

PIC-Potenciando Ideas Creativas: Una propuesta educativa para el desarrollo de la creatividad

PIC-Empowering Creative Ideas: An educational proposal for the development of creativity

Claudia Chamorro-Troncos¹
Universidad de Murcia - España
claudiachamorro.t@gmail.com

Marta Sainz-Gómez²
Universidad de Murcia - España
m.gomez@um.es

Rosario Bermejo-García³
Universidad de Murcia - España
charo@um.es

María José Ruiz-Melero⁴
Universidad de Murcia - España
mariajose.ruiz4@um.es

doi.org/10.33386/593dp.2024.2.2213

V9-N2 (mar-abr) 2024, pp 15-28 | Recibido: 02 de noviembre del 2023 - Aceptado: 11 de diciembre del 2023 (2 ronda rev.)

1 ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5316-8809>

2 ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5573-9748>

3 ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2430-9200>

4 ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7883-1491>

Cómo citar este artículo en norma APA:

Chamorro-Troncos, C., Sainz-Gómez, M., Bermejo-García, R., Ruiz-Melero, M., (2024). PIC-Potenciando Ideas Creativas: Una propuesta educativa para el desarrollo de la creatividad. 593 Digital Publisher CEIT, 9(2), 15-28, <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.2.2213>

Descargar para Mendeley y Zotero

RESUMEN

La creatividad es considerada desde hace unos años como una capacidad o constructo clave que, además de contribuir con el proceso de aprendizaje durante la etapa escolar, evoluciona y trasciende hacia el contexto social. En tal sentido, es conveniente seguir diseñando estrategias o metodologías de enseñanza innovadoras y flexibles que se adapten a las distintas condiciones del alumnado, en las cuales no solo participe activamente el profesorado, como responsable principal de regular los intercambios de aprendizaje dentro del aula, incluyendo el proceso creativo, sino también involucrando a la familia, teniendo en cuenta que es considerada el primer agente que acompaña la curiosidad innata del infante. Bajo esta premisa, se plantea la presente propuesta educativa, cuyo objetivo principal es desarrollar la creatividad desde sus componentes de originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración en los/as estudiantes del último ciclo de Educación Primaria, todo ello a través de actividades lúdicas y participativas; también, se promueve el uso de técnicas como la lluvia de ideas, el juego de roles, entre otras. En este sentido, el resultado general que se espera alcanzar es que los/as estudiantes puedan mejorar su potencial creativo, el cual puede verse reflejado a través de una mayor espontaneidad y autonomía en la elaboración tanto de sus ideas como de sus productos.

Palabras claves: creatividad, estudiantes, propuesta, profesorado, familia

ABSTRACT

Creativity has been considered for some years as a key capacity or construct that, in addition to contributing to the learning process during the school stage, evolves and transcends into the social context. In this sense, it is advisable to continue designing innovative and flexible teaching strategies or methodologies that adapt to the different conditions of the students, in which not only the teachers actively participate, as the main person responsible for regulating learning exchanges within the classroom, including the creative process, but also involving the family, taking into account that it is considered the first agent that accompanies the innate curiosity of the infant. Under this premise, the present educational proposal is proposed, whose main objective is to develop creativity from its components of originality, flexibility, fluency and elaboration in the students of the last cycle of Primary Education, all of this through playful and participatory activities; also, the use of techniques such as brainstorming, role playing, etc. is promoted. In this sense, the general result that is expected to be achieved is that students can improve their creative potential, which can be reflected through greater spontaneity and autonomy in the development of both their ideas and their products.

Keywords: creativity, students, proposal, teachers, family

Introducción

Es una realidad que a medida que evoluciona el individuo y la sociedad surgen en el entorno nuevas condiciones a las cuales debe adaptarse, modificando su manera de vivir y de relacionarse con los demás. Desde esta perspectiva, el cambio se reconoce como una variable constante que subyace a toda civilización; en consecuencia, la formación de personas que dispongan de los recursos necesarios para afrontar los sucesos de la vida moderna es una responsabilidad que las escuelas, aunque no de manera exclusiva, asumen a diario.

En tal sentido, es conveniente incorporar, en la medida de lo posible, estrategias o metodologías de enseñanza innovadoras y flexibles que se adapten a las distintas condiciones del alumnado. Por consiguiente, una enseñanza enfocada desde una perspectiva creativa se considera un aporte en las aulas, al tratarse de un enfoque didáctico menos estructurado que el meramente tradicional y que además promueve el libre flujo de ideas, el dinamismo y la interacción entre los componentes del aprendizaje (Cárdenas, 2019; Valero 2019). Además, promueve que los/as estudiantes adopten una actitud dispuesta y favorable al abordar los errores desde un enfoque constructivo; ya que, como refiere Carvalho (2021) cuando el pensamiento divergente conforma parte de las estrategias usuales de la persona, se convierte en una manera novedosa de pensar y actuar sobre la realidad en todas sus formas. El tipo de pensamiento en mención es propuesto por Guilford (1956) y desarrollado en décadas posteriores, para este autor, la creatividad es la combinación de los pensamientos convergente y divergente, entendiendo que para generar un producto creativo es necesario una base de conocimiento sobre la cual partir (pensamiento convergente), encontrando, a partir de esta, nuevas soluciones que modifican o renuevan planteamientos habituales; dicho de otro modo, sin el conocimiento previo no es posible crear (Álvarez, 2010). Por tanto, se trata de conseguir a través de diversas estrategias y recursos que el estudiante se sienta libre para generar nuevas maneras de organizar la información, hacerla propia y transmitirla de manera poco

convencional, aunque funcional; pues he ahí la riqueza de estos entornos creativos (López y Navarro, 2010).

En concordancia con lo anteriormente expuesto, resulta una consecuencia evidente que la importancia de la creatividad haya sido reconocida dentro del contexto educativo, sobre todo desde las escuelas en donde la promoción de habilidades creativas es fundamental, siendo este uno de los contextos más influyentes en el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes. Al respecto, Carvalho (2021) afirma que las escuelas de hoy tienen el deber de formar a los estudiantes para puestos laborales que todavía no se han creado, dominar tecnología que aún no se ha inventado y resolver problemas sociales que se desconocen actualmente. En otras palabras, para afrontar los desafíos educativos del presente siglo es vital fortalecer habilidades como la comunicación, colaboración, emprendimiento, solución de problemas, productividad y pensamiento creativo (Varias, 2022). Por tanto, se destaca el importante compromiso de las escuelas con el desarrollo del potencial creativo, aún si ello implica una revisión de los objetivos por nivel con el fin de que se encuentren orientados a fomentar la creatividad desde la planificación de los contenidos, las estrategias de enseñanza, el ambiente educativo, el proceso de evaluación, entre otros aspectos (Cárdenas, 2019).

Con la finalidad de responder a esta demanda, se proponen determinadas modificaciones alineadas con este propósito desde el currículo escolar vigente, así en el Real Decreto 157/2022, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, se incluye a la creatividad dentro de sus fines (artículo 4), principios pedagógicos (artículo 6) y objetivos (artículo 7) como una capacidad que, integrada a otras, favorece el proceso de aprendizaje. Además, al igual que la imaginación o la flexibilidad se la incluye dentro de la Competencia emprendedora, que implica desarrollar un enfoque vital orientado a generar ideas que sean valiosas para otras personas. También, se posiciona como un proceso importante dentro de la propuesta de proyectos basados en actividades cooperativas,

estimulándose de manera transversal en las asignaturas, aún más en las de educación artística, educación física, literatura y matemáticas (Boletín Oficial del Estado, 2022).

En este sentido, han ido surgiendo diversos programas destinados a desarrollar este potencial en los/as estudiantes desde distintos enfoques innovadores, lúdicos y didácticos (Garaigordobil, 2007, 2010; López y Navarro, 2010; Ocampo et al.; Renzulli, 2000; Segundo et al., 2020). Algunos otros, plantean actividades enfocadas en la resolución de problemas reales a través de una serie de fases y técnicas como la lluvia de ideas, basándose en la confluencia del pensamiento convergente y divergente (Isaksen, et al., 2011; Torrance, et al., 1978). Así mismo, se reconoce el uso de algunas técnicas cuya efectividad ha sido comprobada para el desarrollo del pensamiento divergente y que a su vez han sido incluidas dentro de las actividades de la presente propuesta. Entre ellas la lluvia de ideas, que consiste en proporcionar una gran cantidad de ideas que responde a una categoría en concreto; las analogías creativas, las cuales implican proporcionar conceptos aparentemente poco relacionados para su análisis y posterior obtención de ideas novedosas; el juego de roles, que se sustenta en la interpretación de roles diferentes a la manera común de actuar de un determinado personaje u objeto real o imaginario; y, la modificación de ideas, a partir de la que se varían las características de objetos convencionales bajo una consigna inusual para adaptarla a una situación nueva (Soto et al., 2012).

No obstante, aún si se consideran todas estas variables no puede dejarse de lado, si lo que se espera es obtener cambios significativos, el rol del/a educador/a a lo largo de todo el proceso creativo. Al respecto, este/a ha sido considerado/a, desde la perspectiva de una educación moderna, como la persona responsable de regular los intercambios de aprendizaje dentro del aula y por consiguiente dependerá de su actitud y desempeño la forma en la que la enseñanza creativa se desarrolle de manera fluida y natural en el aula (Menchén, et al., 1984). Como indica Fernández (2011), de

los/as profesores/as es preciso conocer no sólo su capacidad para transmitir información, sino aquellas dimensiones de tipo cognitivo, afectivo, social, o de personalidad que afectan su calidad, eficacia, estrategias y estilos de enseñanza, pues de ello dependerá en gran medida, la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, el trabajo del docente es individual y colectivo al mismo tiempo, ya que más allá de los conocimientos científicos y técnicos que pueda proporcionar, le corresponde acompañar a sus estudiantes en el desarrollo de hábitos, valores y convicciones ajustadas a la época actual, afianzando la idea de que ser creativos no solo implica una manera de pensar, sino una actitud ante la vida (Navarrete, et al., 2023). A esto se suman determinadas cualidades o comportamientos que ayudan a incentivar la creatividad en el aula, como generar un ambiente en el cual los educandos se sientan cómodos al expresar sin censura sus ideas, se enseñe a tolerar la ambigüedad, aceptar el error y asumir nuevos retos; el docente identifica y valora la creatividad en sus estudiantes para orientarla o promoverla, y se siente motivado para investigar acerca de recursos creativos conforme va poniendo a prueba sus hipótesis en la práctica educativa (Cropley, 1994; Csikszentmihalyi, 2015; De la Torre, 1987; Menchén, et al., 1984; Sternberg y Williams, 1996). Al respecto, es importante añadir que, una adecuada formación y capacitación, así como, disponer de los recursos necesarios, facilitan la labor del profesorado orientado a este fin. Por lo que, no contar con estrategias o actividades didácticas innovadoras que fomenten el pensamiento creativo de los estudiantes puede llevar a los docentes a limitar sus clases a una mera transmisión de conceptos y a los estudiantes, a la repetición mecánica de los mismos (Martínez-Calderón et al., 2021).

Con todo lo señalado, podría entenderse que cuando se aborda un constructo asociado al aprendizaje como es la creatividad, son la escuela y sus agentes implicados quienes tienen mayor responsabilidad para fomentarla; pero el/la estudiante no solo aprende en la escuela e inclusive en dicho ambiente ya trae consigo un cúmulo de experiencias socioculturales que

configuran el aprendizaje empírico y formal. En consecuencia, el aprendizaje es un concepto amplio que no se limita a un determinado estado evolutivo de la persona, ni a un momento previsto en el espacio-tiempo, sino a ese hecho natural que se produce desde el principio hasta el final de la vida (Mancheno et al., 2023). Por lo tanto, no debemos de olvidar que, para muchos procesos y capacidades, la efectividad de su despliegue incrementa en la medida en que se interviene en la mayoría de ambientes en los que se desarrolla el niño o niña, siendo el papel de la familia imprescindible para lograr esta misión (Campos y Moreno, 2020; Chelán et al., 2013). De esta manera, se analiza su influencia en el desarrollo de este constructo hallándose que, por lo general, en el ámbito familiar la creatividad se desarrolla desde las primeras etapas del ciclo vital a través de la exploración y curiosidad natural del infante y evoluciona en la medida que se faciliten las mejores condiciones para este primer acercamiento. En este sentido, es importante que se proporcione un ambiente familiar asertivo en el que se favorezca la innovación, se acepten los errores y fracasos, se permita expresar ideas y se enseñe a recibir críticas constructivas (Valero, 2019). Así mismo, dependerá de las posibilidades que cada familia tenga para incorporar recursos que incentiven la creatividad en su día a día, ya sea a través del juego, la resolución de pequeños problemas de la vida diaria, realizar actividades extracurriculares, etc. No obstante, a pesar de que se considera relevante el rol de la familia en el desarrollo de la creatividad, aún falta una mayor evidencia científica para comprender cómo ocurre esa influencia del ambiente y, además, estudiar cómo los obstáculos presentes en el seno familiar también pueden ser un incentivo para la creatividad a modo de resiliencia. Ya que, aunque, en menor medida que los ambientes familiares afectivos, también en aquellos que hay un ambiente poco favorable por parte de los progenitores, pueden aparecer conductas creativas (Porto y Romo, 2022), sin minimizar las repercusiones emocionales que esto conlleva.

Partiendo de esta premisa y motivación se plantea la presente propuesta educativa denominada PIC “Potenciando Ideas Creativas”,

la cual se ha diseñado para su implementación en el contexto educativo y está dirigida, principalmente, aunque de manera no exclusiva, a los/as alumnos/as del último ciclo de Educación Primaria. Tiene como objetivo estimular la creatividad general desde los componentes de la fluidez, entendida como la habilidad para generar una gran cantidad de ideas, posibilidades, consecuencias y objetivos; la flexibilidad, es decir la habilidad para utilizar diferentes maneras al resolver un problema teniendo la disposición para cambiar la dirección u organización de la información; la originalidad, conocida como la habilidad para producir respuestas ingeniosas, únicas e inusuales; y la elaboración, referida a la habilidad para desarrollar y perfeccionar una idea o producto (Guilford, 1950, 1973). Adoptando a su vez, posturas de otros autores expertos por su amplia contribución en el desarrollo de este potencial desde un enfoque lúdico y didáctico (Garaigordobil, 2007, 2010; Renzulli, 1978) y técnicas previamente mencionadas que pueden favorecer el proceso creativo.

Propuesta educativa

Objetivos

El objetivo principal de esta propuesta es desarrollar, a partir de la implementación de actividades lúdicas, estimulantes y participativas los componentes de la creatividad general de los estudiantes del último ciclo de Educación Primaria, con la participación del profesorado y de las familias. Del mismo se desprenden los siguientes objetivos específicos:

Favorecer que los educandos comprendan e interioricen el concepto de creatividad y su importancia, a través de actividades de sensibilización y su aplicación práctica dentro y fuera del colegio.

Incentivar la mejora del proceso creativo desde los componentes de la creatividad propuestos por Guilford: originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración.

Generar un clima de clase que favorezca la autonomía en la realización de las actividades

propuestas y la adecuada convivencia, el trabajo en equipo y la participación activa del alumnado.

Implicar en la presente propuesta de forma activa a los principales agentes educativos, profesorado y familias de los/as estudiantes.

Metodología

PIC (Potenciando Ideas Creativas) es una propuesta de contenido práctico orientada a fomentar la creatividad general del alumnado desde sus componentes teniendo como base una organización flexible, ya que cada sesión es considerada una oportunidad para manifestar y desarrollar al máximo su potencial creativo respetando la diversidad de cada estudiante. De esta manera, se espera que se adquieran competencias suficientes para resolver, desde un enfoque creativo, situaciones cotidianas que se presenten dentro y fuera del contexto educativo.

Destinatarios:

Esta propuesta se encuentra dirigida, principalmente, al alumnado del último ciclo de Educación Primaria; sin embargo, debido a su carácter flexible puede ser implementado a otras edades, necesidades e intereses. Así mismo, se incluye la participación del profesorado y las familias, quienes asumen un rol activo durante las sesiones programadas, diseñándose charlas orientativas y actividades específicas para cada colectivo, resaltando su importancia en este proceso.

Recursos:

Con el propósito de facilitar y enriquecer el desarrollo de las actividades se dispone de una variedad de recursos materiales, tecnológicos y digitales.

Materiales: Están organizados en tres contenedores o cajas de colores, en cada una se incluye diferente tipo de material: la *Caja verde* contiene disfraces, prendas de vestir, accesorios, entre otros objetos similares; en la *Caja azul* se guarda tanto material artístico como reciclado, además de útiles de escritorio; y la *Caja amarilla* incluye material didáctico y lúdico como juegos

estructurados/desestructurados u otros objetos varios, no incluidos en las cajas anteriores. Si bien estos materiales cumplen unas funciones específicas durante las actividades, los/as estudiantes tienen la libertad de disponer de estos, si así lo requieren.

Tecnológicos y digitales: Estos recursos complementan a los descritos anteriormente (proyector, pantalla blanca, equipo de sonido, ordenador o portátil, teléfono móvil, etc.)

Contenidos:

Para esta propuesta, en primer lugar, se han planificado doce actividades específicas organizadas en seis sesiones dirigidas tanto al alumnado como al profesorado y las familias. En segundo lugar, se han diseñado dos actividades transversales desarrolladas en todas las sesiones, una destinada a los alumnos/as y otra a las familias, en la que se promueve la interacción familia-alumnado reforzando la creatividad desde el hogar. En tercer lugar, dos charlas de orientación dirigidas al profesorado y a las familias; llevándose a cabo al inicio y al final del proyecto. Por otro lado, cabe indicar que el tiempo estimado para la implementación de la propuesta es un trimestre académico si se llevase a cabo una vez por semana, con una duración aproximada de una hora por sesión.

Actividades transversales

La implementación de estas actividades está presente a lo largo de toda la propuesta, ya que tienen un formato dinámico que sugiere una continuidad en su aplicación.

Mural “Bombilla púrpura”

Es una estrategia metodológica visual, dinámica e interactiva, cuyo objetivo es desarrollar activamente los componentes de la creatividad a través de contenidos diversos y estimulantes; y consiste en el planteamiento de un problema como reto o desafío semanal al que los/as estudiantes deben intentar dar una solución/es creativas al mismo. Para llevar a cabo esta actividad se requiere de un mural cuyo estilo decorativo dependerá de cada grupo

clase y que será colocado en un espacio visible del aula, siendo utilizado por los/as estudiantes no solo durante las sesiones, sino también el resto de los días que asisten al centro. Al respecto, se selecciona el mural debido a que, por sus características, permite visualizar los contenidos de manera gráfica para una mejor interiorización de estos, es de fácil manipulación y elaboración, e insta al trabajo y cooperación grupal (Farrach y Calderón, 2018). Igualmente, destaca por su flexibilidad en el uso, ya que incluso al tener una organización de base, esta no es rígida y varía en función a los contenidos que se originan por parte de los/as estudiantes, a quienes se les presenta como una actividad lúdica. La dinámica se explica en la primera sesión y posteriormente se dedican los diez minutos finales de cada sesión para comentar sobre este con los estudiantes, recogiendo sus apreciaciones, preguntas e inquietudes. Debido a que resulta importante mantener la motivación del alumnado durante su uso, se intentará realizar un feedback constructivo de los recursos que refuerce la premisa de valorar el error como una oportunidad de aprendizaje; además, se formulan preguntas que ayuden a conocer y orientar el proceso creativo de cada estudiante (¿cómo han llegado a estas soluciones? ¿qué les han parecido los retos? ¿cuáles les han resultado más interesantes?, entre otras similares).

“Familias creativas”

Esta actividad va destinada a la estimulación de la creatividad desde el hogar a partir de la interacción familia-estudiante, de esta manera, se continúa desarrollando la creatividad en otros contextos y, sobre todo, se involucra activamente a los familiares en este proceso, incidiendo en la importancia de su participación. Estas actividades se llevan a cabo en todas las sesiones, se proponen al final de las mismas y la experiencia o resultado se comparte al inicio de la siguiente, encontrándose la mayoría de estas relacionadas directamente con las actividades a desarrollar. Como función adicional, estas actividades pueden ser consideradas por las familias como un recurso lúdico-práctico que podrán utilizar incluso cuando haya finalizado el proyecto y adaptarlas a sus necesidades.

Puntualizar que, las tareas para promover el desarrollo creativo en casa están relacionadas con aquellas actividades que se han desarrollado en la propuesta educativa planteada, en este contexto se contempla que éstas sean variadas y favorezcan la implicación de la familia en la estimulación de estas habilidades creativas. Así, algunas de estas conllevan la búsqueda de información sobre un tema determinado, inventar palabras, historias o nuevos finales para películas, también crear materiales originales con objetos reciclados, entre otras. El aspecto más relevante de la implicación de las familias en nuestra propuesta es que se sensibilicen y comprendan de manera vivencial la importancia de la creatividad en el desempeño cognitivo de los/as niños/as, así como, en su proceso de aprendizaje.

Actividades específicas:

El desarrollo de estas actividades se presenta en un momento único dentro de la propuesta, la mayoría de estas se destinan a los/as estudiantes, y las demás al profesorado y las familias.

Para el profesorado y las familias:

En primer lugar, se proponen dos charlas de orientación al profesorado, estas se llevarán a cabo en dos momentos, tanto al inicio como al final del proyecto. De esta manera, en el primer encuentro se presenta la propuesta, se realiza una dinámica vinculada al tema central y, se aplica un cuestionario para conocer las estrategias utilizadas en clase dirigidas a estimular la creatividad en los/as estudiantes. La segunda charla, que toma lugar al finalizar todas las sesiones, está orientada a reflexionar sobre la experiencia general del proyecto, además de resolver dudas y proponer recursos adicionales que fomenten el pensamiento divergente; además, se recogen sus valoraciones a través de una encuesta de satisfacción. Igualmente, se realizan dos charlas para las familias al inicio y al final del proyecto. De esta forma, la primera charla tiene como objetivo presentar la propuesta, llevar a cabo una dinámica relacionada con el desarrollo de la creatividad y orientar a las familias sobre la

importancia de fomentar el proceso creativo en los niños y niñas. En una segunda charla, se valora la experiencia del proyecto, se responden dudas y se brindan orientaciones finales en relación a cómo continuar estimulando la creatividad tanto en casa como en otros espacios cotidianos.

Actividades para el alumnado:

Cada sesión mantiene una estructura y dinámica relativamente similar en la que, a nivel general, se procura generar una atmósfera de clase que permita el libre flujo de ideas, facilitando que se lleve a cabo el proceso creativo y fomentando a su vez el dinamismo que requieren estos entornos. Cabe resaltar que, para alcanzar los objetivos de esta propuesta, se ha optado por estimular las dimensiones de la creatividad utilizando distintos recursos como la lectura, el juego, el arte gráfico-plástico, el movimiento, el diálogo; lo cual otorga diversidad y ofrece oportunidades de encontrar más coincidencias con los intereses de los educandos. Por otro lado, la mayoría de las actividades son grupales, considerando que es importante fomentar la interacción social a través del trabajo en equipo; esto también contribuye a una mejor elaboración de las ideas que surgen dentro de clase, pues se retroalimentan unas a otras.

La dinámica en la cual se lleva a cabo cada sesión es secuencial, es decir, existe un espacio para cada actividad. De manera general, se inicia con un espacio de discusión y motivación en la que los estudiantes pueden comentar acerca de su experiencia sobre la actividad “familias creativas”, luego se realiza una fase de sensibilización que facilita la implicación de los/as alumnos/as en las actividades a realizar y la contextualización del tema a desarrollar. A continuación, se procede al desarrollo de las actividades, en las que se acompaña en todo momento el proceso creativo de los/as estudiantes, donde además se asignan nuevas tareas para realizar en casa con sus familiares y, por último, se revisa de manera conjunta los recursos del mural “bombilla púrpura”, proponiéndose los nuevos retos para la semana. A modo de síntesis, se presenta una tabla con el resumen del contenido de las actividades

dirigidas a los/as estudiantes, para cada una de estas se han adaptado los objetivos generales de la propuesta.

Ver tabla 1.

A modo de ejemplo, se recoge el proceso de implementación de la segunda sesión, debido a que sus actividades están destinadas a desarrollar la creatividad a través de una habilidad indispensable, como es la escritura. Los objetivos de esta sesión son trabajar con las actividades todos los componentes de la creatividad, enfatizando la fluidez y la originalidad. Además de fomentar el trabajo en equipo, favorecer la expresión oral y promover una atmósfera de clase ideal que acompañe el proceso creativo de los/as estudiantes. De esta manera, después de llevarse a cabo la primera sesión en la que se presenta el tema central de la propuesta, de introducirse y explicarse las actividades transversales, se desarrolla la segunda sesión “Magia en el tintero”, que cuenta con dos actividades.

La primera de estas *Crea palabras*, consiste en inventar y crear palabras a partir de un conjunto de letras dispuestas de manera aleatoria. En la fase de sensibilización se plantea una cuestión acerca del origen de las palabras que concluye con la idea de que cada cierto tiempo se agregan nuevas palabras en el diccionario en función del avance de la sociedad. Luego, se introduce el objetivo de la actividad, que consiste en crear palabras o pseudopalabras que se incluirán en un diccionario personalizado para la clase. Para llevar a cabo esta actividad, se proyecta en la pantalla, en intervalos de 2 minutos, grupos de 10 letras incluyendo consonantes y vocales, y se pide a los/as alumnos/as que, en grupos, intenten crear la mayor cantidad de palabras/pseudopalabras anotándolas en un folio; en cada ocasión, se indica a los/as estudiantes que es importante emplear la mayor cantidad de letras posible. Cuando se tengan todas las palabras, cada equipo dispondrá de unos minutos para inventar significados para estas, brindando ejemplos de cómo se podrían utilizar en la vida cotidiana. Al finalizar, se ponen en común las ideas, otorgando libertad para que se propongan

Tabla 1
Resumen de las sesiones

Sesiones/ actividades	Objetivos	Dimensiones/ Técnicas	Temporalización/ agrupación/ materiales	Desarrollo	Actividad para casa
Sesión: “Encendemos la bombilla” Actividades: Eso que llaman creatividad Nombres artísticos	Comprender el concepto de creatividad. Sensibilizar acerca de la importancia de la creatividad. Establecer las normas de convivencia. Explicar la dinámica del mural bombilla púrpura.	Fluidez Elaboración Originalidad Flexibilidad Modificación de ideas, lluvia de ideas	<u>Duración:</u> Actividad a: 30 min/Actividad b: 20 min <u>Agrupación:</u> individual <u>Materiales:</u> Caja azul	<i>Actividad a:</i> Se centra en descubrir, construir y sensibilizar sobre el concepto de creatividad, a través de comparar y discutir inventos que resaltan por su contribución a la sociedad. Se acuerdan “las reglas del juego” y se explica en detalle el mural de “Bombilla púrpura”. <i>Actividad b:</i> Se crea un solapín que incluya dentro de la tipografía, detalles que los caractericen o a sus preferencias.	Consultar a sus familiares acerca de sus libros o escritores preferidos y discutirlos juntos.
Sesión: “Magia en el tintero” Actividades: a) Crea palabras b) Cuéntame tu versión	Estimular la escritura creativa. Fomentar el trabajo en equipo y la participación activa. Favorecer la expresión oral y la comunicación. Promover una atmósfera de clase que facilite el proceso creativo.	Fluidez Elaboración Originalidad Flexibilidad Lluvia de ideas	<u>Duración:</u> Actividad a: 20 min/Actividad b: 50 min <u>Agrupación:</u> 4 o 5 grupos. <u>Materiales:</u> Caja azul y verde.	<i>Actividad a:</i> Consiste en crear palabras nuevas o pseudopalabras a partir de un conjunto de letras dispuestas de manera aleatoria; para cada palabra se inventan significados, brindando ejemplos de cómo utilizarlas en diferentes contextos. <i>Actividad b:</i> Consiste en crear diferentes historias a partir de imágenes y palabras distribuidas aleatoriamente, que se pondrán en común en un formato a libre elección (cuento, historietita, poema, noticia, canción, etc.)	Replicar en casa la actividad de Crea palabras y si conocen juegos similares para fomentar la lectura y escritura creativa, jugarlos en familia.
Sesión: “Houston, tenemos un problema” Actividades: Mundo hipotético Visitante de otro planeta	Promover una atmósfera de clase que facilite el proceso creativo. Favorecer la expresión oral y la comunicación. Fomentar la tolerancia hacia puntos de vista diversos.	Fluidez Elaboración Originalidad Flexibilidad Lluvia de ideas, ¿qué pasaría si...?, roleplaying	<u>Duración:</u> Actividad a: 15 min/Actividad b: 30 min <u>Agrupación:</u> En parejas y clase entera (a), 4 o 5 grupos (b). <u>Materiales:</u> Caja azul	<i>Actividad a:</i> Consiste en imaginar situaciones poco convencionales para un mundo alterno con infinidad de escenarios partiendo de la pregunta “¿qué pasaría si...?”. <i>Actividad b:</i> A partir de la premisa “el planeta tierra ha sido seleccionado para recibir a un grupo de turistas de diferentes planetas interesados en conocer nuestras costumbres”, explicar estas en equipo y representar gráficamente al visitante de otro planeta.	Responder en familia ¿qué harían si tuvieran que hospedar un extraterrestre en casa? Además, replicar la actividad “¿qué pasaría si...?”
Sesión: “Fuera de la caja” Actividades: a) Viendo a través de... b) Encuentra otro uso	Reducir los bloqueos de pensamiento que surgen ante el planteamiento de situaciones inusuales. Favorecer la expresión oral y la comunicación. Impulsar la capacidad de generar soluciones novedosas.	Fluidez Elaboración Originalidad Flexibilidad Lluvia de ideas, modificación de ideas	<u>Duración:</u> Actividad a: 25 min/Actividad b: 30 min <u>Agrupación:</u> individual y parejas (a), parejas y grupo clase (b) <u>Materiales:</u> Caja azul y amarilla.	<i>Actividad a:</i> Se plantea la idea de que un día común despiertan y de pronto se han convertido en un objeto x, respondiendo las preguntas ¿cómo sería un día de colegio? ¿Cómo sería su rutina? ¿Cómo se sentirían?, entre otras similares. <i>Actividad b:</i> Se trata de inventar usos distintos para los que fueron creados determinados objetos y a su vez convencer con su argumento al compañero de la nueva utilidad de este.	En casa, observar los objetos que se tienen en cada estancia y tratar de encontrar usos diferentes y novedosos para estos en familia.
Sesión: “Manos al arte” Actividades: a) Forma figuras b) ReciclaArte	Promover una atmósfera de clase que facilite el proceso creativo. Fomentar el trabajo en equipo y participación activa. Estimular la creatividad artística, incidiendo en la sensibilidad y motricidad fina.	Fluidez Elaboración Originalidad Flexibilidad Lluvia de ideas, modificación de propiedades	<u>Duración:</u> Actividad a: 20 min/Actividad b: 45 min <u>Agrupación:</u> 4 o 5 grupos. <u>Materiales:</u> Caja azul y amarilla.	<i>Actividad a:</i> A partir de material lúdico estructurado y no estructurado, se elaboran determinadas figuras. Primero, con un Tangram y una ficha con siluetas de referencia, armar por grupos la mayor cantidad de estas dentro de un tiempo determinado. Luego, con una caja de plastilina y dos dados con animales, construir figuras a partir de los animales que salgan tras lanzar los dados, fusionándolos. <i>Actividad b:</i> Consiste en diseñar y crear un atuendo de temática libre utilizando materiales reciclados para vestir a un pequeño muñeco de madera.	Con sus familiares, recolectar materiales que se puedan reciclar en casa, buscar en internet qué objetos se pueden crear con estos e intentar hacerlos.
Sesión: “Productores de ideas” Actividades: a) Nuevos finales para películas b) Nosotros los publicistas	Promover una atmósfera de clase que facilite el proceso creativo. Fomentar el trabajo en equipo y participación activa. Favorecer la expresión oral y comunicación	Fluidez Elaboración Originalidad Flexibilidad Lluvia de ideas, analogías creativas	<u>Duración:</u> Actividad a: 25 min/Actividad b: 45 min <u>Agrupación:</u> Se forman 4 o 5 grupos <u>Materiales:</u> Caja verde y amarilla.	<i>Actividad a:</i> Se trata de inventar finales alternativos para películas conocidas, los que además dramatizarán. <i>Actividad b:</i> A través de la elaboración de vídeos comerciales se promociona una idea novedosa que se obtiene de la elección aleatoria de dos objetos, encontrando una o varias relaciones entre ambos.	Preguntar a sus familiares sobre sus películas preferidas y qué cambiarían de estas. Imaginar juntos varias alternativas.

nuevas formas de utilizar estas pseudopalabras en diferentes contextos.

La segunda actividad de esta misma sesión recibe el nombre de *Cuéntame tu versión* y consiste en crear diferentes historias a partir de imágenes y palabras distribuidas aleatoriamente, las cuales posteriormente se pondrán en común en un formato de libre elección como un cuento, una historieta, un poema, una noticia o una canción. Para empezar, en la fase de sensibilización se proyecta en la pizarra la fotografía de la escritora de literatura juvenil J. K. Rowling, y se pregunta a los/as estudiantes qué información pudieron obtener sobre ella en casa a través de la actividad “familias creativas”; acto seguido, se les pide que piensen en sus libros o historias preferidas e imaginen cómo aquellos/as escritores/as lograron publicar sus obras, con esto se busca que los/as alumnos/as se posicionen dentro de este rol. A continuación, se divide la clase en grupos y se les presentan 10 elementos dispuestos en la pizarra (por ejemplo, la imagen de una casa o la palabra montaña) de los cuales podrán escoger aquellos que utilizarán para crear sus historias. Es importante incentivarlos/as a escoger la mayor cantidad de elementos para que de esta manera se tenga más contenido y elaboración. Una vez se ha constatado que todos los grupos han seleccionado sus imágenes y palabras, se presentan los formatos en los cuales pueden exponer su producto, se les brinda un tiempo para redactar las historias y organizar su exposición, recordándoles que para la presentación podrán utilizar los materiales dispuestos en las cajas de colores. Para las exposiciones disponen de 5 minutos en los que explicarán su producto incluyendo los elementos escogidos, el porqué de la elección de un determinado formato y la historia en sí misma. Al finalizar, se dialoga sobre lo expuesto y, por último, se revisan de manera conjunta los retos y recursos dispuestos la semana previa en el mural *Bombilla púrpura* y se asigna la nueva tarea para realizar en casa.

Evaluación

Con la finalidad de conocer el impacto de esta propuesta incluyendo tanto el adecuado desarrollo de sus objetivos, así como las

estrategias metodológicas empleadas basadas en un marco teórico de referencia, se utilizan diferentes instrumentos y técnicas para la recogida de información, dirigidos al alumnado, al profesorado y a las familias. El propósito principal al utilizar estos recursos es contar con un registro fiel de todo lo acontecido en las sesiones y su respectiva retroalimentación desde las distintas perspectivas de todos los implicados en el proyecto, por lo que se considera la grabación de las sesiones, previa autorización de las familias e institución educativa, tomando en cuenta la protección de datos. De esta manera, al finalizar la implementación será posible triangular esta información y a partir de la misma generar propuestas de mejora de cara a futuras aplicaciones.

Discusión y conclusiones

Las acciones que se llevan a cabo dentro del ámbito educativo en la actualidad, deben ser coherentes con las demandas que esta sociedad requiere. Para ello, es necesario asumir un rol activo desde nuestra función como docentes y adoptar metodologías de enseñanza, estrategias, prácticas educativas y recursos didácticos innovadores que favorezcan, entre otros procesos, la creatividad, pues esto permitirá que el alumnado desarrolle competencias y habilidades útiles para resolver problemas cotidianos de manera eficaz, crítica y novedosa.

Por este motivo, en los últimos años, han aparecido diversas iniciativas cuyo impacto ha ido alcanzando reconocimiento en el ámbito educativo, sean programas para fomentar el pensamiento creativo en las aulas (Carvalho, 2021; Garaigordobil, 2010; Segundo et al., 2020); metodologías didácticas como el Aprendizaje Basado en Problemas (Ortiz, 2020; Reinoso, 2018); herramientas de uso práctico como la robótica educativa, la gamificación, el juego pedagógico (Albornoz, 2019); o, el uso de plataformas digitales como Moodle, entre otras.

Partiendo de este planteamiento, esta propuesta educativa se considera un recurso flexible y práctico, que, además de promover los componentes de la creatividad en el alumnado,

Tabla 2
Instrumentos de evaluación

Tipo de instrumento	Descripción
Anecdótico	Es un instrumento que permite a través de la observación, el registro de cada una de las sesiones, en las que se valora tanto la capacidad de trabajo y compromiso de los/as estudiantes, como el trabajo en equipo, la actitud general hacia las actividades, la calidad de los productos; y, si se logran o no los objetivos de cada actividad. Se incluye información relativa al desarrollo de la sesión, actitud de los/as estudiantes, puntos fuertes y débiles de cada actividad y preguntas/comentarios.
Rúbricas de evaluación	Las cumplimenta la persona encargada del proyecto y se valoran: <i>Las dimensiones:</i> Incluye los criterios principales basados en las dimensiones de flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración. Los niveles de alcance que se toman en consideración son: “Logrado”, “En proceso” y “En inicio”. <i>Los objetivos:</i> Referido al cumplimiento de los objetivos específicos de la propuesta educativa. Los niveles de categorización son los mismos que en la valoración de dimensiones.
Cuestionario de sensibilización y de conocimientos previos para el profesorado	Se aplica a los/as profesores/as de forma previa al inicio de las sesiones con los/as estudiantes y charla de orientación, está elaborado para conocer los recursos y estrategias que utilizan los/as docentes para fomentar la creatividad en las aulas. Incluye preguntas como: ¿Qué entiende por creatividad? ¿Qué metodologías/estrategias/técnicas utiliza o ha utilizado en clase para favorecer la creatividad en los/as estudiantes? ¿Qué considera, según su experiencia, que limita el desarrollo del pensamiento divergente en el alumnado? ¿Qué expectativas tiene del proyecto?
Encuesta de satisfacción para el profesorado	Se aplica a los/as docentes al finalizar el proyecto a través de un recurso digital en el que se recogen sus percepciones sobre el proyecto, que serán de utilidad al plantear futuras propuestas de mejora. Las preguntas están ordenadas por categorías, las cuales se valoran del 1 al 5, siendo las siguientes: coherencia y comprensión de los contenidos, dinamismo y fluidez de las sesiones, calidad de las sesiones, aplicabilidad de las actividades, utilidad de los recursos y técnicas, y aspectos de mejora.
Encuesta de satisfacción para los estudiantes	Dirigido a los/as alumnos/as para conocer cómo han interiorizado los contenidos, incluyendo los beneficios e importancia de la creatividad dentro y fuera del colegio, así como el grado de aceptación a la propuesta en general. Las preguntas que se incluyen son: ¿qué es la creatividad? ¿consideras que es importante desarrollar la creatividad en el colegio y por qué? ¿qué es lo que más te ha gustado de las sesiones o alguna sesión en particular? ¿qué es lo que se podría mejorar de las sesiones o alguna de las sesiones en particular?
Encuesta de satisfacción para las familias	Se destina a las familias una breve encuesta virtual con la finalidad de conocer sus percepciones acerca del impacto y beneficios de la propuesta en la creatividad de sus niños/as. Se toman en consideración las siguientes preguntas: ¿de qué otras maneras se pueden implicar a las familias en proyectos de este tipo? ¿Qué aspectos positivos pueden mencionar del proyecto? ¿Qué aspectos de mejora puede mencionar del proyecto? ¿Qué actividad/es ha disfrutado más realizándola en familia?

también reconoce el rol activo tanto del profesorado como de las familias, involucrándose y fomentando su participación. De manera específica, se resalta el diseño de la actividad transversal *bombilla púrpura*, ya que a través de esta se espera desarrollar de manera global y significativa todos los objetivos propuestos en este proyecto. Según las dimensiones a trabajar, los resultados esperados de esta propuesta son que el alumnado será capaz de elaborar con ingenio ideas novedosas que exploren maneras alternativas de solucionar problemas (originalidad); además podrá formular más respuestas con la menor interferencia de bloqueos, ampliando así su repertorio de ideas (fluidez). Sumado a ello, los estudiantes podrían incrementar su apertura de pensamiento, logrando posicionarse desde distintas perspectivas y contemplando múltiples escenarios (flexibilidad); y, demostrarán mayor implicación, esfuerzo y perseverancia al desarrollar y optimizar una idea (elaboración).

Por otro lado, en cuanto a los objetivos planteados, de manera general, se espera

que, además de mejorar la armonía del proceso creativo, los/as estudiantes asimilen y comprendan la importancia de la creatividad y su práctica espontánea tanto para resolver problemas como para desenvolverse en las diferentes actividades de la vida diaria. Del mismo modo, de manera complementaria, se tiene la expectativa de favorecer las habilidades de integración y cooperación del alumnado en cuanto al trabajo en equipo, la participación activa y el clima de clase, de cara a favorecer el proceso creativo (Garaigordobil, 2007, 2010).

En cuanto al profesorado, es importante hacer hincapié en la relevancia de su función como mediadores para que estos entornos creativos sean posibles, ya que la regulación de los intercambios de aprendizaje entre otros procesos dependerá, en gran medida, tanto de su disposición para fomentar estas nuevas prácticas, como de su actitud y motivación para adaptarse a estas, sin dejar de lado las cualidades personales anteriormente descritas (Abdulhaq y Alojailli, 2015; Cropley, 1994; Csikszentmihalyi,

2015; De la Torre, 1987; Menchén, 1984; Nour, 2015; Sternberg y Williams, 1996). Así mismo, como refiere Valero (2019), además de desempeñar un rol activo en el proceso, el/la docente debe contar con la capacidad educativa y formativa para beneficiar la innovación creativa; es decir, es indispensable continuar otorgándoles conocimiento teórico-práctico y recursos para estimular este constructo y cómo implementar estas habilidades creativas en el aula, estableciendo una conexión natural entre el aprendizaje y la creatividad (Romo, 2012). También es determinante utilizar metodologías que promuevan cierta libertad para las expresiones visuales y gráficas, puesto que aportan al estudiante multitud de alternativas para resolver un mismo problema, y donde se pone en juego la creatividad del estudiantado sin ningún tipo de limitaciones (Paredes-Martínez y Tirado-Lozada, 2022).

Del mismo modo, con respecto a las familias es importante generar propuestas que les impliquen, al ser consideradas el primer agente mediador entre el infante y el ambiente, que, por ende, tienen la responsabilidad de regular su curiosidad y exploración natural desde las primeras etapas. Ya que, posteriormente, dependerá de esta el despliegue de la creatividad del niño/a en otros contextos, a partir de su actitud general y conocimientos sobre este tema, así como de los recursos con los que cuente para fomentarla en la vida cotidiana (Campos y Moreno, 2020; Chelán et al., 2013; Leibovici-Mühlberger, 2012).

Para finalizar, a las características antes expuestas de este trabajo se suma su concordancia con lo dispuesto en el último currículo educativo. En el cual se incluye la creatividad, dentro de sus fines, principios pedagógicos y objetivos, como una habilidad que integrada a otras favorece el proceso de aprendizaje (BOE, 2022). Por lo tanto, esta propuesta educativa es un recurso que a través de sus contenidos puede adaptarse a las necesidades y demandas actuales de las aulas. Sin embargo, aún quedan pendientes retos y mejoras que asumir al respecto, por lo que es importante continuar promoviendo este tipo de propuestas que contribuyan a la formación de

niños/as autónomos/as y creativos/as, que no solo se adapten a los futuros cambios sociales, sino que cuenten con los recursos necesarios para enfocar y transformar la realidad desde una perspectiva novedosa y diferente.

Referencias

- Álvarez, E. (2010). Creatividad y pensamiento divergente: Desafío de la mente o desafío del ambiente. *Revista Interact*, 1-28.
- Amabile T. M. (1998). How to kill creativity. *Harvard business review*, 76(5), 76–186. <https://hbr.org/1998/09/how-to-kill-creativity>
- Campos, G., y Moreno, A. (2020). La familia y su influencia en la creatividad de los hijos. *Revista Sobre La Infancia y La Adolescencia*, (19), 20–31. <https://doi.org/10.4995/reinad.2020.12839>
- Cárdenas, L. (2019). La creatividad y la Educación en el siglo XXI. *Revista Interamericana De Investigación Educación y Pedagogía*, 12(2), 211-224. <https://doi.org/10.15332/25005421.5014>
- Carvalho, T., Fleith, D., y Almeida, L. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Revista latinoamericana de estudios educativos*. 17(1), 164-187. <https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>
- Chelán, E., Martínez, Y., y Mastrapa, A. (2013). La creatividad: su estimulación a través de talleres de orientación a la escuela y la familia. *Luz*, 12(1), 96-102. <https://luz.uho.edu.cu/index.php/luz/article/view/595>
- Cropley, D. (2015). Promote creativity and innovation in engineering education. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 9 (2), 161-171. <https://doi.org/10.1037/aca0000008>
- Cropley, A. (1994). Creative Intelligence: A Concept of “True” Giftedness. *European Journal for High Ability*, 5, 6-23. <https://doi.org/10.1080/0937445940050102>
- Csikszentmihalyi, M. (2015). The systems model of creativity: The collected works of Mihaly Csikszentmihalyi.

- Springer. <https://link.springer.com/book/9789401790833>
- De la Torre, S. (1987). *Educación en la creatividad: Recursos para desarrollar la creatividad en el medio escolar*. Narcea.
- Fernández, J. (2011). La especificidad del psicólogo educativo. *Papeles del Psicólogo*, 32(3), 247-253. <https://www.papelesdelpsicologo.es/pdf/1142.pdf>
- Garaigordobil, M. (2007). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2010). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Pirámide.
- Gardner, H. (1995). *Mentes creativas: una anatomía de la creatividad*. Paidós.
- Guilford, J. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5, 444-454.
- Guilford, J. P. (1956). The structure of intellect. *Psychological Bulletin*, 53(4), 267-293. <https://doi.org/10.1037/h0040755>
- Guilford, J. P. (1973). Characteristics of Creativity. Illinois State Office of the Superintendent of Public Instruction. <https://eric.ed.gov/?id=ED080171>
- Isaksen, S., Dorval, K. y Treffinger, D. (2011). *Creative approaches to problem solving: A framework for innovation and change*. (3). Sage Publications.
- Leibovici, M. (2012). El papel de la familia en el desarrollo de la creatividad. ¡Buenos días creatividad! Hacia una educación que despierte la capacidad de crear: Informe Fundación Botín. (6), 87-100. <https://fundacionbotin.org/publicaciones/buenos-dias-creatividad-hacia-una-educacion-que-despierte-la-capacidad-de-crear/>
- López, O. y Navarro, J. (2010). Influencia de una metodología creativa en el aula de primaria. *European Journal of Education and Psychology*, 3(1), 89-102. <https://doi.org/10.30552/ejep.v3i1.47>
- Mancheno, V., Bolaños, H., Flores, J. y Cerón, L. (2023). Implicaciones de la tutoría académica en el pensamiento creativo: un aula divergente. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 4045-4063. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6460
- Martínez, D., Querales, L. y González, G. (2021). El cuento corto como estrategia didáctica para potenciar el pensamiento creativo en los estudiantes del grado 3° de primaria en la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento -sede Juan Ramón de la Jagua de Ibirico - Cesar. *Revista UNIMAR*, 39, (2), 11-27. <https://doi.org/10.31948/Rev.unimar/unimar39-2-art1>
- Menchén, F., Dadamia, O., y Martínez, J. (1984). *La creatividad en la educación*. Escuela Española.
- Navarrete, R., Guzmán, M. y Macías, L. (2023). Desarrollo de la creatividad en estudiantes de educación básica. *Revista Peritencia Académica*, 7 (1), 1-18. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7877585>
- Ocampo, A., Tovar, J. y Arteaga, G. (2019). The Game and Creative Cognition. A Proposal of Intervention. *Psicología Educativa*, 25(1), 59-65. <https://doi.org/10.5093/psed2018a21>
- Paredes-Martínez, R. y Tirado-Lozada, D. (2022). Artes plásticas en la educación para el desarrollo de la creatividad. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(1), 75-93. <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.1.780>
- Porto, M. y Romo, M. (2022). Influencias familiares y educativas en la infancia y juventud de mujeres altamente creativas. *Ex aequo*, 46, 139-154. <https://doi.org/10.22355/exaequo.2022.46.09>
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Ministerio de Educación y Formación Profesional. Boletín oficial del estado*, 52, de 02 de marzo del 2022.
- Renzulli, J. (1978). What makes giftedness?: Reexamining a definition. *Phi Delta Kappan*, 60, 180-184. <https://www.jstor.org/stable/20299281>

- Renzulli, J. (2000). *New Directions in Creativity*. Harper & Row.
- Romo, M. (2012). Algunas investigaciones sobre el impacto de la creatividad en el ámbito educativo. ¡Buenos días creatividad! Hacia una educación que despierte la capacidad de crear: Informe Fundación Botín. (9), 123-136. <https://fundacionbotin.org/publicaciones/buenos-dias-creatividad-hacia-una-educacion-que-despierte-la-capacidad-de-crear/>
- Segundo, R., López, V., Daza, M., y Phillips, J. (2020). Promoting children's creative thinking through reading and writing in a cooperative learning classroom. *Thinkings Skills and Creativity*, 36, 1-13. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100663>
- Soto, G., Sainz, M. y Ferrando, M. (2012). Fomentar la creatividad en alumnos de Educación Infantil. En Bermejo, R. (Eds.), *Psicología de la Educación para grado de Educación Infantil*, 77-87. Diego Marín.
- Sternberg, R. y Lubart, L. (1995) *La creatividad en una cultura conformista. Un desafío a las masas*. Paidós.
- Sternberg, R. y Williams, W. (1996). *How to develop student creativity*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Tamayo, A., Acosta, Y. y Fajardo, M. (2022). El vínculo familia-escuela para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas. *Hologramática* (36), 87-104. <https://cienciared.com.ar/ra/doc.php?n=2339>
- Torrance, E., Torrance, J., Williams, S., y Horng, R. (1978). *Handbook for training future problem solving teams*. Athens: Programs for Gifted and Talented Children.
- Valero, J. (2019). La creatividad en el contexto educativo: adiestrando capacidades. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, (13), 150–171. <https://doi.org/10.51302/tce.2019.289>
- Varias, I., (2022). Estrategias de pensamiento creativo en aulas de educación primaria. *Revista Innova Educación* 4 (1). <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.003>