



LA CREATIVIDAD PARA EL FOMENTO DE COMPETENCIAS EN EL PROFESORADO

Deilis Pacheco-Sanz y Jesús Nicasio García-Sánchez

Universidad de León

dipacs@unileon.es, jn.garcia@unileon.es

Fecha de recepción: 19 de enero de 2011

Fecha de admisión: 10 de marzo de 2011

RESUMEN

La capacidad de concebir, diseñar o crear, poner en práctica y adoptar un proceso sustancial de investigación o creación es una de las competencias básicas que debe adquirir el alumnado como elemento clave de una sociedad basada en el conocimiento. Asimismo, el profesorado ha de jugar un papel esencial en todas las instituciones implicadas en la innovación y la investigación, de forma que lideren el trasvase desde el conocimiento hasta el bienestar de la sociedad. Para ello, el profesorado debe haber adquirido, al menos, la capacidad y destreza personal para diseñar, crear, desarrollar y emprender proyectos novedosos e innovadores en su ámbito de conocimiento. En este sentido, se presenta un estudio de revisión sobre aportaciones que enfocan las diversas acciones de formar en creatividad y el fomento de esa creatividad en el profesorado para promover una enseñanza más efectiva en la producción y redacción de textos escritos. Durante la realización de este estudio se recibieron ayudas competitivas del proyecto del MICINN (EDU2010-19250) para el trienio 2010-2013; así como del proyecto a Grupos de Excelencia de la JCyL (GR-259; BOCyL 27 de abril de 2009) para el trienio 2009-2011 y con fondos FEDER de la Unión Europea. Ambos concedidos al IP/Director J. N. García.

Palabras Clave: Competencias, creatividad, profesorado, acciones, escritura.

ABSTRACT

The creativity as teachers competence in the written composition teaching. The ability to conceive, design or create, implement and adapt a substantial process of research and development is one of the basic skills that students should acquire as a key element of a knowledge-based society. Also, teachers must play an essential role in all institutions involved in innovation and research, so that lead the transfer from knowledge to the welfare of society. To do this, teachers must have acquired, at least the ability and personal skills to design, build, develop and launch new and innovative projects in their area of expertise. In this regard, we present a literature review focusing on contributions that the various actions of training in creativity and enhancing their creativity in the teaching faculty to promote more effective in the production and editing of written texts. During this study we received competitive funds from de MICINN project (EDU2010-19250, 2010-2013);



besides from the competitive Project for Excellence Groups JCyL (GR-259; BOCyL 27 on April 2009, 2009-2011) and FEDER funds from de European Union. Both awarded to Principal Researcher (J. N. García).

Keywords: Competence, creativity, teaching, actions, writing.

INTRODUCCIÓN

La participación activa de un profesorado investigador es, en estos momentos, un elemento clave de una sociedad basada en el conocimiento. El reconocimiento social de las capacidades adquiridas, la necesidad de incrementar sustancialmente el número de personas con competencia en investigación e innovación y el impulso a su influencia y empleo tanto dentro como fuera de los ámbitos académicos es uno de los principales desafíos que se destacan en los documentos españoles y europeos (García, Marbán, de Caso, Fidalgo, Arias-Gundín, Pacheco, Martínez, Robledo, Díez, Álvarez, & García, 2009).

De forma específica, en esta documentación se establece que es de suma importancia la *adquisición y despliegue de la creatividad e innovación como competencia o cualidad básica requerida para el eficaz desempeño de la misión asignada*. Para ello, el profesorado debe haber adquirido, al menos, la *capacidad y destreza personal para diseñar, crear, desarrollar y emprender proyectos novedosos e innovadores en su ámbito de conocimiento*. En este sentido, y dentro de la perspectiva del constructivismo, se retoma e incorpora la creatividad como categoría innovadora y competencia clave de una sociedad basada en el conocimiento. Competencia que inspira la realización de este trabajo y en cuya esencia se registran las investigaciones más recientes que abordan de manera empírica y teórica el enfoque o tratamiento actual que se le debe asignar a la *formación en creatividad*.

CREATIVIDAD Y FOMENTO DE COMPETENCIAS

A continuación se presenta una revisión de las aportaciones más recientes sobre la creatividad como competencia básica a desarrollar por el profesorado; y las acciones concretas que se pueden implementar para formar y/o fomentar la creatividad en un ámbito de conocimiento específico, en este caso, el de la escritura.

En cuanto a la creatividad como competencia básica a desarrollar por el profesorado, la escasez de estudios empíricos recientes en España es la nota característica más evidente. No obstante, se destacan investigaciones teóricas y empíricas que ayudan a la contextualización de la creatividad como competencia e ilustran cómo se debe hacer para formar a los adultos (formadores) en creatividad.

Según Chisvert (2010), el concepto de competencia surge como crítica a la pedagogía tradicional orientada a los conocimientos e influido por los modelos británico y francés (como consecuencia de los procesos de reestructuración industrial y reconversión productiva en la que se vieron envueltos). Es por ello que se emplea para desarrollar un sistema de formación profesional bajo el que se distinguen dos usos prioritarios: (1) *la innovación en la formación profesional, basada en cualificaciones y competencias profesionales*; y, (2) *la definición de nuevas competencias surgidas de las nuevas formas de organización del trabajo*. Bajo este prisma, la *vinculación de los conceptos de competencia y creatividad*, genera un espacio de reflexión en relación a los procesos de autoconocimiento y el reconocimiento competencial en un contexto personal y profesional de mayor amplitud, dotando a quien lo desarrolla de una visión sistémica de su realidad.



El desarrollo de esta competencia induce a la auto-reflexión sobre comportamientos, actitudes, prejuicios o estereotipos en el *Saber Hacer*, lo cual no lleva implícita la ampliación hacia niveles superiores de dominio competencial, pero sí se sitúa en nuevas fases del proceso de aprendizaje, la toma de conciencia de aquello que se sabe y aquello que es susceptible de incorporarse al saber.

Desde esta perspectiva, el estudio presentado por Gallego y Rodríguez (2007), señala que el papel del profesor ha experimentado, al menos desde el punto de vista del discurso pedagógico, una profunda transformación, por cuanto: a) la actividad del profesor está, en buena parte, definida por la estructura y funcionamiento del sistema educativo en el que desarrollará sus funciones; b) las demandas de un mundo en evolución acelerada han forzado una revisión y actualización de las funciones del profesor que supera la vieja imagen del docente como depositario y distribuidor del saber; y, c) la construcción del conocimiento, en la actualidad, demanda una redefinición del trabajo y de la profesión docente, de su formación y de su desarrollo profesional.

Además, dentro de las funciones asignadas al profesor para una sociedad nueva, que tiende a convertir en problemas educativos todos los problemas sociales pendientes, estarían las de planificador de la enseñanza, mediador del aprendizaje, gestor del aula, evaluador, investigador e innovador. La acción docente es, pues, indisoluble de la actividad evaluadora e investigadora. Los profesores son los encargados de construir los pilares sobre los que asentar su innovación, formación y competencias. Sin embargo, no es infrecuente la imputación a la escuela de un cierto estatismo frente al avance científico, el progreso social y la revolución tecnológica. La resistencia a la innovación es una de las características asociadas a la escuela de todos los tiempos (Gallego et al., 2007).

De acuerdo a este hilo conductor, un estudio de interés es el que presenta Calzadilla (2007), el cual trata sobre las actitudes, aptitudes y valoración del aspecto creativo en la actividad investigativa educativa. Así mismo se destaca la ética humanista para la valoración del ser humano como ser dignamente creativo, con capacidad de responder proactivamente y formado en virtudes y valores para la resolución de problemas. El autor cita a Maslow para indicar que existe una relación entre las personas creativas y una serie de caracteres propios de ellas como son la espontaneidad, la originalidad, la ingenuidad, la expresividad, entre otras. Este tipo de caracteres son los que se deben fomentar en las aulas, ya que estas formas de conducta pueden ser ampliamente provechosas en variedad de situaciones educativas y de la vida. La teoría motivacional de Maslow coloca la autorrealización y creatividad, como culmen de la persona, en lo alto de la pirámide. Por lo tanto, para que la persona se realice de forma completa y plena deberá pasar por todos los niveles de la pirámide hasta llegar a la autorrealización y la creatividad.

Igualmente, para poder desarrollar la creatividad, se deben asentar buenas bases en la escuela. Algunas fundamentales como son la libertad, la justicia y otras más concretas del individuo como son la seguridad, necesidades fisiológicas, autoestima. Por lo que, la creatividad como proceso lógico, se puede alcanzar si se hace algo por subir esos "peldaños" o niveles de la pirámide, aunque aún así, no hay que poner en duda la cuestión del talento natural. Precisamente, la complejidad de las influencias sociales donde un producto debe ser novedoso y socialmente valioso, junto a las características del propio investigador, dan como resultado una altísima variabilidad en su comportamiento, en la dirección y naturaleza de sus creencias y en sus actitudes, preferencias y valores (Calzadilla, 2007).

De este modo, y a manera de ilustración, se presenta el trabajo desarrollado por Cerezo (2008), el cual hace énfasis en la *construcción de campos para el aprendizaje creativo* a partir del desarrollo de competencias en los adultos (formadores y directivos) mediante técnicas muy lúdicas, como es el juego. En este sentido, según el autor, la creatividad estaría vinculada a otras competencias como: el potencial humano, la autonomía personal, las competencias interpersonales de trabajo en equipo, la comprensión y solución de conflictos, la habilidad para comprender y solucionar problemas complejos, y la habilidad para aprender a aprender.



En dicho estudio, se propone un método de aprendizaje en grupo, desde el constructivismo, denominado: *Método del juego*, el cual se basa en juegos sociales experimentados por los participantes (un grupo de menos de 15 trabajadores del transporte y telemarketing) durante el taller. Además, se define el aprendizaje creativo como la *secuencia de actividades que estimulan las habilidades para crear e inventar trabajando en grupo*. Según el autor, la aplicación de este método cuya secuencia de búsqueda-reflexión-fijación, generó un cambio de conocimientos en los participantes adultos o muestra del estudio, fomentando la interacción de los trabajadores y la creatividad para que estos fueran más productivos. Los resultados de esta prueba piloto de investigación fueron muy positivos ya que mejoraron en potencial humano, creatividad, innovación, potencial artístico, competencias interpersonales, y habilidades tales como aprender a aprender y comprender y solucionar conflictos. Además, el autor hace una distinción entre el aprendizaje, concretamente el aprendizaje creativo del adulto y de un niño. De esta forma los adultos aprenden en un proceso de interacción con otros individuos de pares y con el ambiente, y es durante este proceso de aprendizaje cuando generan los mapas de conocimientos personales, mientras que los niños no son capaces de formar como un adulto esos esquemas de conocimiento. Otra de las características del aprendizaje que tienen en común es que tanto el adulto como el niño aprenden haciendo, aprenden con la acción, aprenden con el juego social (Cerezo, 2008).

En cuanto a las acciones concretas para formar en creatividad

El estudio del desarrollo de la creatividad en la enseñanza de cualquier asignatura o ámbito de conocimiento, puede hacerse desde el análisis de diferentes medidas y variables, sean las relativas al efecto que se produce en el aprendizaje del alumnado, sea en lo que hace a los cambios en las percepciones de éstos tras los cambios en los tipos de prácticas emprendidos por los profesores. Si, además, estos alumnos son profesores en formación, el interés es de ida y vuelta, puesto que su práctica se estudia desde la perspectiva de los profesores y de los futuros profesores, por lo que los cambios que se operen por la introducción de innovaciones o cambios o nuevos contenidos de enseñanza y nuevos enfoques, como el que dice perseguir el constructivismo, pueden ser de interés, puesto que abordan la cuestión del papel que cumple el enfoque teórico que asumen los profesores en la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes así como el influjo y relación con otras variables educativas institucionales y con los propios agentes participantes –profesores y alumnos- (Pacheco, 2010).

En cuanto a las propuestas de acciones concretas para fomentar la creatividad en la escritura, la mayoría de los trabajos revisados están centrados más en el desarrollo de los procesos de modelos instruccionales que en el desarrollo de la creatividad como competencia en este ámbito. Los artículos e investigaciones encontradas tratan el tema genéricamente y con poca exhaustividad.

De estas investigaciones, sólo la de Barboza, Aguirre, y Peña (2008), considera que, puesto que el aprendizaje de la escritura exige un trabajo a largo plazo que requiere sistematización, disciplina y reflexión sobre los aspectos que involucran a la composición escrita, lo importante es que se ha dejado de ver la escritura como una habilidad meramente motriz y se ha pasado a considerar, además, un arte, el arte de la escritura donde pueden crear, imaginar, componer, etc. A partir de esta premisa, se desarrolló una experiencia para estimular la composición escrita en estudiantes universitarios de formación docente, centrándose en la producción de textos narrativos que les permitieran reflexionar sobre el proceso de escritura y las posibilidades de construir distintas versiones a partir de un tema sugerido. La muestra fue de 45 alumnos de magisterio a los cuales se les pidió que leyesen cuidadosamente un cuento transcrito hasta cierta parte y construir el final. El análisis de las producciones escritas permitió identificar las creencias, los puntos de vista, los deseos y algunos valores manifestados por los participantes. Además, los estudiantes manifestaron la sensa-



ción que se produce cuando *la mente queda en blanco* cuando se les solicita escribir, describiendo la nulidad en la fluidez de palabras e ideas que parecen poco importantes. Estos fallos o bloqueos indujeron a la comprensión de la necesidad de resolverlos y volver sobre lo escrito para proseguir con la escritura. Esta toma de conciencia del propio proceso de composición escrita, permitió reconocer que las dificultades que confronten al escribir pueden encontrarlas en sus futuros alumnos, pues si se ha tenido la experiencia de vivir el proceso de escritura, comprenderán mejor a sus futuros alumnos en las dificultades que se les pueden presentar en la composición escrita (Barboza, et al., 2008).

Independientemente de que no se encontraron investigaciones recientes sobre el desarrollo de la creatividad en el ámbito de la escritura, los estudios revisados, exponen o presentan la creatividad como un desafío y un gran reto para la educación del siglo XXI (ver tabla 1), permitiendo trazar algunas orientaciones metodológicas y pedagógicas para la educación, mediante la creación de nuevos modelos pedagógicos creativos que provoquen un cambio con respecto a los anteriores.

El fomento de la creatividad así como las causas de la falta de creatividad, el uso de las nuevas tecnologías (NNTT), la aplicación de teorías, instrumentos o programas de intervención son, entre otros, los temas abordados por las investigaciones actuales para generar propuestas de acciones que permiten formar en creatividad.

En este sentido, el estudio de Klimenko (2008) muestra la necesidad de crear *aulas de taller creativo* en las escuelas, aulas diseñadas para que los más pequeños puedan experimentar y crear mientras aprenden. De esta manera, la creatividad adquiere doble importancia y significado: como un valor cultural que permite generar soluciones eficaces para las problemáticas contemporáneas y como una necesidad fundamental del ser humano, cuya satisfacción permite alcanzar una mayor calidad de vida. También con estas prácticas se desmitifica la idea del “genio creador” como algo misterioso, un don, algo exclusivo, en el cual se piensa, todavía, que el único creador es un artista profesional, cuando esto no es así y es necesario emprender un camino en la infancia temprana y rodearse de ambientes estimulantes desde el nivel del macroentorno como el del microentorno para lograr manifestaciones creativas. Lo más importante de todo es que el niño adquiera su capacidad creativa personal que abarca la determinación y estudios de los procesos psicológicos, tanto produciendo desde el ámbito personal algo novedoso, como cultural. El abordaje de la capacidad creativa, se hace posible desde la psicología y pedagogía, proyectando su finalidad al servicio de la educación y desarrollando dimensiones como: la de los procesos cognitivos y metacognitivos, la afectivo-motivacional, la instrumental y de conocimientos, y la de destrezas concretas (Klimenko, 2008).

En cuanto al *uso de las nuevas tecnologías (NNTT)*, se presentan dos estudios cuyo objetivo es mostrar la relación entre el desarrollo de la creatividad y los usos de software educativos (Castillo, 2008; Resnick, 2008).

El estudio que presenta Castillo (2008), destaca las diferentes herramientas informáticas para la aplicación de técnicas de pensamiento creativo. Más concretamente, se presentan como técnicas los mapas mentales; los mapas conceptuales; los mandalas; y, las supernotas, con el uso de softwares educativos, además de las tutoriales y los programas de simulación. Todas estas técnicas favorecen la sucesión de acciones encaminadas a alcanzar destrezas en la percepción, elaboración, análisis y síntesis, entre otras. Además, estas herramientas son programas informáticos dirigidos a potenciar el aprendizaje con el empleo de plataformas tecnológicas (tutoriales, programas de práctica y ejercitación, programas de simulación, multimedia, etc.), que en la actualidad están cobrando fuerza, en las que interactúan el estudiante y el docente (Castillo, 2008).

Continuando con las nuevas tecnologías, Resnick (2008) presenta dos tecnologías: *Cricketts* y *Scratch*, diseñadas para promover lo que hoy se llama *la espiral del pensamiento creativo*. Los *Cricketts* son similares a un juego de construcción, están diseñados para realizar creaciones artísticas, con luces de colores, sonidos, música y movimiento. Tal como los *Cricketts* dan a los estu-



diantes el poder de crear y controlar cosas en el mundo físico, Scratch les da el poder de crear y controlar cosas en el mundo en línea. Los Scratch se están utilizando en las aulas para escribir reportes y hacer presentaciones remplazando el power point por otras mucho más dinámicas e interactivas que puedan incentivar la motivación de los alumnos. Además, aprenden conceptos matemáticos importantes en un ambiente significativo y estimulante.

De esta manera, las investigaciones en el campo de la tecnología, se van acercando a la demanda de la nueva y actual *sociedad de la creatividad*, en la cual, para tener éxito se debe aprender a pensar de forma creativa; planear sistemáticamente; analizar críticamente; trabajar de forma colaborativa; comunicarse de forma clara; diseñar e innovar constantemente; a fin de sacar el mayor rendimiento (Castillo, 2008; Resnick, 2008).

En cuanto a la aplicación de *instrumentos o programas de intervención* para evaluar el pensamiento creativo, se presenta un estudio basado en los trabajos de Guilford y Torrance, los cuales, según los autores, marcaron un antes y un después en el estudio y evaluación de la creatividad (Oliveira, Almeida, Ferrándiz, Ferrando, Sainz, & Prieto, 2009). De acuerdo con esta investigación, Torrance define la creatividad como *la capacidad para identificar lagunas en la información, formular y probar hipótesis acerca de los defectos y lagunas encontrados, producir nuevas ideas y recombinarlas, proponer varias alternativas para la solución de problemas y, además, comunicar los resultados*. Así, creó una batería o test TTCT (Test de Pensamiento Creativo de Torrance) con el objetivo de estudiar la naturaleza unidimensional o multidimensional de la creatividad cuando se evalúa a través de tareas de pensamiento divergente como se propone. Esta batería consiste en estimular el nivel de creatividad según las dimensiones o funciones cognitivas de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración de las ideas de las personas. Oliveira, et al., (2009), aplican el test a una muestra de 595 alumnos de 2^a ciclo de primaria pertenecientes a escuelas públicas y privadas del norte de Portugal. Los resultados obtenidos inducen a pensar que las cualidades del hemisferio derecho son más fácil de adquirir mediante estímulos, educación, y no entra en juego tanto la diferencia de género como en el hemisferio izquierdo o del lenguaje. Por eso, los resultados del Test de Creatividad de Torrance, muestran cómo en el Test de Expresión Figurada se equiparan los dos géneros porque no es una cosa innata sino adquirida.

Otro estudio, que se encuentra en esta misma línea, es el de López-Martínez y Navarro-Lozano (2010), el cual muestra los efectos de la aplicación de un programa de mejora de la creatividad en el aula de educación primaria. El programa fue aplicado a una muestra de 90 alumnos de educación infantil y primaria dando como resultado una mejora significativa en los factores de fluidez, flexibilidad, originalidad en los sujetos participantes. El programa de mejora consistió en la aplicación de varios instrumentos que ayudan en el fomento y desarrollo de la creatividad: el Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT), el cuestionario de creatividad de GIFT1 (Group Inventory for Finding Creative Talent-Nivel 1), y el Programa de desarrollo de la creatividad de Renzulli. El cuestionario de creatividad de GIFT1, se trata de un cuestionario que valora el autoconcepto que tiene cada uno de su propia creatividad. El programa de desarrollo de la creatividad de Renzulli se fundamenta en que la creatividad es un habilidad vital para sobrevivir en el mundo, desde pequeños se nace con un alto componente de creatividad, pero a medida que se va creciendo por la escolaridad, la sociedad, ese potencial disminuye, por eso hay que fomentarlo constantemente para mantenerlo de por vida. Según el investigador este programa está estrechamente relacionado con la Teoría Psicométrica de Guilford, quien define la creatividad como la combinación de dos tipos de pensamiento: el convergente y el divergente. El pensamiento convergente está relacionado con el conocimiento básico, la reproducción y la memorización de los hechos mientras que el divergente se refiere al conocimiento previo de nuevas formas, base de la creatividad (López-Martínez, et al., 2010).

Así mismo, Hernández (2007) desarrolla una investigación sobre el aprendizaje comprensivo y creativo a partir de la investigación-acción como estrategia didáctica epistémica en la educación pri-



maria. Los resultados de la investigación permitieron establecer que, en primer lugar, el aprendizaje comprensivo y creativo es un proceso dialéctico, que surge de la experiencia en el campo científico y académico. En segundo lugar, el lenguaje es un instrumento cognitivo, que permite apropiarse del sentido social: lo que piensa nuestra mente se plasma a través de la escritura, del arte, la literatura; por lo que el lenguaje viene a ser un instrumento que todo el mundo puede ver, disfrutar y aprender. Finalmente, en tercer lugar, el aprendizaje comprensivo y creativo se sustenta en la relación gnoseológica sujeto-sujeto. Con esta metodología, según el autor, se logra incorporar la cotidianidad al escenario educativo y generar, desde las inquietudes del alumnado, una acción pedagógica vivencial.

Tabla 1. Síntesis de los resultados de la revisión de estudios

Investigación	Instrumentos	Medida y significación
Oliveira, Almeida, Ferrándiz, Ferrando, Sainz, y Prieto (2009)	Test TTCT	Evaluación de la creatividad través de tareas de pensamiento divergente
López-Martínez y Navarro-Lozano (2010)	Test TTCT, cuestionario de GIFT1 y Programa de Renzulli	Fomento, desarrollo y cambio a una metodología creativa en la educación primaria
Barboza, Aguirre, y Peña (2008)	Entrevistas y cuestionarios	Estimular la expresión escrita en adultos mediante textos narrativos
Cerezo (2008)	Experiencia piloto: Taller creativo: Método del Juego	Fomentar la interacción y creatividad en adultos formadores-directivos
Klimenko (2008)	Taller Creativo	Prácticas en microentornos para lograr manifestaciones creativas
Castillo (2008)	Mapa mental, mapa conceptual y supernotas	Herramientas informáticas para la aplicación de técnicas de pensamiento creativo
Resnick (2008)	Cricketts y Scratchs	Promover <i>la espiral del pensamiento creativo</i>
Hernández (2007)	Investigación-Acción	Incorporar la cotidianidad al escenario educativo para una acción pedagógica vivencial

Fuente: Elaboración propia de acuerdo a la revisión de estudios

CONCLUSIONES

La finalidad de este trabajo no es otra cosa que abordar a nivel teórico el enfoque o tratamiento actual que se le debe asignar a la *formación en* creatividad. Las aportaciones obtenidas constituirán el marco teórico referencial y permitirán extraer los instrumentos y/o programas de intervención para posteriores estudios empíricos que permitan detectar, desde la realidad, la actuación del profesorado en la formación de esta competencia.

En este sentido, la auto-reflexión sobre el papel que juega, actualmente, el profesorado en la enseñanza, estaría enfocada hacia la consideración de si ¿su acción educativa se corresponde y es coherente con la propia capacidad y destreza personal para diseñar, crear, desarrollar y emprender proyectos novedosos e innovadores en un ámbito de conocimiento, en particular? Y si, además, ¿ha incorporado, en sí mismo, esa capacidad de concebir, diseñar o crear, poner en práctica y adoptar



un proceso sustancial de investigación o creación traducido en una docencia cuyo fin sea *formar en creatividad*? Ciertamente, este será el enfoque del estudio que se deba emprender para analizar el papel del profesorado en la formación en creatividad.

REFERENCIAS

- Barboza, F., Aguirre, R., & Peña, J. (2008). Una experiencia para estimular la composición escrita en estudiantes universitarios de formación docente. *Revista Venezolana de Educación (EDUCERE)*, 40, 101-108.
- Calzadilla, R. (2007). Ética y creatividad en la investigación educativa. *Laurus*, 13, 318-337.
- Castillo Rojas, A. (2008). Herramientas informáticas para la aplicación de técnicas de desarrollo de pensamiento creativo. *Revista Venezolana de Educación (EDUCERE)*, 43, 741-749.
- Cerezo Sánchez, P. (2008). Construyendo campos para el aprendizaje creativo. Método del juego. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 21, 1-28.
- Chisvert, M. J. (2010). El tratamiento de la convivencia bajo un instrumento de análisis competencial. Balance de competencias en el asesoramiento Psicopedagógico y profesional. *La Convivencia escolar. Aspectos Psicológicos y Educativos*. (pág. 221-227). En: José Jesús Gázquez Linares y M^a del Carmen Pérez Fuentes. Almería: GEU.
- Gallego, J. L., & Rodríguez A. (2007). Tendencias en la formación inicial del profesorado en educación especial. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación (REICE)*, 5, 102-117.
- García, J. N., Marbán, J., de Caso, A., Fidalgo, R., Arias-Gundín, O., Pacheco, D. Martínez, B., Robledo, P., Díez, C., Álvarez, L., & García, E. (2009). La metodología como recurso de adaptación al EEES. Plan de innovación en la facultad de educación. *International journal of developmental and educational psychology*, 4, 169-178.
- Hernández Gil, T. (2007). El aprendizaje comprensivo y creativo a partir de la investigación-acción como estrategia didáctica epistémica en la educación básica. *Laurus*, 13, 11-35.
- Klimenko, O. (2008). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. *Educación y Educadores*, 11, 191-210.
- López-Martínez, O., & Navarro-Lozano, J. (2010). Influencia de una metodología creativa en el aula de primaria. *European Journal of Education and Psychology*, 3, 89-102.
- Oliveira, E., Almeida, L., Ferrándiz, C., Ferrando, M. Sainz, M., & Prieto, M. (2009). Test de pensamiento creativo de Torrance (TTCT): Elementos para la validez de constructo en adolescentes portugueses. *Psicothema*, 21, 562-567.
- Pacheco Sanz, D. (2010). *Opiniones, enfoque, acciones y autoeficacia del profesor y rendimiento del alumno en composición escrita*. Serie Tesis Doctorales. León: Universidad de León. (defendida 2007).
- Resnick, M. (2008). Cultivando las semillas para una sociedad más creativa. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 8, 1-7.