



Revista Electrónica "Actualidades

Investigativas en Educación"

E-ISSN: 1409-4703

revista@inie.ucr.ac.cr

Universidad de Costa Rica

Costa Rica

Elisondo, Romina Cecilia

LA CREATIVIDAD COMO PERSPECTIVA EDUCATIVA. CINCO IDEAS PARA PENSAR
LOS CONTEXTOS CREATIVOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", vol. 15, núm. 3,
septiembre-diciembre, 2015, pp. 1-23

Universidad de Costa Rica

San Pedro de Montes de Oca, Costa Rica

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44741347027>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org



**LA CREATIVIDAD COMO PERSPECTIVA EDUCATIVA.
CINCO IDEAS PARA PENSAR LOS CONTEXTOS CREATIVOS DE
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

CREATIVITY AS EDUCATIONAL PERSPECTIVE
FIVE IDEAS TO THINK CREATIVE CONTEXTS OF TEACHING AND LEARNING

Volumen 15, Número 3
Setiembre - Diciembre
pp.1-23

Este número se publicó el 1° de setiembre de 2015
DOI: <http://dx.doi.org/10.15517/aie.v15i3.20904>

Romina Cecilia Elisondo

Revista indexada en [REDALYC](#), [SCIELO](#)

Revista distribuida en las bases de datos:

[CATÁLOGO DE LATINDEX](#), [IRESIE](#), [CLASE](#), [DIALNET](#), [DOAJ](#), [E-REVIST@S](#),
[SHERPA/ROMEO](#), [QUALIS](#), [MIAR](#)

Revista registrada en los directorios:

[ULRICH'S](#), [REDIE](#), [RINACE](#), [OEI](#), [MAESTROTECA](#), [PREAL](#), [CLACSO](#)

Los contenidos de este artículo están bajo una licencia [Creative Commons](#)



LA CREATIVIDAD COMO PERSPECTIVA EDUCATIVA. CINCO IDEAS PARA PENSAR LOS CONTEXTOS CREATIVOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

CREATIVITY AS EDUCATIONAL PERSPECTIVE
FIVE IDEAS TO THINK CREATIVE CONTEXTS OF TEACHING AND LEARNING

Romina Cecilia Elisondo¹

Resumen: En el presente ensayo planteamos un posicionamiento teórico para la construcción de una nueva perspectiva educativa que se sustente en los avances logrados en el campo de investigación de la creatividad, especialmente en los enfoques socio-culturales. Transformar la educación desde la creatividad supone reconocer las posibilidades creativas que tienen los actores, construir espacios para crear y resolver problemas, y propiciar interacciones con otros sujetos y con los objetos culturales. Es necesario crear una nueva forma de mirar la educación y generar innovaciones que atiendan a estos nuevos enfoques sobre lo educativo, las personas y los procesos de construcción de conocimientos en diferentes contextos culturales. En la primera parte revisamos mitos, fundamentos y definiciones necesarias para construir una nueva perspectiva educativa. Luego, desarrollamos cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje desde la nueva perspectiva propuesta: aumentar las posibilidades educativas, invertir en educación, invertir la educación, abrir la educación y generar indisciplina óptima. Por último, planteamos aperturas y desafíos de la nueva perspectiva al campo educativo y destacamos el papel de los docentes en la transformación educativa y la generación de innovaciones pedagógicas. Las ideas presentadas emergen de estudios teóricos, investigaciones empíricas y experiencias educativas preliminares.

Palabras clave: CREATIVIDAD, INNOVACIONES EDUCATIVAS, DOCENTES, APRENDIZAJE, CONTEXTO SOCIOCULTURAL.

Abstract: In this essay we propose general ideas for the construction of a new educational perspective that relies on advances in the field of creativity research, especially socio-cultural approaches. Transforming education from creativity involves recognizing creative possibilities of students and teachers, build spaces to create and solve problems and foster interactions and cultural objects. Is necessary create a new way of looking at education and generate innovations that address these new approaches and knowledge building processes in different cultural contexts. In the first part we review myths, foundations and definitions necessary to build a new educational perspective. Then, we develop five key ideas to build creative teaching and learning contexts of the proposed new perspective: increase educational possibilities, invest the education, investing education, open education and generate optimal indiscipline. Finally, we pose challenges openings and new perspective to the educational field and highlight the role of teachers in educational transformation and the generation of educational innovations. Ideas presented emerging from preliminary theoretical studies, empirical research and educational experiences.

Keywords: CREATIVITY, EDUCATIONAL INNOVATIONS, TEACHERS, LEARNING, SOCIOCULTURAL CONTEXT.

¹ Investigadora del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (Argentina). Profesora en la Universidad Nacional de Río Cuarto. Doctora en Psicología. Magíster en Educación. Licenciada en Psicopedagogía. Directora de proyectos de investigación educativa. Autora de libros, capítulos y artículos sobre creatividad e innovación educativa. Expositora en numerosos eventos científicos.

Dirección electrónica: relisondo@gmail.com

Ensayo recibido: 21 de octubre, 2014

Enviado a corrección: 29 de mayo, 2015

Aprobado: 17 de agosto, 2015

1. Introducción

Obedecer a ciegas deja ciego
crecemos solamente en la osadía

Mario Benedetti

Nos proponemos presentar argumentos sobre la necesidad de considerar la creatividad como una nueva forma de entender y transformar la educación. Creemos relevante construir una nueva manera de mirar los contenidos, los roles de los actores educativos y los recursos disponibles. No presentamos técnicas sobre cómo promover la creatividad de los y las estudiantes, compartimos algunas ideas para construir contextos creativos a partir de una nueva forma de comprender la educación. Las propuestas provienen, como en todo proceso de generación, de ideas de diversas fuentes: experiencias, lecturas, investigaciones e intuiciones. Una nueva mirada de la educación solo puede generarse tras la revisión de ciertos mitos, creencias y estereotipos que poco favorecen la construcción de contextos creativos de enseñanza y aprendizaje.

Es importante una mirada creativa de la educación, al menos, por tres motivos, por el impacto positivo que la creatividad tiene en la vida de las personas, por las posibilidades que generan de innovaciones educativas y, fundamentalmente, por la significatividad social de promover la creatividad en diferentes contextos, niveles y situaciones. Originar contextos creativos no solo es relevante para los sujetos y sus vidas particulares, sino que es determinante para las sociedades y los problemas que estas atraviesan. Los problemas complejos solo pueden resolverse mirándolos desde diferentes puntos de vista y desde marcos analíticos heterogéneos. Estimular formas divergentes de pensamiento, de resolución de problemas y de toma de decisiones es una acción educativa socialmente significativa.

El objetivo general del ensayo es reflexionar sobre la creatividad como una forma de entender la educación en sentido amplio. Es decir, como una manera de transformar la educación, de buscar y crear espacios y oportunidades para aprender y enseñar de otra manera. Comprender la educación desde la creatividad genera ocasiones para aprender y producir conocimientos nuevos, desplegar procesos cognitivos diferentes, resolver problemas y formular preguntas. Pensar la educación desde la creatividad también es propiciar interacciones con otros, con especialistas y con docentes inesperados.

En la primera parte, revisamos mitos, fundamentos y definiciones necesarias para construir una nueva perspectiva educativa. Luego, desarrollamos cinco ideas para la

construcción de contextos creativos de enseñanza y aprendizaje de la nueva perspectiva propuesta. Por último, se plantean aperturas y desafíos de la nueva perspectiva al campo educativo y se destaca el papel de los docentes en la trasformación educativa y la generación de innovaciones pedagógicas.

2. Proposición: desmitificaciones y fundamentos para una nueva perspectiva

Para construir una nueva perspectiva creativa sobre la educación es indispensable revisar ciertos mitos y estereotipos que parecen dificultar la construcción de contextos promotores de la creatividad. Aparecen mitos asociados con las posibilidades de ser creativos, con la consideración de la creatividad como atributo de unos pocos elegidos y también con la vinculación exclusiva en algunas áreas específicas de conocimientos. Parecería que únicamente algunos pueden ser creativos y que el campo de las artes es el espacio privilegiado para la creatividad. Sin embargo, las investigaciones demuestran que la creatividad es una característica de la cognición normal y que es posible en los más diversos campos y áreas de conocimiento. En definitiva, todos podemos ser creativos y podemos serlo en cualquiera de las acciones que desarrollamos cotidianamente (Chacón Araya, 2005; Elisondo, 2013a; Holm-Hadulla, 2013; Richards, 2007; Runco, 2010; Tanggaard, 2012).

Para construir nuevas perspectivas educativas resulta interesante utilizar una definición amplia y consistente de creatividad, como por ejemplo, la de la UNESCO, *capacidad para transformar la realidad*, porque habla de capacidades y de transformación, dos ideas centrales para pensar las innovaciones educativas y la creación de contextos educativos creativos.

Sin embargo, también es necesario mencionar algunas definiciones de los especialistas que nos permitan delimitar nuestro marco de referencia y reconocer la complejidad de los procesos creativos. El campo de la creatividad se caracteriza, entre otras cuestiones, por la multiplicidad y diversidad de definiciones y perspectivas de análisis (Elisondo, 2013a). Dentro de las perspectivas más amplias y sistémicas, presentamos algunas definiciones de especialistas en el campo. Según Sternberg (2006), la creatividad se vincula con la capacidad de generar ideas nuevas, apropiadas y de alta calidad. Los procesos creativos dependen de la confluencia de seis componentes: rasgos de personalidad, estilos de pensamiento, motivación, conocimientos, inteligencia y entornos.

Concordamos con Corbalán (2008) en que la creatividad es una pregunta, una capacidad milagrosa de los seres humanos, requisito primario para la libertad y la evolución. Según este autor:

La creatividad tiene que algo que ver sin duda con el «milagro» de que seamos capaces de generar nuevas e interesantes preguntas y con la disposición para dar a ellas múltiples nuevas y eficientes respuestas. Cuando hablamos de creatividad hablamos de cuestionamiento y al hablar de cuestionamiento, querámoslo o no, estamos hablando de todos los tópicos que desde siempre giran en torno a la definición de creatividad; hablamos de iniciativa, de curiosidad, de originalidad, de novedad, de búsqueda, de respuesta, de flexibilidad, de fluidez y de producción divergente, de eficiencia, de superación... Pero además, para que todo ello pueda darse como algo más que proyectos imaginados, para que al hablar de creatividad estemos hablando de transformaciones en el plano de lo real, de lo que tampoco podemos dejar de hablar nunca cuando hablamos de creatividad, es de la libertad en la que finalmente se hace posible y fecunda. (Corbalán, 2008, pp. 19-20)

Desde el paradigma cultural, Glaveanu (2010; 2014a y 2014b) define a la creatividad a partir de la interacción del creador, su obra o producto, los artefactos existentes en la cultura y los miembros de la comunidad. La creatividad supone la producción de artefactos, conocimientos y procedimiento nuevos para determinado grupo y contexto. La definición del autor va más allá de las relaciones entre sujetos y productos nuevos, incorpora las valoraciones de la comunidad respecto de los objetos creativos en relación con las herramientas culturales existentes. La definición de creatividad propuesta por Glaveanu es particular, idiosincrática y dinámica, depende de cada contexto, de cada cultura y de momentos históricos particulares.

Por cuanto nuestro objetivo es educativo y argumentativo, creemos importante entender a la creatividad como capacidad de formulación y resolución de problemas que supone la activación de procesos cognitivos divergentes, flexibles y alternativos. La creatividad se vincula con la posibilidad generar de ideas y productos originales e innovadores que generen rupturas en los estándares y en las formas rutinarias de actuación (Elisondo, 2013a).

Pensar la educación desde una perspectiva creativa implica divergencias, flexibilidad y alternativas a la hora de pensar las propuestas pedagógicas, los contenidos y los encuadres didácticos. Todos somos capaces de generar transformaciones, estas, muchas veces se inician con nuevas miradas y formas de comprender los contextos. Asignar nuevos

significados y sentidos a las prácticas, las interacciones y las formas en que percibimos a los demás es indispensable para generar innovaciones educativas.

Se han construido mitos sobre las posibilidades de la educación de promover la creatividad. Algunos discursos indican que la escuela *mata la creatividad*³, que no hay espacios para lo imaginativo en las instituciones educativas y que los grandes creativos nunca encontraron oportunidades para desarrollar sus potenciales en los entornos educativos. Estas afirmaciones no parecen ser del todo ciertas, los estudios que hemos desarrollado indican que las instituciones educativas ofrecen múltiples y variadas ocasiones para la creatividad (Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2013a).

Las escuelas y las universidades brindan espacios para interacciones con otras personas que resultan decisivas para el desarrollo de procesos creativos, nos referimos, específicamente, a los vínculos que se construyen con docentes y mentores. En las instituciones educativas circulan conocimientos y procedimientos que son indispensables para la creatividad, además, en muchos casos, se promueve la participación en actividades extracurriculares, propuestas vinculadas, estrechamente, con los procesos creativos. En las escuelas y universidades el cuerpo estudiantil también puede vivenciar la pasión con que enseñan algunos docentes y esto parece ser un condicionante importante en la construcción de contextos creativos de enseñanza y aprendizaje (Craft, Hall y Costello, 2014). Esta pasión exhibida y transmitida invita, en ocasiones a los estudiantes a adentrarse en ciertos campos de conocimiento, generalmente los docentes orientan en este camino.

No obstante, es cierto que es posible ofrecer más espacios y oportunidades en los entornos educativos para la promoción de la creatividad y la construcción de nuevas perspectivas que reconozcan las posibilidades de quienes habitan las aulas, las escuelas y las universidades. En los contextos educativos se observan múltiples limitaciones, topes y prohibiciones en el momento de enseñar y de aprender. Los estudios en el campo de la creatividad ofrecen argumentos para reconocer el carácter ilimitado de los pensamientos y los aprendizajes (Elisondo y Donolo, 2014a) y la necesidad de construir contextos educativos que atiendan a esta particularidad de los procesos cognitivos.

La creatividad depende de interrelaciones entre sujetos y contextos, por lo tanto, es importante advertir cómo se configuran los contextos con los que interactúan las personas. Además de los contextos, importa cómo estos son percibidos, interpretados y reconstruidos

³Conferencia TED de Ken Robinson. Disponible en http://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity?language=es

por los sujetos. Las perspectivas socio-.culturales ayudan a comprender que los contextos se construyen a partir de interacciones entre los sujetos y los objetos culturales en el marco de complejas redes de representaciones, sentidos y significados. Consecuentemente, los docentes no pueden construir contextos creativos, las innovaciones son posibles si todos los participantes de los encuentros educativos están dispuestos a concretar iniciativas y acciones nuevas. Entonces, para la creación de contextos creativos es necesario desarrollar estrategias cognitivas y metacognitivas a favor de las nuevas perspectivas educativas. Asumir una perspectiva socio-cultural para comprender la educación y la creatividad es uno de los caminos más promisorios para construir contextos creativos de enseñanza y de aprendizaje.

Las personas no aprenden ni son creativas solas, siempre se desarrollan con otros y a partir de interacciones con conocimientos y objetos construidos culturalmente (Rinaudo, 2014). Concordamos con Glaveanu (2014a y 2014b) en que el aprendizaje y la creatividad siempre son procesos socio-culturales que implican a otras personas y a los artefactos de la cultura. Para pensar la educación actual y la creatividad es indispensable considerar las tecnologías y las infinitas posibilidades que ofrecen (Chiecher, Donolo y Córica, 2013; Delgado y Solano, 2009). Las tecnologías configuran nuevos contextos educativos y nuevas posibilidades de interacciones durante los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los tiempos y los espacios son más flexibles a partir de las mediaciones tecnológicas pues permiten construir contextos híbridos que promueven interacciones presenciales y virtuales, aprendizajes en entornos mezclados, *blend learning*, (Ballestas y Rivera, 2009) y procesos hipertextuales (Barón, 2009, Galindo, 2015).

Al igual que Argos y Ezquerra (2013) entendemos que la hipertextualidad moldea nuevos contextos educativos donde los procesos cognitivos y metacognitivos, y las interacciones se producen y redefinen de manera novedosa e inesperada. Es posible establecer muchas similitudes entre los procesos creativos y las hipertextualidades que caracterizan las mediaciones tecnológicas actuales, ambos suponen caminos divergentes, imprevisibles y de infinitas alternativas y relaciones entre múltiples voces, textos y perspectivas, tal como señalan Peña y colaboradores (2011) y Elisondo y Donolo (2014d). Además, las mediaciones tecnológicas ofrecen oportunidades para descentralizar el aprendizaje y democratizar la información:

(...) es imperativo aprovechar las oportunidades que ofrecen tecnologías de la información y la comunicación para apoyar la descentralización del aprendizaje y la democratización de la información. Los y las aprendices deben desarrollar fluidez con estas nuevas tecnologías de manera que puedan colaborar, inventar, diseñar, programar, relacionar, publicar y expresarse. Las amenazas que traen consigo también presentan nuevos retos para la educación de los próximos tiempos. Estas deben entenderse, analizarse y enfrentarse con propuestas pertinentes a la nueva realidad que vivimos. (Badilla, 2007, p. 22)

2.1 Cinco ideas para una nueva perspectiva

Interesa presentar algunas ideas que hemos construido a partir de nuestras investigaciones, experiencias educativas y estudios bibliográficos. Solo presentamos las ideas, serán luego, los actores educativos quienes deberán discutir, refutar, decidir, reformular y accionar estas propuestas en los contextos de enseñanza y aprendizaje. Las ideas representan una etapa inicial de las innovaciones educativas, no obstante, parece ser etapa indispensable, por cuanto, sin nuevas ideas y nuevas perspectivas, las transformaciones en el campo de la educación son poco probables y difíciles de sostener en el tiempo.

2.1.1 *La primera idea: aumentar la educación*

Contrariamente a algunas ideas y prácticas actuales que favorecen la disminución de la educación, el vaciamiento, la simplificación de contenidos y el *dejar pasar*, nuestra propuesta es aumentar las posibilidades de aprender generando espacios limitados para construir conocimientos. En un escrito anterior, hemos explicado con más detalle respecto del carácter ilimitado del aprendizaje y la creatividad a partir de las interacciones con otras personas y con los objetos culturales (Elisondo y Donolo, 2014a). Argumentamos acerca de las posibilidades ilimitadas para aprender y crear nuevos conocimientos desde perspectivas desde enfoques socio-culturales de estudio los procesos educativos y creativos (Glaveanu, 2010; 2014a y 2014b) y también a partir de avances en el campo de la creatividad, específicamente, en consideraciones de la mini-creatividad como interpretaciones novedosas inherentes a todos los aprendizajes (Beghetto y Kaufman, 2014) y de las infinitas posibilidades de pensamiento (Craft, 2013).

Consideramos que las personas, en interacción con otros y con artefactos culturales, como por ejemplo, las tecnologías, tienen posibilidades ilimitadas de aprender contenidos también ilimitados. En este sentido proponemos aumentar la educación, generar más posibilidades de interacciones sociales y con artefactos para promover más y nuevos aprendizajes. Las mediaciones tecnológicas hacen aun más ilimitadas las posibilidades de interactuar, acceder y construir conocimientos con otros en diferentes contextos. Las tecnologías habilitan espacios sin límites para aprender, difíciles de controlar y de circunscribir a ciertas fronteras, áreas y programas. Proponemos aumentar las posibilidades educativas y también tratar de no poner topes a los aprendizajes, reconociendo que estos son ilimitados.

Nuestra propuesta de aumentar las oportunidades educativas se sustenta en desarrollos y experiencias sobre educación expandida (Berrocoso, 2010; Díaz y Freire, 2012; Gil-Jaurena y Domínguez Figaredo, 2012). Los procesos educativos no suceden solo en las aulas, sino que se expanden por múltiples y diversos espacios presenciales y virtuales. Las mediaciones tecnológicas y los recursos educativos abiertos posibilitan procesos de expansión de la educación. Expandir la educación también supone ampliar las posibilidades de participación de los actores educativos en las múltiples instancia de producción, distribución y publicación de los conocimientos, lenguajes y herramientas comunicativas.

Observamos muchas similitudes entre los procesos desarrollados en interacción con los tecnológicos y los procesos creativos. Ambos son ilimitados tanto por las imposibilidades de establecer un fin como por la dificultad de incluirlos en los límites de un campo, de una disciplina, por eso también, son procesos indisciplinados, como explicaremos luego. Igualmente, se observan similitudes en cuanto a lo inesperado de las acciones que se desarrollan en los procesos creativos y en las interacciones con las tecnologías. Tal como ya hemos explicado (Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2013b), lo inesperado se vincula con los contextos creativos de aprendizaje y enseñanza y ofrece intersticios para promover la creatividad en entornos educativos.

Aumentar la educación sería ofrecer posibilidades ilimitadas e inesperadas para aprender en interacción con los otros y con las tecnologías. Aumentar la educación supone no poner límites, no pensar *no van a poder, esto no es para ellos, nunca lo van a entender*, etc. Aumentar la educación es cambiar de perspectiva, es pensar en las posibilidades de aprendizaje y no en las limitaciones, o supuestas limitaciones de las personas.

2.1.2 La segunda idea: invertir en educación

Consideramos que es importante invertir en educación en, al menos, dos sentidos, aunque un tercero también es necesario. En el primer sentido, proponemos invertir, cambiar de posición, dar vuelta, desestructurar algunas estructuras y convenciones de los contextos educativos. Las clases invertidas son un ejemplo de invertir en este primer sentido.

En un segundo sentido, es necesario invertir, apostar, arriesgar y asumir los riesgos de generar innovaciones educativas, esta inversión supone esfuerzos, dedicación y trabajo. Las innovaciones en el campo educativo no suceden de un día para el otro, sino que requieren de inversiones importantes de los sujetos implicados, ellos deben invertir mucho tiempo, energía y pasión en la construcción de nuevos contextos para aprender y enseñar.

En el tercer sentido, que no desarrollaremos aquí, es necesario que se invierta económicamente en la educación y además que se considere que esta es una inversión decisiva para la construcción de un futuro mejor. Los Estados deben *invertir bien* en educación garantizando el derecho humano de aprender a los todos los ciudadanos, sin distinciones y sin circuitos educativos fragmentados ni diferenciados según sectores sociales. Es necesario invertir bien en educación para aumentar las posibilidades de aprendizaje de los sectores que se encuentran en situaciones desventajosas, es necesario ofrecer a todos los ciudadanos posibilidades ilimitadas de aprender y crear conocimientos actualizados, diversos y complejos.

El modelo de la educación invertida propone desarrollar procesos educativos personalizados y focalizados en el aprendizaje de los estudiantes (Bishop y Verleger, 2013; Fulton, 2012; Mok, 2014; Roehl, 2013; Tucker, 2012). Desde este modelo se sugiere invertir la estructura tradicional que supone explicaciones en clase y tareas en el hogar, por un formato más flexible que incluye acceso a contenidos en la casa y tareas específicas, orientadas en la escuela. El modelo supone un uso activo de las tecnologías para el acceso a materiales audiovisuales donde se explican los contenidos educativos.

El modelo invertido supone aprendizajes en contextos híbridos, mezclados e hipertextuales (Ballestas y Rivera, 2009; Barón, 2009; Galindo, 2015) y también contribuye a la descentralización de los procesos de apropiación de conocimientos que propone Badilla (2007). En el modelo de la educación invertida, las ayudas pedagógicas y los andamiajes del docente se ajustan a los procesos cognitivos y metacognitivos de los y las estudiantes, a sus necesidades y demandas en cada momento del aprendizaje. Además, se potencia el trabajo mediante proyectos y grupos colaborativos.

En la literatura educativa actual se observan variados estudios que indican los impactos positivos de las clases invertidas en la autorregulación de los aprendizajes, el trabajo colaborativo y las autopercepciones académicas (Jamaludin y Osman, 2014; Kim, Kim, Khera y Getman, 2014; Sletten, 2015). En un artículo reciente, Honeycutt y Garrett (2014) proponen expandir los planteamientos iniciales centrados en el uso de tecnologías y materiales audiovisuales para entender el enfoque invertido de una manera más amplia, sustentada en la idea de educación focalizada y ajustada a los procesos de aprendizaje.

Dar vuelta a la educación, invertir en el primer sentido, implica repensar tiempos, espacios, roles, contenidos y mediciones en los entornos educativos. Es invertir los tiempos de trabajo en la escuela y en la casa, tal como proponen las iniciativas de clases invertidas pero también y fundamentalmente, implica construir nuevas perspectivas respecto del rol de docentes y estudiantes, los espacios de encuentro, las mediciones tecnológicas y los procesos de adquisición y producción de conocimientos. Proponemos que las interacciones tengan como eje los procesos de construcción de conocimientos, que las y los docentes y estudiantes interactúen en función de las demandas emergentes de las tareas y propuestas de aprendizaje.

Asimismo, dichas interacciones necesariamente no tienen que desarrollarse en tiempos y espacios delimitados y preestablecidos, sino que pueden fluir libremente por diferentes entornos y momentos presenciales y virtuales. Tal vez, dar vuelta, invertir, no es la mejor expresión para definir nuestra propuesta, sin embargo, enfatiza la idea de construir nuevas perspectivas, desestructurar algunos encuadres de los entornos educativos. La idea sería dar vuelta a las formas de entender y actuar en los contextos educativos, modificar tiempos, espacios, interacciones y recursos, teniendo como eje los procesos constructivos de los y las discentes y los andamiajes ofrecidos por el profesorado.

En el segundo sentido, creemos que es necesario invertir tiempo y esfuerzo en construir nuevos contextos educativos. La creatividad y las innovaciones no son eventos casuales ni fortuitos, son acciones sostenidas en el tiempo, sustentadas en decisiones y perspectivas nuevas acerca de los fenómenos. En una publicación anterior (Elisondo y Donolo, 2014b) expresamos que pasar ser creativos hay que *sentarse en el banquito*, es decir hacer, trabajar y estudiar, la creatividad es una acción, o múltiples acciones en diversos tiempos y espacios. Los procesos creativos son muy complejos y difíciles de comprender a partir de la identificación de ciertas variables, además, son dinámicos y cambiantes, sin embargo, la única constante parece ser el esfuerzo y la dedicación que es necesaria para el

logro de pensamientos y producciones alternativas. En el ámbito educativo, generar nuevas propuestas es un desafío que requiere muchas inversiones, es necesario aportar tiempo, dinero, esfuerzo, energías y emociones en los nuevos proyectos, apuestas que siempre implican riesgos de perder, pero también posibilidades infinitas de ganar. Quienes lo han intentando dicen que apuestas de este tipo valen la pena. Solo el deseo podrá sostener los aumentos y las inversiones que proponemos para generar innovaciones educativas. Investir la educación, llenarla de deseos es nuestra tercera idea para la construcción de nuevas perspectivas educativas.

2.1.3 La tercera idea: invertir la educación

Investidura es un concepto central en la Teoría Psicoanalítica, supone cierta unión entre la energía psíquica y una representación o grupo de representaciones, una parte del cuerpo, un objeto, etc. Es la movilización y transformación de la energía pulsional que se liga a una o varias representaciones. La carga de energía que recibe un objeto o una representación se denomina investidura.

La persona que sufre tiene dificultades para “invertir”, para poner combustible al motor de su psique. “Invertir” e “invertir” a veces son sinónimos. Invierto en la carrera universitaria o deportiva de mi hijo. Invierto esperanzas y esfuerzos en una corriente política o un proyecto. Vivir es arriesgar. “Desinvertir” es el proceso inverso: retirar la inversión, el entusiasmo, el interés. La indiferencia se convierte en escudo contra las afrentas que vienen de los otros y de la realidad. (Horstein, 2011, p. 2)

La idea de invertir la educación se vincula con la necesidad de generar deseo a partir de la unión de energía afectiva y objetos educativos. Investir es poner *combustible al motor de la psique* tal como sostiene Hornstein (2011), invertir los objetos, dotarlo de valor afectivo es indispensable para aprender y para tener interés en participar de los encuentros educativos.

(...) para que el mundo sea investido, tuvo que haber un adulto que lo invistiera y, de algún modo, le otorgue continuidad. Así como también, podemos afirmar que para un niño arme la capacidad de pensar, tuvo que haber sido pensado por otros, tuvo que haber sido sostenido por los brazos y pensamiento de otros que pudiera pensar como sujeto antes de estar constituido como tal, que pudiera pensar, traducir y apaciguar sus malestar para derribarle el cariz de dolor-terror sin nombre. En otras

palabras, pensamiento, experiencia, aprendizaje, modalidad de habitar el propio cuerpo, de ser y estar en el mundo, son inseparables de la paulatina constitución subjetiva y ella, cabe reiterar, del aprender. (Taborda y Galende, 2013, p. 210)

Las nuevas perspectivas educativas deberán atender a aspectos subjetivos implicados en todo aprendizaje humano. Parece indispensable hacer circular el deseo en los encuentros educativos, es necesario que entre los que se vinculan en las aulas, las instituciones y los patios haya deseo, ganas de compartir algo, de aprender, hablar y escuchar, de vivir experiencias significativas.

Los enfoques psicoanalíticos ofrecen interesantes teorías y preguntas para entender los procesos intersubjetivos implicados en aprender y enseñar (Dueñas, 2013). Sin deseos, en sentido amplio y complejo, los aprendizajes y pensamientos parecen no ser posibles. Entonces, las nuevas miradas sobre la educación deberán *trabajar* con los deseos, ofrecen entornos apropiados para que los niños, las niñas, los jóvenes y los adultos construya deseos de construir conocimientos y de ser autores de pensamientos, palabras y objetos nuevos. Lo educativo sucede en un territorio complejo, donde las subjetividades de docentes y estudiantes, los deseos, los sentimientos y las emociones no pueden dejarse del otro lado de la puerta de ingreso a la escuela. Todo entra a las aulas, todo juntos, las emociones, los conocimientos previos, las expectativas nuevas y las heredadas, las posibilidades y las dificultades, reales e imaginarias, los deseos de quedarse y de irse, las normas y sus posibles transgresiones, los vínculos y los posibles encuentros con otros.

¿Pero cómo hacer circular deseo de estar allí, de encontrarse con otros y con los conocimientos? No tenemos muchas respuestas a esta compleja pregunta, solo algunas ideas y propuestas. En primer lugar, creemos que el respeto en sentido amplio, es básico para construir contextos de deseo. Es indispensable respetar a quienes participan del encuentro para aprender y enseñar, el respetar que proponemos supone una perspectiva inclusiva que considere diferentes formas de aprender, de expresarse y de actuar. Respetar es considerar diversidad de tiempos e intereses de quienes participan del encuentro educativo, es respetar lo que se hace y lo que no se hace, lo que se puede hacer y lo que no, al menos, en este momento. Respetar también es aumentar las posibilidades de aprender y apostar a la educación como forma de construcción de un futuro mejor.

Es urgente también revisar expectativas nuevas y heredadas respecto de las posibilidades o no posibilidad de aprender, o de aprender ciertas cuestiones. En los

contextos educativos se observan expectativas negativas, poco inclusivas, infundadas y restrictivas que obstaculizan toda posibilidad de investir la educación y por lo tanto, de enseñar y aprender. Es necesario recuperar el valor de las emociones y el humor en los encuentros educativos para promover la creatividad (Newton, 2013). Los planteamientos de Fernández (2013) respecto de la alegría como potencializadora de los aprendizajes pueden ayudarnos a construir nuevas perspectivas educativas que permitan encuentros educativos genuinos, donde se estimule el placer por aprender y enseñar de manera ilimitada.

Paoloni (2014) ofrece orientaciones respecto de cómo atender a las emociones en contextos académicos y propiciar estados emocionales positivos vinculados con la enseñanza y el aprendizaje. Entre las principales propuestas plantea: promover en los estudiantes valores intrínsecos y extrínsecos de las tareas como parte de su proceso de formación, generar mecanismos de “contagio emocional” para la activación de emociones beneficiosas para los aprendizajes, considerar estructuras de metas vinculadas con el dominio de las tareas y proponer actividades desafiantes en relación con las capacidades de los estudiantes. La autora también señala la necesidad de ayudar a las y los discentes, mediante adecuados *feedbacks*, a percibir, valorar y utilizar espacios de autonomía, regular emociones, procesos cognitivos e interacciones grupales.

Deseo, alegría, pasión, fluir, son palabras estrechamente asociadas con la creatividad (Csiksentmihalyi, 1996), estos, también deberían caracterizar los contextos educativos, los encuentros que allí se producen y los conocimientos que se construyen y reconstruyen. Los estudios en el campo de la creatividad y los avances logrados en la definición de ciertas características de los procesos creativos nos ofrecen interesantes líneas de pensamiento y acción para la construcción de nuevas perspectivas educativas que atiendan a las posibilidades ilimitadas que tienen las personas de pensar y crear nuevos conocimientos.

Investir lo educativo, dotar de afectos, interés y deseo, también es en definitiva invertir en educación, aumentar las posibilidades y como veremos en el próximo apartado, abrir las puertas al aprendizaje.

2.1.4 La cuarta idea: abrir la educación

La cuarta idea que proponemos se fundamenta en numerosos estudios de nuestro equipo y de otros investigadores, donde se observa que la apertura a la experiencia se vincula estrechamente con la creatividad (Elisondo y Donolo, 2014c) y que los entornos abiertos estimulan procesos creativos (Davies et al, 2013).

Observamos que los estudiantes encuentran interesantes ocasiones para la creatividad en las actividades extracurriculares y en prácticas fuera de las aulas (Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2009a y 2009b; Elisondo, 2013a; Elisondo y Donolo, 2014c), entonces pensamos que abrir las puertas de las aulas y las instituciones educativas para que circulen personas y conocimientos es una idea interesante para construir una nueva perspectiva en educación. En esta línea, proponemos docentes inesperados (Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2012) y clases en entornos inesperados (Elisondo, Rinaudo y Donolo, 2011; Elisondo y Donolo, 2013) como intervenciones orientadas a promover interacciones nuevas y por lo tanto, posibilidades para la creatividad.

Salir de las aulas, tal como proponen Melgar y Donolo (2011) y Badilla (2007), es ofrecer oportunidades de aprender en contextos formales, no formales e informales, es expandir la educación, descentralizar el aprendizaje y promover la educación permanente como valor educativo necesario. Aprender más allá de las fronteras de las aulas es también propiciar la creatividad, en tanto se amplían significativamente los horizontes conceptuales y las interacciones con otras personas. Salir de las aulas, visitar otros contextos, reales o virtuales es construir nuevas relaciones y vivir nuevas experiencias de aprendizaje y creación de conocimientos. Por ejemplo, los museos permiten salir de las aulas en busca de conocimientos, experiencias, objetos y relaciones interesantes para aprender y crear, tal como lo sostienen Melgar y Donolo (2011).

Abrir las puertas de las aulas y las instituciones educativas es aumentar las posibilidades de aprendizaje, invertir en educación y hacer circular deseos de aprender y interactuar con otros. Las ideas que presentamos se comprenden mejor si las analizamos en una trama de interrelaciones, donde todas contribuyen de manera relacionada con la creación de nuevas perspectivas y acciones educativas.

Tal como definimos en párrafos anteriores, asumimos una postura socio-cultural de la educación y la creatividad, por lo tanto ampliar las posibilidades de intercambios con otros y con los objetos culturales y tecnológicos es una forma de construir contextos orientados hacia la innovación. Para aumentar la educación es necesario abrir las puertas y ofrecer oportunidades de vivenciar experiencias significativas de aprendizaje y enseñanza en diversos contextos, grupos y espacios presenciales y virtuales. Nos referimos a experiencia en el sentido amplio y complejo que propone Larrosa (2003) es decir, *lo que le pasa al sujeto* a partir de un acontecimiento externo. La experiencia siempre es subjetiva y genera transformaciones en la persona, además es singular, irrepetible y plural. Es decir, ante un

mismo acontecimiento externo, por ejemplo, una clase, se pueden generar múltiples y diversas experiencias en los sujetos. Además las experiencias son impredecibles, imprescriptibles e inciertas.

También parece interesante ofrecer oportunidades de abrir ventanas, *links* y archivos digitales. Generar propuestas de alfabetización informacional académica es indispensable en el contexto actual de mediaciones tecnologías permanentes (Elisondo y Donolo, 2014b y 2014d; Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2013a y 2013b) además es una forma de ampliar de manera infinita las posibilidades de aprender y producir nuevos conocimientos, es ayudar a construir estrategias para gestionar la información y comprender los contextos de producción y circulación dinámica de conocimientos en contextos virtuales.

Abrir las aulas, las ventanas y las posibilidades de interactuar con los demás, construir *sociedades creativas*, trabajar con otros inesperados para los contextos tradicionales es generar posibilidades de que los participantes construyan experiencias significativas de aprendizaje y también de creatividad. Los contextos amplios, abiertos e inesperados parecen ser los más propicios para la creación y la innovación educativa. Animarse a generarlos y sostenerlos es un desafío importante para los participantes de los encuentros educativos ya que rompen con lo esperable, lo establecido y algunas normas que rigen los espacios instituciones. Cierta *indisciplina* óptima es indispensable para construir nuevas perspectivas y acciones educativas.

2.1.5 La quinta idea: generar una *indisciplina* óptima

La quinta idea intenta romper con ciertas estructuras y normas que rigen los encuadres educativos. La quinta idea resume las rupturas necesarias para poder desarrollar las cuatro propuestas anteriores. Para consolidar una nueva perspectiva educativa es necesaria una *indisciplina* óptima, cierta transgresión de lo establecido y de los campos disciplinares definidos tradicionalmente. Gran parte de los procesos creativos suponen rupturas, transgresiones y desafíos. Al menos, nuestros estudios, tanto en creativos reconocidos como en gente común, muestran esta característica inherente a la creatividad (Elisondo, 2013a; Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2013c; Elisondo y Donolo, 2014a y 2014b).

Entendemos que es necesario generar *indisciplina*, al menos, en dos sentidos, por un lado, es necesaria la ruptura de algunas rutinas que dificultan las innovaciones y además, es indispensable un trabajo indisciplinado de los conocimientos, es decir salirse de las fronteras disciplinas y construir contenidos indisciplinados para aprender y enseñar.

La creatividad pasa por lo indisciplinado, inclusive para el sistema. El sistema está capturando creatividad en lo indisciplinado, no en las estructuras disciplinares académicas corrientes. No digo que allí no haya creación, no digo que allí no haya producción, digo que hasta el propio sistema se ha dado cuenta de que en lo indisciplinado hay creatividad, por suerte, porque lo indisciplinado por principio no se puede disciplinar, es creatividad e imaginación pura. Por eso las competencias actuales lo que quieren generar es condiciones de posibilidad para que esto emerja y que después se negocie como fuerza de trabajo. (Motta, 2008, p. 1)

Proponemos crear cierta indisciplina óptima que permita la creatividad y la innovación sin apartarse de valores y normas éticas esenciales para el desarrollo social, educativo y personal. La indisciplina que planteamos es positiva ya que se orienta hacia la innovación, respetando valores y acuerdos sociales y educativos fundamentales para la formación de las personas. No se sugiere transgredir normas éticas ni de comportamiento, sino romper con rutinas y protocolos heredados que sostienen el *statu quo* en las instituciones.

La indisciplina que propiciamos pretende ser instituyente, respetuosa de principios éticos e integradora de perspectivas y sectores sociales. La indisciplina se vincula con la disruptión óptima (Hutchings y Quinney (2015) que todo cambio institucional requiere.

Necesitamos que el cuerpo docente y los directivo transgredan las rutinas y propongan innovaciones educativas y experiencias de aprendizaje que consideren los procesos constructivos de niños, adolescentes, jóvenes y adultos, sus voces y deseos, y también, experiencias de enseñanza placenteras para los educadores. Necesitamos que sean indisciplinados a la hora de planificar, que traspasen los límites de las disciplinas, que enseñen más preguntas y menos respuestas porque las preguntas son más indisciplinadas y complejas.

Las propuestas curriculares deberán mostrar los contextos en los que los conocimientos se producen y usan, y también enseñar formas de acceder, usar y producir nuevos contenidos. Lo provisorio y dinámico de los conocimientos demanda de propuestas curriculares centradas en la construcción de estrategias para gestionar informaciones y conocimientos nuevos. Las mediaciones tecnológicas desafían los *curricula*, los interpelan a hacer más flexibles, más amplios, más ilimitados, inesperados e indisciplinados. Los límites de los *curricula* son difíciles de establecer, como es imposible limitar el aprendizaje cuando

solicitamos una búsqueda en internet. Podemos definir criterios, pautas y recorridos pero no podemos circunscribir las infinitas posibilidades de buscar y encontrar en nuevos contenidos. Las tecnologías y los infinitos recursos educativos de acceso abierto (Elisondo, 2013b) disponibles ofrecen ilimitadas posibilidades de indisciplina. Es decir, ofrecen oportunidades para construir contextos educativos creativos y nuevas perspectivas sobre el aprendizaje y la enseñanza.

3. Síntesis y reflexión: una idea final para desarrollar las cinco ideas

Pensamos que los desarrollos en el campo de la creatividad, especialmente, los enfoques socio-culturales brindan herramientas para construir una nueva perspectiva sobre la educación que habilite espacios innovadores. Desde nuestro punto de vista, primero es necesario crear una nueva forma de mirar la educación y las interacciones que en los contextos educativos se producen. Luego, es indispensable generar innovaciones que atiendan a estos nuevos enfoques sobre lo educativo, las personas y los procesos de construcción de conocimientos. Al igual que en los procesos creativos, en el desarrollo de innovaciones educativas, se articulan perspectivas, decisiones, acciones, riegos y apuestas.

De esta manera, vemos en los docentes un gran potencial innovador para la educación, son ellos quienes tienen la batuta para poder generar nuevas miradas y transformaciones en los entornos educativos. Los docentes deben recuperar su rol en la dirección de las orquestas, son ellos los que pueden construir nuevas sinfonías educativas.

Además de las ofertas que puedan hacer los docentes innovadores, es relevante reflexionar acerca de las demandas de creatividad. Ya hace varios años, Rinaudo y Donolo (2000), recuperando planteos de Csikszentmihalyi (1996) se preguntaban por las demandas de innovaciones. Tal vez, el problema no se encuentre solamente en los espacios ofrecidos sino también y especialmente, en la escasa demanda de creatividad por parte de las personas que habitan los contextos educativos.

Igualmente, resulta escaso el uso hecho de los espacios de libertad y los intersticios que se suelen ofrecer en las clases, las tareas y las propuestas educativas. Si bien existen evidencias de que la autonomía, la libre elección de temas y actividades, las tareas complejas y flexibles promueven la creatividad, nuestras investigaciones y experiencias muestran que muchas veces estas particularidades de los contextos no son valoradas positivamente ni aprovechadas por los estudiantes para el desarrollo de pensamientos alternativos y procesos creativos.

Entonces, para la construcción de contextos creativos y nuevas perspectivas en educación, además de aumentar la educación, ofrecer espacios ilimitados, inesperados y diversos deberíamos generar estrategias para que estas oportunidades sean aprovechadas y reconstruidas por parte de todos los actores educativos. Es decir, se requieren de nuevas perspectivas tanto de los docentes como de los estudiantes, son indispensables nuevas formas de hacer en educación y de asumir las responsabilidades, riesgos y desafíos que ello implica. Aumentar la educación es aumentar la enseñanza y los aprendizajes, entonces, para lograrlo necesitamos de iniciativas, decisiones y acciones de todos los que participan de los encuentros educativos. Invitamos a docentes y estudiantes a tomar la batuta de la educación y asumir los desafíos de construir nuevas formas de enseñar y aprender.

Referencias

- Argos, Javier y Ezquerra, Pilar. (2013). Entornos hipertextuales y educación. *TESI*, 14(3), 175-190.
- Badilla, Eleonora. (2007). Descentralizar el aprendizaje: nuevos retos para la educación. *Actualidades Investigativas en Educación*, 7(Especial), 1-27. Recuperado de <http://revista.inie.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/202>
- Ballestas, Nancy y Rivera, Pablo. (2009). La hibridación tecnológica. *Revista Panorama*, 3(7), 21-27.
- Barón, Mireya. (2009). Hacia una sociedad hipertextual. *Revista Panorama*, 3(7), 38-45.
- Berrocoso, Jesús. (2010). El movimiento de "educación abierta" y la "universidad expandida". *Tendencias pedagógicas*, (16), 157-180.
- Beghetto, Ronald y Kaufman, James. (2014). Classroom contexts for creativity. *High Ability Studies*, 25(1), 53-69.
- Bishop, Jacob y Verleger, Matteu. (2013). The flipped classroom: A survey of the research. En *ASEE National Conference Proceedings*, Atlanta, GA. Recuperado de http://www.asee.org/file_server/papers/attachment/file/0003/3259/6219.pdf
- Chacón, Yamileth. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Actualidades investigativas en educación*, 5(1), 1-10. Recuperado de <http://revista.inie.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/121>
- Chiecher, Analia, Donolo, Danilo y Córica, Jorge. (2013). *Entornos virtuales de aprendizaje: nuevas perspectivas de estudio e investigaciones*. Mendoza: Editorial Virtual Argentina.
- Corbalán, Javier. (2008). ¿De qué se habla cuando hablamos de creatividad?. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Universidad Nacional de Jujuy*, (35), 11-21.

- Craft, Anna. (2013). Childhood, possibility thinking and education futures. *International Journal of Educational Research*, 61, 126-134.
- Craft, Anna, Hall, Emese y Costello, Rebecca. (2014). Passion: Engine of creative teaching in an English university? *Thinking Skills and Creativity*, 13, 91–105.
- Csikszentmihalyi, Mihály. (1996). *Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidos.
- Davies, Dan, Jindal-Snape, Divya, Collier, Chris, Digby, Rebecca, Hay, Penny y Howe, Alan. (2013). Creative learning environments in education: A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 8, 80-91.
- Delgado, Marianela y Solano, Arlyne. (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Actualidades Investigativas en Educación*, 9(2), 1-21. Recuperado de <http://revista.inie.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/337>
- Díaz, Rubén y Freire, Juan. (2012). *Educación expandida*. Sevilla: Zemos98.
- Dueñas, Gabriela. (2013). Repensando el papel de la escuela como sitio de subjetivación de las infancias y adolescencias actuales. En Alejandra Taborda, y Gladis Leoz (Eds), *Psicología educacional en el contexto de la clínica socioeducativa* (pp. 134-145). San Luis: Nueva Editorial Universitaria.
- Elisondo, Romina. (2013a). Potencialidades creativas en contextos cotidianos. En Danilo Donolo y Romina Elisondo (Eds.), *Estudio de Creatividad. Las travesías de Alfonsina, de Astor, de Julios y de Marías* (pp. 47-390; Cuadernos de Bellas Artes). La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social. Recuperado de <http://issuu.com/revistalatinadecomunicacion/docs/10cbadonolo>
- Elisondo, Romina. (2013b). ¡Hice un collage como Antonio Berni! Recurso educativos abiertos, arte y creatividad. En José Crespo (Coord.), *Estudios sobre Arte Actual* (pp. 117-144). Málaga: Eumed. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4347027>
- Elisondo, Romina y Donolo, Danilo. (2014a). Sin límites ni fronteras. Ideas para permitir la creatividad en educación. En Paola Paoloni, María Cristina Rinaudo y Antonio González (Comps.), *Cuestiones en Psicología Educacional. Perspectivas teóricas y metodológicas orientadas a la mejora de la práctica educativa* (pp. 133-162; Cuadernos de Educación). La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social. Recuperado de <http://www.cuadernosartesanos.org/educacion.html>
- Elisondo, Romina y Donolo, Danilo. (2014b). *Creatividad e Innovación ¿Cómo lo hacen en Investigación y Ciencia?* Cuadernos de Comunicación. La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social. Recuperado de <http://issuu.com/revistalatinadecomunicacion/docs/cac65>
- Elisondo, Romina y Donolo, Danilo. (2014c). Interculturalidad, apertura a experiencias y creatividad Aportes para una educación alternativa. *Revista Red*, (41), 1-19. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/547/54731315004.pdf>

- Elisondo, Romina y Donolo, Danilo. (2014d). Creatividad y Alfabetización Informacional. *Revista Panorama*, 8(15), 23-33.
- Elisondo, Romina y Donolo, Danilo. (2013). La lámpara maravillosa y la creatividad, Experiencias en la biblioteca. *Creatividad y Sociedad*, (21), 1-26.
- Elisondo, Romina, Donolo, Danilo y Rinaudo, María. (2013a). Espacio y ocasiones para una creatividad incipiente y prometedora. Reserva atesorada en instituciones educativas. En Pablo García Sempere (Comp.), *Propuestas y experiencias de investigación y docencia en la creación artística* (pp. 829-840). Granada: Editorial de la Universidad de Granada.
- Elisondo, Romina, Donolo, Danilo y Rinaudo, María. (2013b). The Unexpected and Education: Curriculums for Creativity. *Creative Education*, 4(12b), 11-15. Recuperado de <http://www.scirp.org/Journal/PaperInformation.aspx?PaperID=41270>
- Elisondo, Romina, Donolo, Danilo y Rinaudo, María. (2013c). Victoria Ocampo, creativa... Desde la atalaya en Mar del Plata. *Actas del Tercer Congreso Internacional de Ciudades Creativas. Campañas: ICONO 14.* Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/179548076/atasparte1publicar#scribd>
- Elisondo, Romina, Donolo, Danilo y Rinaudo, María. (2013a). Un poco de ciencia para estudiantes universitarios. Links inesperados en la formación académica. *Tercer Congreso Internacional de Comunicación Pública de la Ciencia*. Rosario. 11-13 de setiembre, Santa Fé, Argentina. Recuperado de https://copuci.files.wordpress.com/2014/09/ebook-copuci-2013_congreso-internacional-de-comunicacion-pc3bablica-de-la-ciencia_unrosario.pdf
- Elisondo, Romina, Donolo, Danilo y Rinaudo, María. (2013b). No sabemos ni cómo, ni dónde buscar. Alfabetizaciones, tecnologías y ciencias. *Tercer Congreso Internacional de Comunicación Pública de la Ciencia*. Rosario. 11-13 de setiembre, Santa Fé, Argentina. Recuperado de https://copuci.files.wordpress.com/2014/09/ebook-copuci-2013_congreso-internacional-de-comunicacion-pc3bablica-de-la-ciencia_unrosario.pdf
- Elisondo, Romina, Donolo, Danilo y Rinaudo, María. (2012). Docentes inesperados y Creatividad. *Revista Electrónica de Investigación Docencia y Creatividad*, (1), 103-114.
- Elisondo, Romina, Donolo, Danilo y Rinaudo, María. (2009a). Contextos de educación en la universidad. Perspectivas de los alumnos potencialmente más creativos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49(6), 1-18.
- Elisondo, Romina, Donolo, Danilo y Rinaudo, María. (2009b). Ocasiones para la creatividad en contextos de educación superior. *Revista de Docencia Universitaria*, (4), 1-16.
- Elisondo, Romina, Rinaudo, María y Donolo, Danilo. (2011). *Actividades inesperadas como oportunidades para la creatividad. Contextos creativos en la educación superior Argentina*. *Revista Innovación Educativa*, 11(57), 147-156.

- Fernández, Alicia. (2013). Potencia creativa de la alegría. En Alejandra Taborda, y Gladis Leoz (Eds.), *Psicología educacional en el contexto de la clínica socioeducativa* (pp. 157 -172). San Luis: Nueva Editorial Universitaria.
- Fulton, Kathleen. (2012). Upside down and inside out: Flip your classroom to improve student learning. *Learning & Leading with Technology*, 39(8), 12–17.
- Galindo Ruiz, María. (2015). Lectura crítica hipertextual en la web 2.0. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 15(1), 1-29. Recuperado de <http://revista.inie.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/721>
- Gil-Jaurena, Inés y Domínguez Figaredo, Daniel. (2012). Open Social Learning y Education Superior: Oportunidades y Retos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 60, 191-203
- Glaveanu, Vlad. (2010). Paradigms in the study of creativity: Introducing the perspective of cultural psychology. *New Ideas in Psychology*, 28(1), 79-93.
- Glaveanu, Vlad (2014a). *Distributed Creativity. Thinking Outside the Box of the Creative Individual*. London: Springer Briefs.
- Glăveanu, Vlad. (2014b). The Psychology of Creativity: A Critical Reading. *Creativity: Theories-Research-Applications*, 1(1), 10-32.
- Holm-Hadulla, Rainer. (2013). The Dialectic of Creativity: A Synthesis of Neurobiological, Psychological, Cultural and Practical Aspects of the Creative Process. *Creativity Research Journal*, 25(3), 293-299.
- Honeycutt, Barbie y Garrett, Jennifer. (2014). Expanding the definition of a flipped learning environment. *Faculty Focus*. Recuperado de http://ecommons.med.harvard.edu/ec_res/nt/35B9D411-8F7C-48D4-A321-B996C46FD908/expanding_the_definition_of_the_Flipped_classroom.pdf
- Hornstein, Luis. (2011). Desafíos del psicoanálisis: los sufrimientos actuales. Congreso Internacional de Investigación de la Facultad de Psicología. Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/44880/Documento_completo.pdf?sequence=1
- Hutchings Maggie and Anne Quinney. (2015) The Flipped Classroom, Disruptive Pedagogies, Enabling Technologies and Wicked Problems: Responding to 'the Bomb in the Basement'. *The Electronic Journal of e-Learning*, 13(2), 106-119.
- Jamaludin, Rozinah y Osman, Siti. (2014). The use of a flipped classroom to enhance engagement and promote active learning. *Journal of Education and Practice*, 5(2), 124-131.
- Kim, Min, Kim, So, Khera, Otto y Getman, Joan. (2014). The experience of three flipped classrooms in an urban university: an exploration of design principles. *The Internet and Higher Education*, 22, 37-50.

- Larrosa, Jorge. (2003). *La experiencia de la lectura*. D.F. México, México: Fondo de Cultura Económica.
- Melgar, Fernanda y Donolo, Danilo. (2011). Salir del aula...Aprender de otros contextos: Patrimonio natural, museos e Internet. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de la Ciencia*, 8(3), 323-333.
- Mok, Heng. (2014). Teaching tip: The flipped classroom. *Journal of Information Systems Education*, 25(1), 7-11.
- Motta, Domingo. (2008). *Los retos para la educación del siglo XXI: entre la hiperespecialización y la visión compleja*. Conferencia Ciclo Complejidad y Modelo Pedagógico. UNESCO Madrid. Recuperado de <http://www.tendencias21.net/ciclo/archives/2008/5/>
- Newton, Durham. (2013). Moods, emotions and creative thinking: A framework for teaching. *Thinking Skills and Creativity*, 8, 34– 44.
- Paoloni, Paola. (2014) El papel de las emociones en los aprendizajes académicos. En Paola Paoloni, María Cristina Rinaudo y Antonio González (Comps.), *Cuestiones en Psicología Educacional. Perspectivas teóricas y metodológicas orientadas a la mejora de la práctica educativa* (pp. 163-206). La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social. Recuperado de <http://www.cuadernosartesanos.org/educacion.html>
- Peña Sánchez, Javier, Noreña Noreña, Néstor Mario, Fonseca, Andrés, del Pilar Navas, María, Fagua Fagua, Aura Pilar, Fernández Jaimes, Carol. (2011). A review of the socio-cognitive and creative processes in the education mediated by digital environments. *Tesis Psicológica*, 6, 14-35.
- Richards, Ruth. (2007). *Everyday creativity and new views of human nature*. Washington: American Psychological Association.
- Rinaudo, María. (2014). Estudios sobre los contextos de aprendizaje: arenas y fronteras. En Paola Paoloni, María Cristina Rinaudo y Antonio González (Comps.), *Cuestiones en Psicología Educacional. Perspectivas teóricas y metodológicas orientadas a la mejora de la práctica educativa* (pp.163-206). La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social. Recuperado de <http://www.cuadernosartesanos.org/educacion.html>
- Rinaudo, María y Donolo, Danilo. (2000). Casandra y la educación. En Beatriz Elvira Guerci de Siufi (Comp.), *Pensando la Universidad* (pp. 102-130). Jujuy: Editorial UNJU y Red de Editoriales de Universidades Nacionales.
- Roehl, Amy. (2013). Bridging the field trip gap: Integrating webbased video as teaching and learning partner in interior design education. *Journal of Family & Consumer Sciences*, 105(1), 42-46.
- Runco, Mark. (2010). *Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice*. Londres: Elsevier Academic Press.

- Sternberg, Robert. (2006). The Nature of Creativity. *Creativity Research Journal*, 18(1), 87–98.
- Sletten, Sarah. (2015). Investigating Self-Regulated Learning Strategies in the Flipped Classroom. *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, 1, 8007-8011.
- Taborda, Alejandra y Galende, Beatriz. (2013). La primera puerta lejos de casa. Vicisitudes de la Educación Inicial. En Taborda, Alejandra y Leoz, Gladis (Eds), *Psicología educacional en el contexto de la clínica socioeducativa* (pp. 209-249). San Luis: Nueva Editorial Universitaria.
- Tanggaard, Lene. (2012). The sociomateriality of creativity in everyday life. *Culture & Psychology*, 19(1), 20-32.
- Tucker, Bill. (2012). The flipped classroom. *Education Next*, 12(1), 82-83.