativo se ponga en marcha.

Dicho proceso creativo a su vez forma parte de un proceso cognoscitivo. Más aún, Cohen y Swerdlick (citados por Franco, 2008) explican que en este proceso la fluidez, el razonamiento inductivo, la originalidad y solución de problemas son vitales. Cabe notar que la cognición humana por su parte se conforma por diversos procesos mentales como lo son la percepción, la memoria, el razonamiento, el lenguaje, las emociones, etc. Todos éstos forman parte esencial en las formas de pensamiento y por ende en el desarrollo creativo individual. Este trabajo se basó en un análisis cualitativo ya que pretende estudiar la creatividad como un fenómeno. Asimismo, como Baptista, Fernández y Hernández (2010) explican la investigación cualitativa se basa primordialmente en la observación y percepción del investigador. Por esto, la recolección de datos a través de instrumentos de investigación acordes a la problemática estudiada, la interpretación, los resultados y las conclusiones se basaron en la interpretación del investigador.

Cabe recalcar nuevamente que no existe ningún proceso creativo considerado como el único que sea válido. Es decir, el proceso creativo puede variar dependiendo de cada persona, situación y contexto vivido. Además, muchas personas tienen la visión de que el proceso creativo solamente le pertenece a un selecto grupo de personas. Esta falsa concepción puede significar una barrera peligrosa ya que el individuo se puede auto-limitar en su capacidad creativa sin haberse dado primero la oportunidad de aprender a desarrollarla. Por ejemplo, Valqui (2009) expone que todas las personas tienen el potencial de ser creativas e incluso se puede fomentar en personas mayores. Esto se debe gracias a la plasticidad cerebral. Puente (2003) explica cómo ésta es generada gracias a la capacidad cerebral que a su vez permite que el humano pueda seguir aprendiendo a lo largo de toda su vida por medio de la continua práctica y motivación de la persona.

Por otra parte estudios empíricos realizados por diversos autores como Danés (2007), Franco (2006) y Granados (2001) muestran que alumnos quienes han sido expuestos a entornos educativos que favorecen a la innovación, en donde los docentes han adoptado un rol de guía en programas enfocados al fomento de diversas habilidades cognitivas como la interpretación, la reflexión, el análisis, la evaluación y el pensamiento crítico, han incrementado su capacidad creativa al finalizar el periodo de prueba en dichos modelos creativos. Estos hallazgos muestran entonces que cualquier persona es capaz de volverse creativa si es influenciada positivamente por factores que afectan directamente a su desarrollo.

Además se tiene que considerar que la creatividad se debe fortalecer de diversas formas. Es importante notar que de acuerdo a Vigotsky (citado por Klimenko y Uribe, 2010) la capacidad creativa no es algo que nazca súbitamente. Al contrario, el proceso creativo es lento y va creciendo gradualmente. En cada etapa del proceso esta habilidad se va presentando de diferentes formas y en cada periodo se debe fomentar por medio de diferentes estrategias.

Entender esto puede incitar a los individuos ser más conscientes y así ellos puedan abrirse más fácilmente a la posibilidad de intentar ser creativos. Asimismo, si se habla del ámbito educativo, el docente juega un rol importante ya que a través de diversas actividades en el salón de clases puede motivar al alumno adquirir un grado alto de pericia en diversas habilidades que den pie a la capacidad creativa. Esto no se logrará en un corto plazo. Incluso cabe mencionar que este proceso puede ser largo y que además requerirá de un enorme esfuerzo por parte del alumno como por parte del docente para continuamente mantenerse activos, motivados y flexibles siempre contando con un continuo apoyo por los diversos actores educativos.

b. La persona creativa

Definir quién es una persona creativa y quién no lo es puede resultar un tanto complicado a primera vista. Gardner (citado por Chacón, 2005) define que una persona creativa es aquella quien continuamente resuelve problemáticas y que a final de cuentas dichas soluciones son adaptadas al contexto cultural. Por otra parte, Gervilla (citado por Franco, 2008) aclara que las personas creativas son aquellas que no solamente saben enfrentar problemáticas sino tienen la habilidad de resolverlas. Esto se debe a que ponen mucha atención para saber desglosar y analizar la situación para así identificar sus componentes y proponer soluciones viables. Además, de acuerdo a Fuentes y Torbay (2004) los resultados de investigaciones arrojan hallazgos que indican que no existe una relación contundente entre la inteligencia y la creatividad.

También es importante comprender que una persona creativa no se debe categorizar en un solo tipo de personalidad. Para Valqui (2009) las personas creativas se pueden dividir en tres áreas. La primera incluye a todas aquellas personas que saben resolver problemáticas. Es decir, ellos son capaces de ofrecer soluciones viables a situaciones específicas y reales. El segundo grupo de personas creativas lo conforman aquellos quienes crean objetos de índole artística como cuadros, pinturas, música, etc. o procesos artísticos expresados a través del baile, actuaciones, etc. Finalmente, el tercer grupo se conforma por personas quienes han incorporado la creatividad en sus actividades diarias y han hecho de esta capacidad como parte fundamental en todas sus actividades. Independientemente del grupo al cual la persona creativa pertenezca él o ella comparten los siguientes tres elementos: experiencia, habilidades que crean y motivación. Es decir, la creatividad trasciende fronteras y abarca muchas áreas y tipos de personalidad. Más aún, el empeño, la motivación, el interés, la práctica y el contexto pueden influir para que todos tengan la oportunidad de convertirse en una persona creativa.

c. Teorías de la creatividad

La teoría humanista explicada por Solar et al. (citados por Chacón, 2005) indica que se incrementa la creatividad debido a factores sociales como personales. Esto es clave ya que en efecto es viable que se desarrollen medidas educativas que impulsen factores sociales y personales que fomenten la creatividad en los alumnos. Es decir, si el docente está consciente de que las buenas relaciones interpersonales influyen positivamente en el desarrollo creativo de las personas, entonces es factible que el maestro utilice esta información para en efecto fomentar la creatividad en su salón de clases. Por ejemplo, al implementar un reglamento de respeto, tolerancia cooperación y motivación en una actividad que requiera trabajar en equipo el maestro está dando pie a que los alumnos se lleven bien entre ellos. Asimismo, si se crea una ambiente donde los alumnos se sientan libres de expresar su propia opinión esto también influye en que las relaciones dentro del salón de clase sean positivas y por ende el desarrollo creativo se facilite.

Por otra parte, la teoría de transferencia aporta la idea de que las personas se sienten motivadas a encontrar soluciones a problemáticas (Guilford, citado por García et al., 2009). Esta teoría también influye directamente al problema de investigación. Esto se debe a que de acuerdo a esta teoría el docente puede implementar estrategias educativas basadas en la solución de problemas que impulsen el uso de diversos procesos cognitivos. Esto con el fin de que los alumnos se sientan desafiados y como consecuencia el proceso creativo se active. Es decir, el docente pudiera motivar al alumno a querer ser creativo.

d. Cómo fomentar la creatividad dentro del aula de clases

De acuerdo a Zapata (2002) la motivación, el nivel de interacción y la dimensión social representan la base de los inicios del aprendizaje y la capacidad creativa. Por esto, es importante que el docente logre diagnosticar a su grupo.

Una manera sencilla de comenzar a fomentar la creatividad en el salón de clases es por medio de la técnica de trabajo en equipo. De acuerdo a Santamaría (2002) esta forma de

trabajar fomenta el pensamiento creador gracias a que favorece a prácticas que conllevan la reflexión y discusión. Por otra parte, de acuerdo a Valqui (2009) existen técnicas para incrementar la creatividad por medio de muchas actividades didácticas, métodos educativos y motivación generada en los estudiantes. Por ejemplo, la técnica de *brainstorming* también conocido como lluvia de ideas se emplea cuando se pretende reforzar la capacidad oral, la fluidez, la flexibilidad y el pensamiento divergente. Otra estrategia efectiva es el método de solución de problemas. Cardoso (2005) explica que el rol del docente es ser el guía ya que los alumnos son responsables de transformar y construir su propio conocimiento.

También Galvis (2007) propone diversos tipos de actividades que favorecen al desarrollo creativo de los alumnos. Por ejemplo, el docente puede motivar al alumno a primero crear sus propias ideas haciendo referencia a una situación dada. Por otro lado, el que el docente permita al alumno auto-evaluarse y co-evaluar en caso de haber tenido un trabajo en equipo fomenta la confianza y motivación del alumno. Otras dos actividades efectivas que se pueden emplear en el salón de clases con el fin de fomentar la creatividad en alumnos son las preguntas provocadoras y las listas verbales de comprobación. De acuerdo a Valqui (2009) este tipo de preguntas provocan el pensamiento divergente.

No se debe olvidar que también es importante que el docente esté consciente de cuál es el objetivo logrado con toda actividad empleada en el salón de clases. Tener dicha claridad puede brindar al docente un abanico de diversas opciones en cuanto a saber no solamente qué tipo de actividad se empleará sino el por qué.

Además, utilizar diversos recursos puede impulsar también el desarrollo creativo. Más aún, los recursos artísticos son herramientas poderosas que no solamente pueden ser utilizados en clases de artes plásticas. Por ejemplo, de acuerdo a García, Lorenzo, y Marín (2010) la música ayuda al alumno a desarrollar habilidades de observación, análisis, sensibilización y apreciación por medio de la percepción sonora. Asimismo, la educación plástica (elementos relacionados con los colores, el volumen, superficie, textura, espacio,

etc.) agudiza la percepción. También y de acuerdo a Valqui (2009) puede haber actividades que fomenten la creatividad y la estimulación mediante fotografías, imágenes y objetos. Esto implica que el alumno tome fotos o encuentre objetos o imágenes con el fin de hacer una conexión con la problemática estudiada y por estos medios encontrar inspiración y soluciones viables a la situación. Además de estrategias de enseñanza y aprendizaje empleadas en el salón de clases el entorno es también otro factor que influye directamente en el desarrollo creativo del alumno.

El entorno favorable educativo es un aspecto fundamental que se tiene que llevar a la práctica diaria para la generación de la creatividad. Si el ambiente no se presta para que el alumno se sienta con la libertad de expresarse difícilmente dichas estrategias educativas podrán tener el impacto deseado en él o ella. Es por esto que es tan importante que el alumno se debe sentir en un ambiente donde prevalezca el valor del respeto tanto como con sus compañeros como con su docente. Por ejemplo, el *bullying* (hostigamiento) debe ser evitado en todo salón de clases. Esto con el objetivo de que el alumno no se sienta amedrentado y sea capaz de expresarse libremente.

Smith (citado por Franco, 2008) explica que cuando se respira en el aula un ambiente hostil y lleno de tensión, esto disminuye el potencial creativo de las personas. Un entorno lleno de tensión significa que el docente reprima a los alumnos por medio de castigos o que no exista respeto entre la relación ya sea entre compañeros o directamente con el mismo docente. Dentro del aula el docente entonces no debe presionar a sus alumnos a que terminen actividades en un corto plazo de tiempo ya que puede generar sentimientos de tensión, fracaso y frustración en sus alumnos. Esto puede inhibir entonces el proceso creativo.

Cabe recalcar que para ser exitosos en el camino también se necesita del interés por parte del profesor. Cortés (2010) indica que es fundamental que el docente quiera y esté dispuesto a aprender. Más aún, él o ella debe ser capaz de fomentar la auto-dirección de

los alumnos y descubrir sus propias capacidades creativas por medio del autoconocimiento. Es por esto que de acuerdo a Silva (2005) los resultados esperados son crear docentes que jueguen el rol de guía para motivar a los alumnos que se autodescubran y así impulsar el valor de comprender la significancia que envuelve la propia existencia. Una vez logrado esto, entonces el generar un entorno o un contexto educativo que favorezca al desarrollo creativo será posible.

Es importante entonces que el docente no se sienta estresado si no se cumple con el plan de actividades como se tenía en mente. El maestro debe tener la flexibilidad suficiente para en ese momento cambiar los planes sin que los alumnos lo noten. Esto también favorece a que el alumno no se sienta estresado por una falta de tiempo para poder completar una actividad con éxito. El maestro no debe sentirse frustrado si le llegase a pasar esta situación. Al contrario, el docente tiene que tener la mente abierta de que los imprevistos pueden suceder. Sin embargo, la habilidad de adaptar la clase también es un arte que se debe aprender a dominar con el paso del tiempo y de la experiencia.

III. Método

a. Enfoque de la investigación

Este trabajo se basa en un análisis cualitativo ya que pretende estudiar la creatividad como un fenómeno. Asimismo, como Baptista, Fernández y Hernández (2010) explican la investigación cualitativa se basa primordialmente en la observación y percepción del investigador. Además de que esta investigación es considerada como cualitativa también es catalogada como interpretativa. Lozano (S/R) explica que el estudio cualitativo interpretativo se basa en la ideología de que para comprender una realidad específica se necesita de la propia subjetividad para darle sentido.

Cabe notar que como en esta investigación no se desea manipular variables el tipo de estudio es no experimental. Baptista et al. (2010) lo definen como un estudio donde no se crea ninguna situación intencionalmente ya que el propósito fundamental es simplemente observar el entorno ya existente para después analizarlo.

El diseño de dicha investigación no experimental se considera como transversal descriptivo. Esto se debe a que el objetivo de este diseño es describir las variables y estudiar los hechos relacionados con dichas variables. Además, este diseño se caracteriza ya que tiene como fin analizar la incidencia de una o más variables en un solo momento dado (Baptista et al., 2010).

Cabe recalcar que a la misma vez se lleva a cabo el tipo de estudio de casos. McKernan (1996) explica que el tipo de estudio de casos cuenta con las siguientes ventajas: 1. Se analiza un fenómeno por medio de la descripción detallada de la situación. 2. Se expone la descripción precisa y creíble de un entorno dado. 3. Los participantes pueden usar muchas herramientas para la validación de la información y por ende de los resultados encontrados. 4. El lenguaje utilizado es simple de comprender. 5. La información presentada es considerada como representativa de la realidad. Más aún, en este estudio se analiza el entorno creativo con el fin de resolver la problemática planteada.

b. Población y muestra

Para los fines de esta investigación y de acuerdo al contexto escogido los directores institucionales, docentes y alumnos pertenecientes al Nivel Medio Superior del colegio privado, bilingüe y laico ubicado en Guadalajara, Jalisco, México representan la muestra seleccionada. Como no se busca encontrar la relación existente entre variables en este caso y por el contrario se pretende analizar el fenómeno referente a la creatividad el muestreo en efecto no tiene por qué representar una población entera.

En este estudio el tipo de muestra utilizada es la no probabilística o dirigida. Esto se debe a que se escogieron a los participantes en base a la reflexión y a las características del estudio. Además, no se tiene el propósito de buscar generalidades en términos de probabilidad (Baptista et al., 2010).

En primera instancia la muestra se considera como razonada o intencional. De acuerdo a Jurado (2009) y Comboni y Juárez (1999) en esta clase de muestreo se seleccionan a los participantes en base al criterio del investigador además de que este tipo de muestreo se limita a ciertos participantes de la población. En este estudio el investigador basa la decisión de escoger a los participantes en responder de forma eficaz y eficientemente al planteamiento del problema. Por otra parte, el muestreo también se considera de tipo homogéneo ya que los participantes comparten una serie de características parecidas. Además, como el investigador es libre de escoger a los participantes en base a su propia visión y criterio siempre pensando en el beneficio de la investigación el muestreo se considera como no probabilístico de clase intencional o razonado y homogénea.

En base a la teoría y lo descrito anteriormente se escoge la muestra de dicho estudio. Se propone entonces seleccionar un directivo institucional, tres docentes y nueve alumnos quedando una muestra de trece sujetos de estudio. A continuación se describe a detalle la muestra seleccionada:

Docentes: Ser profesores con la nacionalidad mexicana; Pertenecer al área de las ciencias sociales; Tener una licenciatura o maestría acorde a su área de especialización; Contar con un mínimo de tres años de experiencia.

Alumnos: Ser alumnos con la nacionalidad mexicana o extranjera; Tener entre dieciséis y dieciocho años de edad; Cursar la materia ya sea de Administración, Etnias de México o Historia que a su vez pertenecen al área de las ciencias sociales.

Directivo institucional: Tener un puesto directivo dentro de la institución educativa dentro del Nivel Medio Superior; Tener mínimo dos años de experiencia en el puesto; Contar con una maestría acorde a su área de especialización.

c. Técnicas de recolección de datos y el procedimiento de la aplicación de instrumentos

El primer instrumento utilizado es de la observación. El papel que asume el observador es el de una participación pasiva. Se observan las clases presenciales de las materias de Administración, Historia y Etnias de México y aquí el investigador siempre debe permanecer alerta y no menospreciar ningún dato recopilado del ambiente.

Las observaciones se realizan en el aula del docente participante. El docente tiene la libertad de pedir al observador abandone el aula de clase si así lo llegase a considerar. El observador cuenta con un formato especialmente diseñado para la ocasión. Más aún, la duración de las clases varía dependiendo del día que se imparta la materia. Es por esto que la duración de cada observación depende de la duración de cada clase. Sin embargo, puede oscilar entre los 45 minutos y 85 minutos. Se pretende observar a tres docentes en tres ocasiones diferentes. Esto con el fin de analizar si existen o no patrones de enseñanza además de analizar el fomento creativo en los alumnos utilizando estas estrategias.

El segundo instrumento que se utiliza son las entrevistas semi-estructuradas. En este caso en particular el investigador tiene una guía de preguntas por realizar. Sin embargo, el entrevistador tiene la libertad de hacer preguntas que no estén incluidas en dicho formato si así lo considera pertinente. Esto depende de la interacción, comunicación e información que esté brindando el entrevistado. Además, cada entrevista tiene una duración en promedio de treinta minutos. Ésta se puede alargar en caso de ser necesario. Asimismo, el entrevistado puede abandonar la entrevista si así lo desea. En este caso, debido a gran flexibilidad de este instrumento, la entrevista se puede retomar en algún

otro momento conveniente para ambas partes. Se entrevistaron a un directivo institucional, tres docentes y seis alumnos.

Antes de aplicar de los instrumentos el investigador debe entregar cartas de colaboración a todos los candidatos a participar.

Una vez habido analizado toda la información brindada por los instrumentos de recolección de datos se crean categorías e indicadores del estudio para codificar los datos. La codificación es realizada por el investigador mismo. Baptista et al. (2010) indica que en la codificación cualitativa el investigador evalúa segmentos de contenido. Otra herramienta que brinda validez y confiabilidad a esta investigación es el uso del formato de triangulación de datos. Es decir, la triangulación permite validar la información y por ende los resultados. De acuerdo a Baptista et al. (2010) esto permite al investigador comparar y contrastar la información brindada previamente en la parte teórica con la información recolectada en las observaciones y entrevistas.

Conclusión

Comparando la teoría y el análisis de datos se concluye que en efecto el concepto de la creatividad es un término sumamente subjetivo. Diversos autores, alumnos, docentes y un directivo académico cuentan con su propia definición referente a la creatividad. Esto agrega cierto grado de dificultad al hablar de esta capacidad ya que si no existe un consenso en común referente al proceso creativo se puede distorsionar la apreciación, valoración y alcances que éste pueda llegar a tener. Sin embargo, dentro de la definición de los actores anteriormente mencionados, existe una constante.

Ellos perciben a la creatividad como un proceso de cambio que tiene como resultado la generación de algo nuevo. Aquí es muy importante comunicar la idea de que para que

algo realmente pueda ser considerado como creativo, el producto final se debe caracterizar por ser algo que trasciende y que sea útil en la vida cotidiana.

La mayoría de las personas entrevistadas se considera una persona creativa. Más aún, todos sin excepción consideran que la creatividad es parte esencial de la formación humana. Sin embargo, solamente muy pocos docentes creen que esta capacidad pueda ser incrementada y otros desconocen que esto sea posible. Por otra parte, la mayoría de los alumnos en efecto piensa que su capacidad pueda ser incrementada. Esto representa un gran foco rojo ya que si los docentes no creen que esta habilidad pueda aumentar en sus alumnos entonces pueden tender a menospreciar estrategias de enseñanza y aprendizaje que en efecto impulsen la creatividad del ser humano. Es decir, la visión de los alumnos se tiene que empatar con la de los docentes para entonces comenzar a trabajar en conjunto para que en efecto la creatividad sea no solamente considerada como parte esencial del ser humano sino también sea potencializada buscando siempre métodos didácticos para incrementarla.

Por otra parte, para los alumnos, directivo y docentes la institución educativa sí brinda la oportunidad al alumno a desarrollarse creativamente. Esto es por medio de actividades artísticas, deportivas, culturales, etc. Asimismo, el hecho de que la escuela ofrezca clases optativas también es percibido como otra forma más de que el alumno pueda desarrollar su creatividad. En las clases optativas el alumno tiene la opción de elegir un curso que le interese. De lo expuesto anteriormente se puede interpretar dos escenarios. El primero es que cuando el alumno está motivado a aprender y poner en práctica un tema de su interés la consecuencia es que su desarrollo creativo se ve influenciado positivamente. La segunda interpretación es que los cursos obligatorios no son percibidos como una oportunidad clara para poner en práctica la creatividad. Es por esto que se recomienda que los docentes logren motivar al alumno por medio de estrategias didácticas adecuadas para que así se facilite el proceso creativo en sus alumnos sin importar que estén impartiendo cursos obligatorios.

Muchas veces los docentes se ven presionados por cumplir con el currículo académico entre muchas otras responsabilidades y actividades que ciertamente reducen el pensamiento creativo en la práctica diaria. En esta escuela en particular se concluye que por una parte se le da total libertad al docente de enseñar y escoger los modelos educativos que el maestro considere apropiados, pero también es una realidad que el currículo es demasiado extenso y que muchas veces aunque el docente se encontrara con una disposición abierta a intentar nuevas estrategias, la falta de tiempo hace que regresen a prácticas poco creativas. Se exhorta entonces que los administradores y directores educativos analicen nuevamente el currículo y lo re-diseñen.

Más aún, otra de las razones por la cual no se implementan estrategias que fomentan la creatividad en todas las clases es la falta de información. Es decir, los docentes no saben con certeza qué estrategias de enseñanza y aprendizaje facilitan el desarrollo de la capacidad creativa en sus estudiantes. Para esto se sugiere entonces que el colegio brinde oportunidades equitativas a todo su personal docente para que ellos tengan acceso a esta información y se pueda poner en práctica en su salón de clases.

Por otra parte, a continuación se detalla una serie de ideas cuya base son los cimientos de esta investigación y dan respuestas al planteamiento del problema.

Una recomendación es que los docentes escuchen a sus propios alumnos ya que de ellos pueden nacer ideas innovadoras. Enfocándonos específicamente en el área de las ciencias sociales la mayoría de los estudiantes piensa que su creatividad puede ser incrementada por medio de ejercicios de reflexión, actividades relacionadas con el arte y prácticas que les permitan expresarse libremente. Más específicamente ellos perciben que las siguientes actividades en efecto influyen positivamente en el pensamiento creativo: las actividades artísticas (creación de presentaciones, elaboración de carteles, etc.), los ejercicios relacionados con la psicología, los debates, los temas que tengan conexión con

el interés del educando y actividades donde se proporcione libertad en cuanto a la forma de trabajar al discípulo. Aquí cabe hacer la aclaración que el hecho de que los docentes tienen que ser muy analíticos y evaluar el potencial de cada una de las ideas propuestas por los alumnos para así aplicar y escoger las mejores.

En la percepción de los mismos docentes las siguientes actividades facilitan la creatividad en sus alumnos: actividades que tengan conexiones con la vida diaria del alumno, el trabajo en equipo, la lluvia de ideas y la resolución de casos. Por su parte, de acuerdo a la teoría las siguientes actividades facilitan el pensamiento creativo: el trabajo en equipo, los ejercicios que involucren la reflexión y la discusión, la lluvia de ideas, la solución de casos, las discusiones en clase, la aplicación de preguntas provocadoras, las listas verbales de comprobación, las actividades que incorporen los cinco sentidos de los alumnos, la implementación de analogías, la utilización de símbolos, las actividades basadas en la improvisación, las actividades cuyo objetivo sea crear un alto valor en el estudiante, los ejercicios donde se les pida a los alumnos dar soluciones a diversos tipos de problemáticas, la utilización del arte, imágenes, fotografía, música y educación plástica. Es por esto que se encomienda a los docentes del colegio considerar utilizar e implementar alguna de las actividades anteriormente descritas en sus clases.

La creatividad también se logra por medio de las siguientes habilidades: imaginación, comprensión, interpretación, pensamiento crítico, análisis, reflexión, flexibilidad, auto evaluación, observación, sensibilización, apreciación y percepción. Más aún, cada una de las estrategias educativas descritas anteriormente pone en práctica al menos una de estas habilidades. Cabe recalcar que ninguna actividad pedagógica implementa todas las habilidades anteriormente explicadas al mismo tiempo. Por esto, se concluye que es fundamental poner en práctica diversos tipos de metodologías didácticas a lo largo del curso y no solamente se enfoque en seguir un mismo patrón. Incluso, aquí es importante mencionar que se recomienda que el docente haga un diagnóstico de su clase y

dependiendo de las necesidades de cada grupo el maestro vaya adaptando su forma de enseñanza y vaya implementando la mejor estrategia que mejor le convenga al grupo.

Añadiendo a lo anteriormente expuesto es importante notar que los hallazgos de esta investigación indican que los docentes deben comunicar a sus alumnos cuáles son las habilidades y objetivos que se estarán poniendo en práctica cada vez que se implementa una estrategia de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, se hace una invitación a que el propio docente discuta con sus alumnos el propio concepto de la creatividad y las maneras en las cuáles se estará implementando a lo largo del ciclo escolar en curso.

Es un hecho que aunque en efecto los docentes coincidan con algunas estrategias educativas expuestas por diversos autores, los hallazgos encontrados indican que son mínimas las clases que involucran este tipo de ejercicios. Lo preocupante es que los docentes consideren que todas sus clases impulsan la creatividad, cuando los hechos apuntan hacia otra realidad. Es decir, las estrategias explicadas por los docentes en efecto sí desarrollan la creatividad pero el hecho de que ellos conozcan algunas de estas técnicas no necesariamente significa que en la práctica del día a día las estén implementando.

No se puede menospreciar el hecho de que también en ciertas clases observadas sí se llevaron a cabo actividades que impulsaron la creatividad en sus alumnos. Dichas clases fueron sumamente exitosas entre los alumnos. Los alumnos se mostraron sumamente interesados e incluso motivados a participar. Fue impresionante observar cómo realmente no solamente transformaban el conocimiento, sino que además lo ponían en práctica con mucho gusto. Más aún, en estas ocasiones el maestro simplemente era el guía de la actividad y los alumnos eran quienes se hacían responsables de hacer suya la información. Además, el ambiente se caracterizaba por ser uno flexible y respetuoso.

En cuanto a la percepción del alumno se refiere se concluye que las siguientes actividades representan una barrera importante hacia la creación del pensamiento creativo: leer y contestar preguntas, tomar notas del libro sin después haber tenido tiempo de reflexionar acerca de éstas, escribir ensayos donde no se les da opción de elegir el tema, actividades poco flexibles y adquirir la información dada por el libro de texto. La minoría considera que las actividades realizadas en el área de las ciencias sociales no impulsan su creatividad debido a que las actividades requieren que los alumnos memoricen demasiada información y los parámetros de las actividades son muy estrictos en cuanto a la forma de realizar el trabajo. Asimismo, ellos tienen la percepción que debido al contenido de los temas muchas veces los maestros no tienen otra opción que seguir una misma metodología de enseñanza. Sin embargo, se concluye que en efecto cualquier tema puede ser adaptado a la necesidad del alumno.

No solamente implementar estrategias creativas en el salón de clases ayudará a desarrollar la creatividad de los estudiantes sino también es muy importante que el docente favorezca un entorno idóneo para lograr dicho cometido. Se sugiere entonces crear un entorno flexible, respetuoso y libre de represalias en donde se fomente la comunicación abierta. Por otra parte, no solamente la creatividad se ve afectada positivamente sino que también el auto estima del alumno se fortalece cuando se da cuenta de que puede expresarse libremente y existe una buena relación con sus compañeros de salón y el mismo maestro. En el caso de este colegio se concluye que sus docentes son sumamente exitosos al fomentar un ambiente que incite el pensamiento creativo.

Como área de oportunidad la escuela por su parte pudiera incorporar actividades más prácticas dentro de sus cursos de capacitación. Es decir, aunque los docentes y el directivo institucional se sienten satisfechos con el programa de desarrollo y capacitación es una realidad que éstos pueden ser mejorados. Se necesita entonces que todos los talleres o conferencias brindadas a los maestros sean más interactivos y no hacerlos tan

teóricos. También se propone que el colegio facilite espacios de discusión en donde los maestros compartan libremente diversas ideas de estrategias que implementan en sus clases. Otro plan que se recomienda a la escuela seguir es revisar nuevamente el modelo educativo que se está siguiendo. Se sugiere que los directivos revisen las bondades de un modelo basado en competencias.

Es muy válido aplaudir el hecho que los directivos alienten a los docentes a decorar su salón de clases y brinden los materiales necesarios para que los maestros logren este objetivo. En la percepción de los alumnos el ver decorados apropiadamente sí influye en su pensamiento creativo. Esta es una práctica que por supuesto tiene que continuarse para futuros años. Asimismo, la libertad que brinda la escuela para que el docente implemente la estrategia de enseñanza y aprendizaje que mejor le convenga también incita a la creatividad misma del profesor. Sin embargo, aquí se debe tener mucha cautela ya que si se está brindando tanta libertad, también es responsabilidad de los jefes de departamento como de los directores estar al tanto de lo que pase dentro del aula para en todo caso hacer recomendaciones de mejora a los docentes sobre sus propias prácticas educativas. Esto se puede lograr por medio de observaciones continuas a lo largo de todo el ciclo escolar y no limitar una sola observación en todo el año.

Otro método de control que se utiliza en el colegio son las encuestas de los alumnos en donde se busca conocer su propia percepción acerca de sus maestros. Aquí los directivos se dan una idea de la eficiencia y eficacia del docente. Sin embargo, se concluye que esta herramienta no es del todo confiable por las siguientes razones. En primera instancia, se incluyen muy pocas preguntas (menos de diez) y muchas de estas preguntas son totalmente subjetivas al contexto evaluado y en ocasiones su forma de redacción se puede malinterpretar por los alumnos. Además, esta encuesta solamente es aplicada una vez por ciclo escolar. Se recomendaría entonces aplicarla a mediados de semestre y nuevamente al finalizar el ciclo escolar para que el docente tenga un parámetro de comparación para así evaluar si en efecto pudo mejorar en su práctica educativa a lo largo

de los meses. Se necesita ampliar las preguntas para evaluar diversas áreas del desempeño del docente. Asimismo, es necesario incluir un apartado especialmente enfocado hacia la creatividad pudiera ser parte de esta encuesta.

La campaña de anti-*bullying* implementada en el colegio también es otra herramienta poderosa que se debe seguir fortaleciendo a través de los años. El que los alumnos y docentes tengan muy en claro cuáles son los comportamientos aceptados será mucho más fácil influir positivamente en la creación de entornos que favorezcan la creatividad.

Este colegio en particular cuenta con muchas ventajas y brinda a sus alumnos un excelente nivel académico. Sin embargo, siempre hay cabida a mejorar en ciertos sentidos y que mejor que hacerlo con miras hacia el desarrollo de la capacidad creativa.

Para finalizar es muy importante mencionar que México está atravesando tiempos difíciles debido a un gran número de problemas que enfrenta la sociedad día a día. El futuro yace en las decisiones y acciones que tomen los jóvenes de hoy en día. Más aún, el mexicano siempre se ha caracterizado por su forma innovadora y creativa de ver la vida. Ahora, está en las manos del sector educativo potenciar esta capacidad y promoverla en sus alumnos. Es cuestión de estar conscientes de todo lo que se puede lograr por medio de la creatividad. Aún se está a tiempo de cambiar el rumbo y escribir una nueva historia y en este sentido, la creatividad es un medio excelente para lograr este objetivo.

Bibliografía

- Amabile, T., Hadley, C. & Kramer, S. (2004). Creatividad bajo presión. [En línea].
Recuperado de <http://0-site.ebrary.com/millennium.itesm.mx/lib/consorcioitesmsp/docDetail.action?docID=10063691&p00=investigaci%C3%B3n+creatividad> .
- Baptista, P., Fernández, C. & Hernández, R. (2010). Metodología de la Investigación.
México: McGraw-Hill.
- Bermejo, R., Hernández, D., Ferrando, M., Soto, G., Sainz, M. & Prieto, M. (2010).
Creatividad, inteligencia sintética y alta habilidad. *REIPOF*, 13(1). Recuperado de
<http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=217014922010&iCveNum=14922> .
- Bremont, R. (2006). Diseño y Validación de un instrumento para la medición del cambio actitudinal a partir del programa de creatividad, acción y servicio. Tesis de maestría no publicada. Escuela de Graduados de Educación, Universidad Virtual del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Recuperado de
<http://biblioteca.itesm.mx/cgi-bin/doctec/opendoc?cual=7140&archivo=161984&pagina=18271&paginas=18271&query=bachillerato,AND,creatividad> .
- Cardoso, M. (2005). Apuntes para la estimulación, por los docentes, de la creatividad en los estudiantes. *Revista Iberoamericana de Educación*, 37(2). Recuperado de
<http://www.rieoei.org/1096.htm> .
- Carrasco, M., Manríquez, L., Navarro, M., Pizarro, T. y Rivera, M. (2006). Creatividad y profesores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 39(1). Recuperado de
<http://www.rieoei.org/deloslectores/1280manriquez.pdf>

Chacón, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 5(1). Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=44750106&iCveNum=6204>

Comboni, S. & Juárez, J. (1999). *Introducción a las técnicas de investigación*. México: Trillas.

Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad: El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. España: Paidós Ibérica.

De la Torre, S. (1997). *Creatividad y Formación*. México: Trillas.

Díaz, M. y Riaño, M. (2007). *Creatividad en Educación Musical*. España: Universidad de Cantabria.

Díaz, Y. y González, D. (2006). La importancia de promover en el aula estrategias de aprendizaje para elevar el nivel académico en los estudiantes de psicología. *Revista Iberoamericana de Educación*, 40(4). Recuperado de <http://www.rieoei.org/investigacion/1379Gonzalez.pdf>.

Franco, C. (2008). Programa de relajación y de mejora de autoestima en docentes de educación infantil y su relación con la creatividad de sus alumnos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 45(1). Recuperado de <http://www.rieoei.org/investigacion/2048Justo.pdf>

Franco, C. (2006). Relación entre las variables de autoconcepto y creatividad en una

muestra de alumnos de educación infantil. *Revista electrónica de investigación educativa*, 8(1). Recuperado de <http://redie.uabc.mx/vol8no1/contenido-franco.html>.

Fullan, M. & Stiegelbauer, S. (1997). *El cambio educativo*. México: Trillas.

García, A., Sánchez, P. y Valdés, A. (2009). Validez y confiabilidad de un instrumento para medir la creatividad en adolescentes. *Revista Iberoamericana de Educación*, 50(6). Recuperado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/3014Escobedo.pdf>

Giroux, S. y Tremblay, S. (2008). *Metodología de las ciencias humanas: la investigación en acción*. México: Fondo de Cultura Económica.

Heinemann, K. (2003). *Introducción a la metodología de la investigación empírica*. Alemania: Paidotribo.

Jurado, Y. (2009). *Metodología de la investigación. En busca de la verdad*. México: Editorial Esfinge.

López, E. (2006). El proceso de formación de las competencias creativas. Una necesidad para hacer más eficiente el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Revista Iberoamericana de Educación*, 40(3). Recuperado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/1593Lopez.pdf>

Lozano, A. y Burgos, J. (2007). *Tecnología educativa en un modelo de educación a distancia centrado en la persona*. México: Limusa.

Mascarilla, O. (2003). *Los "Trilemas" de la Globalización*. España: Gráficas Rey, S.L.

McKernan, J. (1996). Investigación-acción y currículum. España: Morata.

Nieto, J. y Szklo, M. (2003). Epidemiología intermedia. España: Ediciones Díaz de Santos.

Puente, A. (2003). Cognición y aprendizaje. Madrid: Psicología Pirámide.

Tejada, J. (2000). La educación en el marco de una sociedad global: Algunos principios y nuevas exigencias. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 4(1), 1-13.

Santamaría, M. (2002). Desarrollo de indicadores de la creatividad en el estudio de una unidad de la asignatura química de décimo grado. Tesis de maestría no publicada. Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Exactas. de <http://www.rieoei.org/experiencias26.htm> .

Valqui, R. (2009). La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49(2). Recuperado de <http://www.rieoei.org/expe/2751Vidal.pdf>

Zapata, M. (2002). ¿Puede el aprendizaje no ser creativo? Y otras reflexiones a propósito de la creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 1(004). Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=54700404&iCveNum=4126>