



Creatividad y Universidad

Estudios más allá de los muros

Romina Cecilia Elisondo

María Fernanda Melgar

(Compiladoras)

Creatividad y Universidad. Estudios más allá de los muros

Compiladoras: Romina Cecilia Elisondo y María Fernanda Melgar

Autoras: Romina Cecilia Elisondo, María Fernanda Melgar Elisondo, Marysol Gómez
Cecilia Lago y Agustina Nicolau

Editorial Eumed

Índice

Prólogo	4
Capítulo 1: Creatividad, educación y actividades extracurriculares. Romina Elisondo y María Fernanda Melgar	7
Capítulo 2: Actividades extra-académicas, formación profesional y creatividad. Gómez Marysol Lago Cecilia	17
Capítulo 3: Logros creativos, actividades extra- académicas y de ocio en la universidad. Agustina Nicolau	59
Capítulo 4: Pócimas mágicas para la creatividad en educación. María Fernanda Melgar y Romina Elisondo.	94
Las autoras	111

Prólogo

Romina Elisondo y María Fernanda Melgar

Mientras escribíamos este libro aparece esta resolución de Ministerio de Educación y Deporte de la República Argentina que nos hace pensar que estamos en el camino correcto:

“Proponer a las instituciones universitarias pertenecientes al sistema universitario nacional que, en el marco de su autonomía, puedan incorporar información que sirva de suplemento al título universitario de las carreras de pregrado y grado, la que deberá ser incorporada en el certificado analítico del graduado (...). Determinar que el certificado analítico continente del suplemento al título universitario está concebido como información adicional al título en cuestión, pudiendo incorporar toda aquella que esté referida al desarrollo de actividades relacionadas con las funciones: académica, investigación, extensión universitaria o transferencia tecnológica y toda otra que a juicio de la institución resulte relevante para la comprensión de la real trayectoria del graduado”¹.

Nos preguntamos ¿cuál es la trayectoria real de los estudiantes? ¿Qué caminos han transitado y transitan en la universidad y fuera de ella? ¿Qué datos deben figurar en el certificado analítico? ¿Cómo sintetizar en un certificado diversas experiencias y caminos recorridos? La resolución del Ministerio, a nuestro criterio, muestra un significativo avance en el reconocimiento de diversidad de trayectorias y experiencias en la formación universitaria. Asimismo, asigna valor a actividades que trascienden las aulas y las instituciones y que

¹ Resolución Ministerial 2404/ 2017. Ministerio de Educación y Deportes de la República Argentina. Disponible en EX 2017-06562608 http://minisitios.educ.ar/data_storage/file/documents/rm-n-2405-17-suplemento-al-titulo-universitario-59233d2a9dec6.pdf

construyen de manera significativa en la formación de los estudiantes universitarios. Acordamos con Terigi (2014) y Greco (2015) en la necesidad de considerar, en el marco de las políticas educativas, a las trayectorias como complejidades dinámicas que deben ser comprendidas atendiendo a múltiples factores subjetivos y contextuales. Las trayectorias educativas incluyen diferentes recorridos y aprendizajes en contextos diversos a lo largo de la vida.

La educación, y la creatividad, transitan por lugares inesperados. Las personas no se limitan a aprender en las aulas, buscan experiencias donde construir conocimientos, interacciones y vínculos con realidades diversas. Pareciera que dentro de las aulas queda poco espacio para compartir experiencias construidas en otros contextos. Pocas veces las personas encuentran oportunidades de contar dentro del aula acerca del inolvidable gol de media cancha o de la excelente exposición de cerámicas en la feria de la plaza. Los goles, las *barrileteadas*, los te tómbola y las murgas parecen no ser un tema educativo, ni algo para compartir en el aula. Las ferias de ciencias, los museos y las bibliotecas tienen un poco de *mejor prensa* en las aulas, aunque tal vez no la suficiente. Sin embargo, las personas llegan a las aulas con todas esas experiencias y conocimientos como bagajes. Es imposible no aprender, siempre se aprende, dentro y fuera de las aulas, con los maestros y sin ellos...

Intentamos en este libro mostrar la importancia de las actividades extracurriculares en la formación y en el despliegue de la creatividad. Sistemáticamente encontramos en nuestros estudios relaciones entre creatividad y actividades extracurriculares y de ocio. Las personas que participan en actividades extracurriculares o de ocio, obtienen puntajes elevados en todas las mediciones de creatividad que hemos realizado (Elisondo y Donolo, 2014; 2016 a y b).

Entonces, si las actividades extracurriculares son tan importantes, consideramos que debemos promoverlas dentro y fuera de las instituciones educativas. Presentamos en el libro estudios que demuestran el impacto de este tipo de actividades en la creatividad y la formación de los estudiantes universitarios. En el Capítulo 1, *Creatividad, educación y actividades extracurriculares*, presentamos algunas consideraciones teóricas y estudios preliminares acerca de las relaciones entre educación, creatividad y actividades extracurriculares. En el Capítulo 2, *Actividades extra-académicas, formación profesional y creatividad*, Marysol Gómez y Cecilia Lago describen un estudio realizado en la Universidad Nacional de Río Cuarto en el que se analizan las relaciones entre la participación de los

sujetos en las actividades extraacadémicas y el despliegue de la creatividad. En el Capítulo 3, *Logros creativos, actividades extra-académicas y de ocio en la Universidad*, Agustina Nicolau expone una investigación desarrollada con el propósito de indagar relaciones entre actividades extracurriculares, capacidades y logros creativos. En el capítulo 4, *Pócimas mágicas para la creatividad en educación*, recuperamos los resultados de las investigaciones anteriores, describimos experiencias innovadoras realizadas en la universidad y proponemos una serie de ideas orientadas para promover contextos creativos de enseñanza y aprendizaje. Los estudios presentados en el libro se han realizado en el marco de proyectos de investigación aprobados por la Universidad Nacional de Río Cuarto, el Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas y la Agencia Nacional de Promoción Científica y Tecnológica (Argentina).

Referencias

- Elisondo, R. y Donolo, D. (2016a) Creativity, Involvement, and Leisure Time. *Business creativity and the creative economy* 2(1), 102-109. DOI: 10.18536/bcce.2016.10.2.1.10
- Elisondo, R., y Donolo, D. (2016b). Construcción y análisis de las propiedades psicométricas del Cuestionario de Acciones Creativas en población argentina. *PSIENCIA. Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 8, doi: 10.5872/psiencia/8.1.42
- Elisondo, R y Donolo, D. (2014) Interculturalidad, apertura a experiencias y creatividad Aportes para una educación alternativa. *Revista Red*, 41, 1-10. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/547/54731315004.pdf>
- Greco, M. B. (2015). Trayectorias de vida-trayectorias educativas: desafíos para pensar la institución del sujeto desde la psicología educacional. En *Reflexionando las disciplinas*. Bogotá: UNIMAR. Recuperado de <http://www.umariana.edu.co/ojseditorial/index.php/libroseditorialunimar/article/view/690/613>
- Terigi, F. (2014). Trayectorias escolares e inclusión: del enfoque individual al desafío para las políticas educativas. Álvaro Marchesi, A. Blanco, R. y L. (coord.) *Avances y desafíos de la educación inclusiva en Iberoamérica*, 71-90. Recuperado de: <http://www.oei.es/historico/noticias/spip.php?article13613>

Capítulo 1

Creatividad, educación y actividades extracurriculares

Romina Elisondo y María Fernanda Melgar

Introducción

Desde ya varios años nos interesa el tema de la creatividad en contextos educativos. Nuestras investigaciones intentan identificar algunas características de los entornos de enseñanza y aprendizaje que resultan propicias para el desarrollo de pensamientos y acciones divergentes, originales y de calidad. Si definir la creatividad resulta una empresa compleja, precisar características de los contextos que la promueven parece una misión imposible. Sin embargo, y como la creatividad, la enseñanza y la investigación suponen riesgos, asumimos los desafíos de intentar identificar algunas particularidades de los contextos educativos que posibilitan el despliegue de procesos creativos.

Nuestras investigaciones y experiencias se sustentan teóricamente en los paradigmas socioculturales de la creatividad (Glaveanu, 2015) es decir en aquellas perspectivas que enfatizan la importancia de las interacciones entre sujetos y objetos de la cultura en los procesos de creativos. Tal como sostiene Glavenau, los procesos creativos se producen durante las interacciones entre sujetos y objetos (existente y los nuevos), en el marco de determinado contextos cultural que define lenguajes, criterios y formas de actuación.

¿Por qué nos posicionamos en los paradigmas socioculturales de la creatividad? Principalmente porque desde ellos es posible comprender los procesos creativos como interacciones situadas en contextos. Específicamente nos interesan los contextos educativos y las acciones que en ellos generan sujetos que participan de dichos entornos. Si considerásemos a la creatividad como un don o atributo de algunas personas, poco sentido tendría investigar los contextos. Si entendiéramos que la creatividad es exclusividad de unos pocos y a la vez, un proceso solitario en los cuales algunos iluminados logran grandes productos creativos, los entornos y las interacciones con otros no pueden ser temas de nuestra

agenda. Muy por el contrario, definimos a la creatividad como potencialidad de todas las personas que depende de interacciones con otros sujetos y con objetos de la cultura. Esta definición amplia nos habilita a investigar los contextos educativos y las acciones que en ellos se desarrollan para promover la creatividad.

La creatividad como proceso socio-cultural

En un artículo reciente (Elisondo, 2016), argumentamos acerca de la siguiente definición: *la creatividad siempre es un proceso social*. Los argumentos los construimos desde dos tipos de investigaciones: estudios de la creatividad cotidiana y de creativos reconocidos socialmente. Los resultados y los análisis indican al menos cinco aspectos generales que dan cuenta del carácter social de los procesos creativos:

1. *En los procesos de generación de ideas participan otras personas*. Esta etapa del proceso creativo pareciera ser la más individual, sin embargo nunca las ideas surgen en el vacío, sino que dependen de conocimientos construidos socialmente, lecturas de perspectivas de otros, interacciones y diálogos. Las experiencias vividas en diferentes contextos, entre ellos los educativos, también amplían las posibilidades de generar nuevas ideas. Aunque el creador esté solo pensando, siempre lo hace con relación a otros pensamientos, conocimientos y producciones, por lo tanto esta etapa del proceso creativo también es social y está condicionada por factores culturales e históricos.
2. *El desarrollo de ideas y acciones en diferentes contextos siempre depende de otras personas que ofrezcan asistencias, ayudas y orientaciones*. Los aportes de los otros son de diferente índole: apoyos afectivos, ayudas económicas, orientaciones específicas referidas al objeto de conocimiento, facilitación de contactos con ámbitos especializados, oportunidades de formación y crecimiento profesional. En las entrevistas y biografías hemos observado que los aportes de familiares, amigos, colegas, compañeros, críticos, mentores, discípulos y profesores, son indispensables en el desarrollo de los procesos creativos, tanto de la vida cotidiana como de la creatividad con mayúsculas.
3. *Los lugares también juegan un papel importante en los procesos creativos*. En los análisis observamos que ciertos entornos (escuelas, universidades, ONGs, cafés, tertulias) facilitan las interacciones sociales entre personas con diferentes

perspectivas y promueven el desarrollo de procesos creativos. Los lugares que las personas construyen y habitan a lo largo de su vida, y los vínculos que en ellos se generan, inciden en las posibilidades de desarrollar procesos creativos con minúsculas y mayúsculas.

4. *La creatividad a veces se desarrolla en duplas o grupos creativos.* Los otros juegan un papel importante en los procesos colaborativos de creación de productos creativos. Los otros no solo apoyan sino que tienen un papel destacado en la creación. Las ideas y los productos creativos no son de una persona sino que emergen de las interacciones de las duplas o los grupos. La riqueza de los diferentes puntos de vista y de los conocimientos de los participantes define un interesante entorno para la creatividad.
5. *El carácter social de la creatividad también se visualiza en la etapa de evaluación o valoración de los productos creativos.* En este momento los jueces expertos, las audiencias, los públicos y los críticos formulan apreciaciones respecto de los productos creativos. Estas valoraciones también influyen en los procesos y en la revisión o reformulación de los productos. Es importante que los creativos tengan en cuenta este momento del proceso y puedan persuadir a los otros y *vender* sus ideas y productos. En este sentido el modelo de la creatividad 6 P (Kozbelt, Beghetto, y Runco, 2010) además de los componente persona, producto, proceso, entorno y potencial, destaca la necesidad de la persuasión como elemento indispensable en los procesos creativos. El modelo de las 5 A, Actor, Acción, Artefacto, Audiencia, Affordances, (Glaveanu, 2013) también destaca la importancia de los otros, las audiencias, en los dinámicos, complejos y sistémicos procesos creativos.

En suma, entendemos a la creatividad desde una perspectiva sociocultural que enfatiza la importancia de las interacciones entre sujetos y objetos en el marco de determinados lenguajes y contextos culturales. Esta consideración general de la creatividad sustenta nuestros planteos respecto de la incidencia de los contextos en los procesos de despliegue de la creatividad. En los contextos educativos, formales y no formales, la creatividad puede ser potenciada, estimulada o limitada, cuestiones que tratamos en el próximo apartado.

Creatividad y contextos educativos

¿Matan la creatividad las escuelas? tal como sostiene Ken Robinson (2006) en su reconocida conferencia TED². Podríamos responder que SI y que NO, y tener argumentos para ambas respuestas. Es cierto que en muchos casos las escuelas limitan el desarrollo de pensamientos divergentes y producciones originales. Es cierto que muchos creativos no encuentran espacios para desarrollar sus potenciales en las escuelas. Pero también es cierto, que las escuelas son espacios privilegiados para el aprendizaje de contenidos específicos de diversas disciplinas, entornos propicios para las interacciones con otras personas y con artefactos de la cultura. Es cierto también, que muchos creativos dicen que encontraron en las escuelas docentes, tutores y mentores cuyas intervenciones fueron decisivas en sus procesos de despliegue de la creatividad. Muchos creativos dicen que en las instituciones educativas encontraron libros, conocimientos, docentes y formas de acceder a conocimientos que a las que difícilmente hubiesen accedido en otros contextos (Elisondo, 2013; Elisondo, 2016).

Entonces, la única certeza, tal como sostiene Beghetto (2017), es que las relaciones entre creatividad y educación son paradójicas y contradictorias. Ciertas particularidades de los contextos educativos parecen obstaculizar la creatividad, sin embargo también se observan condiciones que la facilitan y estimulan. Asimismo, ciertos obstáculos para algunas personas resultan potenciadores de procesos creativos. Según Beghetto (2017) se deben generar estrategias para repensar las contradicciones creativas en educación en base a tres ideas principales: ver las contracciones como oportunidades creativas, reconocer y trabajar con diferentes concepciones de creatividad y centrar los esfuerzos en estimular los potenciales creativos de los actores educativos.

Consideramos necesario entender a la creatividad como una perspectiva educativa, como una forma de comprender y transformar los contextos de enseñanza y aprendizaje en entornos formales, no formales e informales. Los avances en el campo de la creatividad ofrecen numerosas herramientas para generar innovaciones educativas que promuevan pensamientos divergentes, acciones originales y productos novedosos (Elisondo, 2015).

Investigaciones actuales sobre creatividad y educación indican que los contextos que resultan más propicios para el desarrollo de procesos creativos son aquellos que promueven la

² Conferencia disponible en https://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity/transcript?language=es

autonomía, la libre elección de alternativas en las resolución de tareas, el análisis de diferentes materiales y recursos y el trabajo colaborativo (Davies et. al., 2013; Lin, 2011; Amabile, 1996; Davies et al., 2013; Beghetto, 2016). Las actividades que incorporan elementos y encuadres inesperados, novedosos y sorprendidos también parecen estimular la creatividad (Elisondo, Rinaudo y Donolo, 2012, Elisondo y Melgar, 2016).

Asimismo, resultan propicios para la creatividad aquellos entornos que estimulan las interacciones con otras personas, con especialistas e investigadores de diversos campos, y con objetos diversos de la cultura (Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2011; Melgar, Elisondo, Donolo y Stoll, 2016). Robert Root-Bernstein and Michele Root-Bernstein (2017) proponen trabajar en el aula como ejemplos creativos, ya sean personas, productos o problemas. Según los autores, explorar modos de resolución y formación de problemas, estrategias y situaciones implicadas en procesos creativos desarrollados por otras personas o grupos, es una manera de estimular la creatividad en el aula. Asimismo, sugieren realizar propuestas educativas que acerquen a los estudiantes a la vida de los creativos, sus problemas, pasiones y desafíos.

Para promover la creatividad en el contexto áulico, según Beghetto (2013) es indispensable que los docentes realicen intervenciones docentes ajustadas en micromomentos creativos, es decir en momentos de la clase donde surgen preguntas inesperadas o diálogos que recuperan contenidos diversos. Según los autores, el papel de los docentes en estos momentos es clave para el desarrollo de pensamientos divergentes en los alumnos y la potenciación de aprendizajes creativos (Beghetto, 2016). En un escrito reciente Glaveanu y Beghetto (2017) proponer estimular la creatividad en el aula a partir del diálogo y la apertura a diferentes perspectivas. Según los autores, para promover la creatividad en las clases es necesario que alumnos y docentes pongan en juego sus diferentes puntos de vista y argumentaciones respecto de las temáticas a los efectos de arribar a posiciones cada vez más creativas respecto de los contenidos. También es relevante para la creatividad que los docentes ofrezcan modelos de actuación típicos del comportamiento creativo.

Los investigadores de la creatividad en contextos educativos se han ocupado de las emociones y su impacto en los procesos de creación. Existen acuerdos entre los especialistas en considerar indispensable el desarrollo de propuestas educativas creativas en el marco del respeto, la tolerancia por la diversidad y el diálogo cooperativo entre alumnos y docentes (Beghetto y Kaugfman, 2014). Asimismo, se ha destacado el impacto positivo del humor en

la promoción de la creatividad y de la pasión como componente indispensable de la enseñanza creativa (Craft, Hall y Costello, 2014; Newton, 2013).

La mediación de las tecnologías y el uso de redes sociales para la resolución de las tareas también es un aspecto propicio para la creatividad. Las TIC crean nuevos entornos de enseñanza y aprendizaje, nuevos tiempos, realidades y lugares de acceso a conocimientos diversos e impredecibles (González, 2014). Los procesos educativos pueden expandirse por múltiples y diversos espacios presenciales y virtuales, tal como se señala en los desarrollos actuales de la educación expandida (Carrasco, Baldivieso y Di Lorenzo, 2016; Fernández Rodríguez y Anguita Martínez, 2015; Neri y Fernández Zalazar, 2015).

Todas las intervenciones docentes y propuestas educativas orientadas a promover la creatividad solo tienen impacto si los alumnos deciden aprender de manera creativa. Según Novak (2014) el requisito más importante para el aprendizaje significativo y creativo es que la persona elija aprender de esta manera. Este requisito, que según Rinaudo (2014), recupera el sentido de agencia en los aprendizajes, no solo es responsabilidad de los alumnos sino un compromiso que se construye en las interacciones entre docentes y estudiantes en el interés por consolidar contextos educativos poderosos.

Actividades extracurriculares como contextos creativos

La creatividad, en contextos educativos, parece encontrar espacios para desarrollarse en las actividades extracurriculares. Tal como se ha observado en diversos estudios, las actividades extracurriculares parecen ser las que más oportunidades ofrecen para el desarrollo de la creatividad (Chao Hong, Chen y Hwang, 2013; Jeffrey, 2006; Steffes, 2004). Según Davies y su equipo (2013) las actividades fuera del aula promueven la creatividad en tanto favorecen procesos de colaboración y exploración de otros espacios y contextos. Investigaciones actuales indican relaciones entre aprendizaje, rendimiento académico, creatividad y actividades fuera de las aulas (Alfonso-Benlliure y Valadez Huizar, 2013; Paek, Park, Runco y Choe, 2016). Cotter, Pretz y Kaufman (2016) concluyen que la participación en actividades extracurriculares es una variable importante a considerar en las valoraciones de estudiantes durante procesos de admisión a estudios superiores.

Parece una contradicción, pero los estudios indican que los estudiantes encuentran mayores oportunidades para desarrollar procesos creativos fuera de las aulas. Al menos eso nos

responden cuando les preguntamos en qué contextos y actividades dentro de la universidad desarrollan procesos creativos. La mayoría menciona actividades y proyectos extracurriculares vinculados a la extensión, la investigación y la docencia (Elisondo y Donolo, 2015). Los estudiantes destacan estas actividades como oportunidades de hacer y de resolver problemas. Esta consideración se vinculan con los estudios que asocian la creatividad con el aprendizaje activo y experiencial (Bakir, 2011; Ayob, Hussain, Marzuki Mustafa y Shaarani, 2011). Estudios de creativos reconocidos socialmente también señalan el impacto positivo de las actividades extracurriculares en el despliegue de la creatividad (Csikszentmihalyi, 1996; Elisondo, 2013; 2015)

Consideraciones finales

Desde nuestro punto de vista, los paradigmas socio-culturales de la educación y la creatividad ofrecen interesan herramientas teóricas y prácticas para construir contextos creativos de enseñanza y aprendizaje. Los especialistas han definido una serie de orientaciones y propuestas que parecen favorecer la creatividad o al menos ofrecen oportunidades para la interacción con objetos, sujetos y conocimientos diversos. Las investigaciones indican relaciones entre la creatividad y las actividades extracurriculares y en contextos que trascienden las aulas. Las actividades extracurriculares generan contextos y experiencias que resultan propicias para la creatividad en tanto suponen la resolución de problemas complejos, la integración de conocimientos de diferentes perspectivas y la búsqueda de alternativas y posibilidades.

Referencias bibliográficas

- Alfonso-Benlliure, V., y Valadez Huizar, M. (2013). Academic and extracurricular interests and creative performance in primary school. Differences by gender, school type and school environment. *Revista Mexicana de Psicología*, 30(1), 41-52.
- Ayob, A., Hussain, A., Mustafa, M. M., y Shaarani, M. F. A. S. (2011). Nurturing creativity and innovative thinking through experiential learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 18, 247-254.
- Amabile, T. (1996). *Creativity in context*. Washington: Westview press.

- Bakır, S. (2011). Is it possible to have students think creatively with the help of active learning techniques? *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 15, 2533-2539.
- Beghetto, R. (2016). Creative Learning: A Fresh Look. *Journal of Cognitive Education and Psychology*, 15 (1). Recuperado de www.ronaldbeghetto.com/s/BeghettoJCEP_2016-uncorrected-proof-1tby.pdf
- Beghetto, R. y Kaufman, J. (2014). Classroom contexts for creativity. *High Ability Studies*, 25(1), 53-69.
- Beghetto, R. (2013). Nurturing creativity in the micro-moments of the classroom. En R. H. Kim, J. C. Kaufman, J. Baer, y B. Siraman (Eds.) *Creatively gifted students are not like other gifted students: Research, theory, and practice* (pp. 3–16). Rotterdam: Sensepublisher. Recuperado de [http://pages.uoregon.edu/beghetto/CreativityinMicromoments%20\(Beghetto,%202013\).pdf](http://pages.uoregon.edu/beghetto/CreativityinMicromoments%20(Beghetto,%202013).pdf)
- Beghetto, R. y Kaufman, J. (2011). Teaching for creativity with disciplined improvisation. En R. Sawyer (Ed.) *Structure and improvisation in creative teaching* (pp. 94-109). Cambridge: Cambridge University Press.
- Chibas, F., Borroto, G. y Almeida, F. (2014). Gestión de la creatividad en entornos virtuales de aprendizaje colaborativos: un proyecto corporativo de EAD *Comunicar*, 43, 143-151. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.3916/C43-2014-14>
- Chao, J., Chen, M. y Hwang, M. (2013). Vitalizing creative learning in science and technology through an extracurricular club: A perspective based on activity theory. *Thinking Skills and Creativity*, 8: 45–55.
- Cotter, Katherine N.; Pretz, Jean E. y Kaufman, James C. (2016) Applicant extracurricular involvement predicts creativity better than traditional admissions factors. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 10 (1), 2-13. <http://dx.doi.org/10.1037/a0039831>
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós.
- Craft, A., Hall, E. y Costello, R. (2014). Passion: Engine of creative teaching in an English university? *Thinking skills and creativity*, 13, 91-105.

- Davies, D., Jindal-Snape, D., Collier, C., Digby, R., Hay, P., y Howe, A. (2013). Creative learning environments in education A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 8, 80-91.
- Elisondo, R. (2013). Potencialidades creativas en contextos cotidianos. En D. Donolo y R. Elisondo (Eds.) Estudio de Creatividad. Las travesías de Alfonsina, de Astor, de Julios y de Marías. Tenerife: Sociedad Latinoamericana de Comunicación Social. <http://www.revistalatinacs.org/067/cuadernos/10CBA.pdf>
- Elisondo, R. y Donolo, D. (2015) Creatividad en la Universidad. Cuadernos de Educación. Tenerife: Sociedad Latina de Comunicación Social. <https://issuu.com/revistalatinadecomunicacion/docs/cde04>
- Elisondo, R. (2016). Creatividad y Ciencias: Un estudio biográfico de científicos argentinos. *Ciencia, docencia y tecnología*, (52), 343-380.
- Elisondo, R. y Melgar, M. (2016). Las ratas y los estudiantes. El poder de la novedad en la educación. *IV Congreso Internacional de Ciudades Creativas*. Universidad Complutense de Madrid, enero de 2016. Recuperado de http://congreso2016.ciudadescreativas.es/Ciudades_Creativas_2016_tomo1.pdf
- Fernández Rodríguez, E. y Anguita Martínez, R. (2015). Aprendizajes invisibles en contextos de educación expandida. Retos y oportunidades en la sociedad hiperconectada. *Profesorado: Revista de curriculum y formación del profesorado*, 19, 1-10
- Glăveanu, V. P., y Beghetto, R. A. (2017). The Difference That Makes a ‘Creative’ Difference in Education. In *Creative Contradictions in Education* (pp. 37-54). Springer International Publishing.
- Glăveanu, V. (2015). Creativity as a sociocultural act. *The Journal of Creative Behavior*, 49(3), 165-180.
- González, C. (2014). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *RED, Revista de Educación a Distancia*, 40. Recuperado de <http://www.um.es/ead/red/40/>
- Jeffrey, B. (2006). Creative teaching and learning: towards a common discourse and practice. *Cambridge Journal of Education*, 36(3), 399–414.
- Lin, Y. (2011). Fostering creativity through education. A conceptual framework of creative Pedagogy. *Creative Education*, 2(3), 149-155.

- Newton, D. P. (2013). Moods, emotions and creative thinking: A framework for teaching. *Thinking Skills and Creativity*, 8, 34-44.
- Paek, S. H., Park, H., Runco, M. A., y Choe, H. S. (2016). The contribution of ideational behavior to creative extracurricular activities. *Creativity Research Journal*, 28(2), 144-148.
- Porta, L., y Flores, G. (2015). El humor como un recurso didáctico privilegiado en las prácticas de enseñanza de docentes universitarios memorables. *CPU-e, Revista de Investigación Educativa*, (20), 192-211.
- Rinaudo, M. (2014). Estudios sobre los contextos de aprendizaje: arenas y fronteras. En Paoloni, P., Rinaudo, M., y González, C. *Cuestiones en Psicología Educativa. Perspectivas teóricas y metodológicas orientadas a la mejora de la práctica educativa* (pp. 163-206). Cuadernos de Educación. La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social. Recuperado de <http://www.cuadernosartesanos.org/educacion.html>.
- Root-Bernstein, R., y Root-Bernstein, M. (2017). People, Passions, Problems: The Role of Creative Exemplars in Teaching for Creativity. In *Creative Contradictions in Education* (pp. 143-164). Springer International Publishing.
- Steffes, J. (2004). Creating powerful learning environments beyond the classroom. *Change*, 36 (3), 46-50.

Capítulo 2

Actividades extra-académicas, formación profesional y creatividad.

Marysol Gomez y Cecilia Lago

Introducción

La investigación que proponemos se centra en el análisis de las actividades extra-académicas que ofrece la Universidad Nacional de Río Cuarto (UNRC en adelante) y la incidencia que estas pueden llegar a tener en el desarrollo de las capacidades creativas de los estudiantes como así también en su futuro rol profesional. Consideramos que este es un tópico relevante en la agenda de las investigaciones educativas; asignando al contexto universitario un papel destacado, en tanto el mismo es capaz de ofrecer este tipo de oportunidades. Creemos que es indispensable que la universidad promueva la participación de los alumnos en eventos, proyectos, jornadas, investigaciones, que les permitan interactuar con personas externas a la institución educativa, como así también apropiarse de nuevos espacios para reflexionar, opinar y conocer otros puntos de vista en busca de fomentar un pensamiento crítico, reflexivo y una producción creativa en los estudiantes, con el fin de que ello pueda repercutir en su futuro rol profesional.

Inmersos en una sociedad compleja, de profundos cambios y en permanente actualización, se podría afirmar que, las principales funciones de la universidad se estructuran en torno al papel sustancial de ser generadora de innovaciones, transmisora de la cultura y de la ciencia de manera crítica, asimismo tiene un rol fundamental en capacitar a los nuevos profesionales para que logren comprender los desafíos sociales actuales y futuros. No obstante están quienes observan que en las *instituciones educativas*, aún estos cambios no han sido considerados al momento de enseñar y aprender, lo que lleva muchas veces a los estudiantes a buscar nuevos espacios de conocimientos y aprendizaje fuera de las mismas. Al igual que

lo mencionado por Elisondo, Donolo y Rinaudo (2009), consideramos que, además de las propuestas áulicas, las actividades extraacadémicas ofrecidas por la universidad, juegan un papel importante en la formación de los nuevos profesionales, y en la promoción de la creatividad, factor indispensable para generar innovación, y por ende para alcanzar una de las principales funciones que tiene la universidad en la actualidad.

Consideramos que tratar el tema de creatividad en el ámbito educativo es necesario, importante y aporta a nuevos conocimientos. Hace más de cinco décadas que Guilford (1950 citado en Elisondo 2007) insistió en la necesidad de promover la creatividad en los contextos educativos, y hasta aún hoy se sigue cuestionando el lugar que esta ocupa en la universidad. Algunas investigaciones referidas al tema, como la realizada por Elisondo (2007) plantean que a pesar de ocupar unos renglones en los propósitos y objetivos educativos que suelen definirse en las aulas, las escuelas y los ministerios, la mayoría de las veces la creatividad aparece, si es que lo hace, tenuemente en los contextos de educación. En muchos casos, los contextos educativos ofrecen pocas oportunidades para los pensamientos y las producciones creativas, no obstante, también es cierto que en numerosas ocasiones, las posibilidades y alternativas disponibles no son aprovechadas por los sujetos. Rinaudo y Donolo (2000) sostienen que para promover cambios en los aprendizajes no es suficiente instalar estructuras físicas o sociales que proporcionen oportunidades sino también, acciones de mediación entre los recursos que se ponen a disposición y los usuarios. Consideramos que, los alumnos deberían asumir una posición activa dentro de la universidad, ya que de nada sirve generar nuevos espacios de aprendizaje sin la motivación y el interés de los mismos en participar. Es por ello que resulta necesario contar con estudiantes y docentes comprometidos, para gozar de las oportunidades disponibles y generar nuevas opciones que contribuyan al progreso universitario y profesional. De esta manera proponemos considerar la creatividad como interrelación entre factores subjetivos y contextuales, debido a que la potencialidad creadora que pueda llegar a desplegar un sujeto depende de factores externos como por ejemplo, contextos concretos, entre ellos los educativos y los espacios que en ellos se generen.

Presentaremos a continuación una investigación, en donde explicitamos las relaciones entre creatividad y actividades extra-académicas, como así también la vinculación entre la participación en dichas actividades y el futuro rol profesional del estudiante. Específicamente, se trata de un estudio en el que se intentan analizar las relaciones entre la

participación de los sujetos en las actividades extraacadémicas que brinda la UNRC y el despliegue de la creatividad. En la investigación se siguieron los siguientes objetivos:

- Conocer las percepciones que tienen los alumnos universitarios de la Facultad de Ciencias Humanas de la UNRC acerca de las actividades extra- académicas llevadas a cabo en dicha institución educativa.
- Analizar las relaciones entre las actividades extra-académicas que brinda la UNRC y la producción creativa de los alumnos.
- Identificar desde las voces de los estudiantes los motivos que movilizan a los alumnos universitarios a participar en actividades extra-académicas.
- Conocer los motivos por los cuales algunos estudiantes deciden no participar en este tipo de actividades.
- Conocer desde la perspectiva de los estudiantes de qué manera su participación en actividades extra- académicas repercuten en su formación actual e influyen en su futuro rol profesional.
- Conocer sí la participación en actividades extra-académicas ayuda al alumno a desplegar su potencial creativo.

Perspectivas teóricas

¿Qué es la creatividad?

Para comenzar a definir la creatividad es necesario desprendernos de la visión tradicional que caracteriza a dicho concepto como una cualidad personal, escasa, simple e interna de un sujeto aislado y en soledad, para aproximarnos a una perspectiva de la misma como fenómeno social, cultural e histórico. De esta manera nos apoyamos en lo argumentado por Corbalán (2008), ya que el mismo considera necesario romper con la idea de que la creatividad es un rasgo simple e interior del sujeto y empezar a comprenderla como un conjunto de rasgos que integra procesos cognitivos, el estudio de la mente, la personalidad, aspectos emocionales y afectivos, como así también descarta la idea de estudiar al individuo aislado ya que no se puede comprender la conducta del sujeto sin la interacción con su entorno. La creatividad no es un atributo de unos pocos privilegiados como artistas, diseñadores, empresarios, publicistas o políticos, sino una potencialidad de todos. En cualquier puesto de trabajo, en la escuela, en los pequeños y grandes negocios, poder contar con una persona creativa en el

puesto adecuado supone la posibilidad de subsistir en tiempos cambiantes, de crecer, de optimizar los recursos, de alcanzar la excelencia. En la vida cotidiana, en el ocio, en las relaciones humanas, en la pareja, como así también en los propios planteamientos vitales.

“La creatividad se define como un rasgo universal y alude también de forma directa a pautas existenciales y laborales cotidianas. Millones de personas hacen cada día su aportación creativa a un mundo que evoluciona mucho más deprisa que las especies que lo sostienen” (Sternberg y Lubart, 1997, p.18).

Si bien la palabra creatividad ha sido y es, un concepto frecuentemente usado por distintos investigadores, por ser una herramienta fundamental en el desarrollo de los diferentes ámbitos, resulta difícil llegar a una definición acabada y única del mismo, es por ello que consideramos necesario realizar un recorrido por los diferentes enfoques y definiciones que ha adquirido este concepto. Sternberg y Lubart (1999 citado en Donolo y Elisondo 2013) desarrollan seis enfoques de creatividad considerados como los más importantes.

- Enfoque psicométrico: en el cual la creatividad es considerada como un rasgo o factor que difiere entre los sujetos. La misma puede ser cuantificada mediante la utilización de pruebas estandarizadas, y los resultados de cada sujeto se comparan con escalas normativas o baremos. Este enfoque ha tenido algunas críticas, las más importantes tienen que ver con las influencias sociales y ambientales en los test, puntuaciones subjetivas y falta de validez, sin embargo los autores anteriormente mencionados, consideran importante estas pruebas estandarizadas ya que ofrecen indicadores generales de las potencialidades creativas de las personas.
- Enfoque experimental: aquí la creatividad es considerada como un proceso cognitivo que incluye una diversidad de procesos mentales, los cuales se activan durante la resolución de problemas y tareas específicas. La crítica de este enfoque se centra en la falta de validez externa de los resultados ya que en los estudios experimentales la creatividad es analizada a partir de un restringido número de variables sin tomar en consideración los contextos reales en los que las personas se desempeñan.
- Enfoque Computacional: las investigaciones de este enfoque buscan describir la creatividad a partir de construcciones de códigos computacionales que simulan los

procesos implicados en las producciones creativas. El punto débil de este enfoque es el hecho de reducir el pensamiento humano a fórmulas matemáticas sin tener en cuentas sentimientos ni experiencia personales.

- Enfoque psicobiológico: Los estudios psicobiológicos buscan conocer y relacionar los procesos neuropsicológicos implicados en el pensamiento creativo. Se entiende a la creatividad como rasgo psicológico mensurable que puede ser comprendido a partir de la identificación de los cambios neuropsicológicos que acompañan la resolución de problemas creativos. Donolo y Elisondo (2013) consideran muy significativos los aportes de este enfoque para una mejor comprensión de los elementos y procesos fisiológicos que intervienen en el fenómeno creativo, pero creen que la conducta creativa no puede reducirse a la medición de variables estudiadas por esta propuesta.
- Enfoque biográfico: La propuesta biográfica realiza estudios de casos de individuos reconocidos socialmente como creativos. Los investigadores de esta perspectiva consideran que la manera más apropiada de estudiar la creatividad es a través del análisis detallado de la vida de los sujetos creativos. Las críticas que se le realizan a este enfoque se centran en la falta de representatividad y control de los resultados de las investigaciones que se realizan siguiendo la metodología de estudios de casos. Sin embargo, los autores anteriormente mencionados destacan la importancia de las investigaciones biográficas ya que significan una aproximación a la creatividad de los individuos en sus contextos naturales.
- Propuesta contextual: se considera que los procesos creativos deben ser analizados en el marco de las interrelaciones que se establecen entre los sujetos y los contextos en los que estos se desarrollan e interactúan. Diversidad de contextos inciden en las posibilidades de las personas de desplegar sus potencialidades creativas, asimismo la incidencia contextual es variable y depende de las significaciones y re significaciones que realizan los sujetos. Las debilidades de esta perspectiva están asociadas según Mayer (1999 citado en Donolo y Elisondo 2013) a las dificultades metodológicas al intentar investigar las influencias de los contextos debido a la variabilidad y complejidad de las mismas en cada situación y sujeto.

Cada uno de los enfoques descriptos anteriormente, ofrece herramientas para comprender facetas específicas de la creatividad. Nuestro trabajo de investigación considera dos de ellos:

el enfoque psicométrico y el enfoque contextual de la creatividad ya que se tiene en cuenta lo subjetivo y lo contextual en la evaluación de la misma, nos permite pensar de manera diferente este concepto dentro de la enseñanza universitaria, afirmando que no se trata de cualidades individuales exclusivas de algunos pocos, sino que todos podemos ser potencialmente creativos, solo hay que encontrar el espacio que posibilite este desarrollo. De esta manera considerar variables subjetivas y contextuales en el estudio de la creatividad nos hace tener presente no solo las características objetivas de los contextos sino también conocer acerca de cómo los alumnos perciben dichos espacios y cómo estas percepciones condicionan sus acciones en los mismos.

Definir el concepto de creatividad como hemos visto, no es tarea sencilla, pero aun así nos arriesgamos a pensar una definición amplia.

“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, p.21).

Creatividad y Educación

Gardner (2005 citado en Donolo y Rinaudo 2008) considera que el sistema educativo está formando a sujetos para el pasado, ya que no se enseña en base a las exigencias, características y problemáticas presentes en la sociedad actual. La creatividad y su conocimiento han adquirido gran relevancia en el mundo actual y específicamente en el ámbito educativo. Solar (2006 citado en Romero 2010) explicita que, el interés por la creatividad debe responder a la nuevas demandas, generando cambios en los procesos formativos por causa de los nuevos escenarios generados por las nuevas tecnologías, el avance de la ciencia, la globalización y problemáticas sociales. Por el contrario la realidad

educativa actual, nos muestra que la relación entre los contenidos académicos y la creatividad decrece en forma proporcional a medida que los alumnos avanzan de nivel. Podemos ver que en nivel inicial se promueven muchos espacios para la creatividad, los niños poseen una gran capacidad innovadora y grandes talentos, no obstante a medida que avanzan de nivel, esos espacios se vuelven cada vez más reducidos debido a que se priorizan otros ejes académicos considerados más importantes. La consecuencia de ello, es que muchas personas de gran talento, consideradas brillantes, creativas, piensan que no sirven, porque en aquellas cosas en las que eran hábiles en las escuelas no se valoran.

Del Fabro (2015) considera que la estructura de la educación debe modificarse y para ello es necesario proporcionar nuevos medios que logren fomentar habilidades diferentes a la población educativa, debido a que los títulos académicos ya no garantizan como antes un puesto de trabajo, sino que se requieren nuevas habilidades para afrontar los desafíos de un mundo en constante movimiento. Vigovsky (2013) considera que educar en la creatividad, es educar para ser capaces de afrontar las diferentes situaciones personales y profesionales con las que los estudiantes universitarios se encontrarán a lo largo de su vida, con el fin de superar los desafíos y transformaciones de esta nueva sociedad. De esta manera entiende a la creatividad como competencia transformativa, autónoma y generativa de la persona, en interacción con sus entornos. En la actualidad se habla en los ámbitos educativos de apelar a la creatividad como el camino acorde para favorecer el aprendizaje, en este sentido la promoción de ideas y pensamientos creativos parece ser una de las finalidades relevantes para el sistema universitario, sin embargo muchas prácticas no están orientadas al logro de este objetivo en general. Así nos encontramos con una situación aparentemente contradictoria: se elogia la creatividad pero se la pone en un papel secundario o bien olvidado. Pareciera que nuestra sociedad y nuestros sistemas educativos son en buena medida opuestos a los cambios, conformistas, más allá de que en ocasiones se hable de la creatividad como la esperanza del futuro presente.

Como comentan Sternberg y Lubart (1997), la importancia de la creatividad es subestimada tanto por la sociedad como por instituciones educativas como la universidad. Nos encontramos por tanto, habitualmente, con escenarios donde la presencia de la creatividad en educación se reduce a acciones o funciones localizadas, de casos particulares y centrados en el aula. Si bien todo ello es importante no debemos quedarnos en la reproducción de prácticas

tradicionales sino en ofrecer espacios que muestren el placer de pensar, aprender, descubrir y crear, haciendo énfasis en el nivel superior ya que es allí donde se desarrollan habilidades profesionales para luego desempeñarse en contextos y situaciones reales de la sociedad, haciendo frente a los problemas actuales. De esta manera diseñar contextos creativos no sólo es relevante para los sujetos en su vida personal y profesional, sino que es determinante para las sociedades y los problemas que estas atraviesan. En conclusión, las instituciones educativas y en este caso la universidad, no pueden funcionar ajena al fomento de la creatividad de sus estudiantes sino que debe formar personas con una gran capacidad de generación de ideas y de resolución de problemas. Y para ello nos es suficiente con introducir metodologías docentes innovadoras si éstas no fomentan el espíritu innovador del estudiante. Siguiendo con estos planteos, Araya (2005) sostiene que la educación universitaria debe ofrecer oportunidades para la educación creativa y debe procurar, por medio de sus procesos académicos y socio-culturales, la continuación de un proceso que permita a sus alumnos y futuros profesionales experiencias favorables para la creatividad. Taylor (1996 citado en Mon, 2008 p.04) afirma que la sociedad quiere “estudiantes que sean pensadores, investigadores e innovadores; no sólo aprendices, memorizadores e imitadores; no repetidores del pasado, sino productores de nuevos conocimientos; no sólo versados en lo que se ha escrito, sino alertas a encontrar lo que aún no se ha escrito; que no sean capaces únicamente de ajustarse al medio, que lo ajusten a ellos; no sólo productores de escritos de imitación, sino de artículos creativos; no sólo ejecutantes de calidad, también compositores y creadores de nuevos patrones”. Es decir que toda institución educativa debe ser capaz de formar a sujetos que vayan más allá de lo que la institución misma puede ofrecerle, ir en busca de nuevas experiencias, nuevos retos, nuevas propuestas. Ser y actuar como un sujeto cognoscente en busca de actos de conocimiento; un sujeto capaz de sumarse a la crítica, apoyar, resolver, innovar y producir.

Apoyadas en la perspectiva que considera la creatividad como potencialidad de todas las personas, nos lleva a pensar sobre aquellos contextos en la que dicha potencialidad puede desplegarse. El trabajo, el estudio, las relaciones interpersonales, las actividades de tiempo libre son algunos de los contextos en los que las personas pueden ser creativas, pero a su vez como lo mencionan Donolo y Rinaudo (2008) deberían estar presentes en los sujetos las características de personalidad como apertura a la experiencia, perseverancia ante los

obstáculos, voluntad de asumir riesgos, tolerancia a la ambigüedad, entre otras. Varias investigaciones han considerado al contexto universitario como uno de los ámbitos en donde los sujetos pueden desarrollar su creatividad, mediante la diversidad de propuestas que estas instituciones ofrece a los mismos. Se reconoce que el aula es uno de los espacios propicios para esto; sobre todo aquellas aulas, que permite a sus alumnos participar, exponer y expresar ideas, pensamientos y producciones alternativas, en donde las prácticas educativas que se desarrollan promueven la libertad de elección y acción de los estudiantes, como así también tienen en cuenta los intereses de los mismos y el control de su proceso de aprendizaje.

Tal como señala Amabile (1996 citado en Elisondo, Donolo y Rinaudo 2009) es necesario construir ambientes perceptiva y cognitivamente estimulantes en los que se desarrollen talentos y habilidades específicas. Para que esto sea posible es necesario que se diseñen actividades de aprendizaje que promuevan la autonomía de los estudiantes, la elección de los temas, bibliografía y metodología de trabajo; como así también es necesario que se presenten actividades con propósitos bien definidos en situaciones concretas de resolución de problemas específicos, es decir que libertad, autocontrol, autorregulación, autonomía, diversidad son características específicas que deben tener las actividades presentadas en la universidad para desplegar la creatividad en los estudiantes. Así como se considera al aula como uno de los contextos, dentro de una institución educativa, que es capaz de potenciar la creatividad en los sujetos, creemos necesario reconocer también el papel de los docentes en este proceso.

Sternberg y Lubart (1997) plantean que el mejor modo de fomentar la creatividad es proporcionar modelos del rol creativo. Considerando esto, creemos que el papel del docente es central en la promoción de la creatividad, no solo por su estilo de enseñanza, ni sus propuestas pedagógicas, sino más bien por los modelos que ofrece al momento de enseñar. Es el docente quien debe presentarse ante los alumnos como un sujeto representante de ámbitos especializados, demostrando a su vez la pasión y el placer por lo que hace ya que ello también es un punto clave a la hora de estimular la creatividad. Según los autores anteriormente mencionados, el papel de los docentes es ofrecer a los alumnos modelos de rol creativo, es decir demostrar conductas y modos de formulación y resolución de problemas característicos de las personas creativas. Además, señalan la relevancia de que los profesores estimulen a los alumnos a cuestionar las asunciones o verdades, a tolerar la ambigüedad, a

asumir riesgos sensibles y a perseverar ante los obstáculos. Además de las clases, los contenidos y el docente, la universidad ofrece otros espacios de aprendizaje fuera del contexto áulico, que son propicios para desplegar la creatividad.

Desde nuestra postura y siguiendo los planteos de Elisondo (2007) consideramos que la creatividad debe ser comprendida desde la interrelación de factores que la misma implica; motivaciones, intereses, gustos personales, estilos de pensamiento, parecen ser determinantes importantes en el proceso creativo, como así también los contextos, y las posibilidades que estos ofrecen, como las interrelaciones con las demás personas, los campos de conocimiento, las experiencias personales, evolutivas, familiares, entre otras. De esta manera podemos afirmar que la creatividad depende de las personas pero también de los contextos y de las relaciones que se producen entre ambos, en cada espacio y tiempo particular, es por ello que los procesos creativos de un sujeto estarían condicionados por una multiplicidad de factores subjetivos y contextuales que determinarían el despliegue de las potencialidades creativas.

Actividades extra-académicas

Actualmente los contextos de aprendizaje y los conocimientos son variados, ya no se consideran a las instituciones educativas solo por la instrucción dentro de las aulas, sino más bien se las considera desde un sentido más amplio. Según Rigo y Donolo (2012) estos contextos educativos, apuestan a la importancia de atender a las interacciones que se establecen entre las personas, los recursos y las herramientas que el entorno brinda para construir los saberes y desarrollar habilidades. Entender a los contextos educativos desde un sentido más amplio es entonces comprender que el aprendizaje no solo se encuentra dentro del aula y bajo determinados contenidos académicos, sino que el mismo se puede desarrollar en otros espacios dentro de la institución, generando en los sujetos nuevos conocimientos, habilidades y diferentes maneras de relacionarse con el otro y la sociedad. Es bajo esta perspectiva, en la cual se toman como relevantes, a las actividades extra-académicas.

Siguiendo a Elisondo, Donolo y Rinaudo (2009) estas actividades se desarrollan en contextos educativos formales pero a menudo exceden los objetivos de los currículos oficiales. Se trata de propuestas diversas, que generalmente son optativas, en las cuales los alumnos participan según sus propios intereses. En la investigación que se llevó a cabo se consideran actividades extraacadémicas a prácticas de investigación, colaboración en docencia, participación en

organizaciones estudiantiles (Centro de estudiantes), pasantías educativas, voluntariado en organizaciones sociales de extensión universitaria, participación en revistas académica, radio, TV, entre otras. Los beneficios de las actividades extra-académicas, han sido identificados en investigaciones realizadas en distintos niveles del sistema educativo. El estudio realizado por Mahoney, Cairos y Farmer (2003. En Rigo y Donolo 2012) considera que los contextos de actividades extra-académicas actúan como promotores de competencias interpersonales e iniciativas personales. Los adolescentes establecen relaciones positivas con sus pares y desarrollan menos comportamientos agresivos, así mismo, adquieren habilidades y recursos para llegar a sus metas personales de logro. Marcan como característica acentuada el hecho de que sea una actividad estructurada, de participación voluntaria, desafiante, orientada por un adulto y continuada en el tiempo. Elisondo et al. (2009) resaltan la importancia de las actividades extraacadémicas ya que las consideran como instancias propicias para compartir experiencias, inteligencia, conocimientos teóricos y prácticos y posibilitan el contacto con realidades concretas. Este tipo de actividades a su vez, permiten al estudiante acceder a nuevos conocimientos más allá de los académicos a través de un trabajo conjunto con los docentes y otros compañeros. Estos espacios de aprendizaje al requerir acciones específicas y complejas desafían al estudiante a resolver múltiples problemas de manera simultánea en los cuales deben desplegar sus pensamientos y tal vez sus producciones creativas para lograr resolverlos. Elaborar un proyecto de investigación, diseñar una revista, armar una obra teatral, realizar un taller y muchas otras actividades extra-académicas pueden convertirse en oportunidades para desplegar la creatividad. En el caso específico de la UNRC, esta institución brinda una lista variada de actividades extra-académicas, que se van informando a los estudiantes por medio de folletos, tales como, charlas, foros, debates, como así también, por medio de un sistema informativo, como lo es el sitio web de la universidad, en donde se plasman las distintas noticias y eventos en los cuales los estudiantes pueden participar.

La participación en las actividades extra-académicas que ofrece la universidad, no es un requisito obligatorio para poder terminar la carrera de grado, por el contrario son actividades optativas de las cuales el alumno puede elegir libremente participar. En un estudio realizado con alumnos universitarios por Elisondo (2007) indagó acerca de cómo los alumnos perciben la universidad como ambiente global para contribuir con la creatividad. A partir de esta

pregunta se formularon dos tipos de respuestas, por un lado alumnos que creen que la universidad es un contexto poco propicio para la creatividad y por el otro, un grupo de estudiantes que consideran que depende de cada sujeto buscar los espacios para poder desarrollar sus potencialidades. Estos estudiantes percibieron que la UNRC ofrece múltiples espacios y oportunidades para desarrollar la creatividad (proyectos de investigación, proyectos culturales, extensión, entre otros) que muchas veces pasan desapercibidas por la mayoría de los alumnos. En base a estas respuestas podemos decir, que para poder desarrollar la creatividad además de la existencia de contextos propicios es necesario que las personas decidan participar en este tipo de actividades extras y tengan el compromiso de permanecer en ellas. Una característica importante a destacar es que, en este tipo de actividades los alumnos suelen estar acompañados de un profesional responsable quien guía, enseña y ayuda al estudiante en la actividad que desempeña, ya sea un profesor de danzas, de fútbol como un director de proyectos de investigación o un docente a su ayudante de cátedra. Según Rigo y Donolo (2012) esta caracterización tiene sus puntos fuertes ya que primero, supone aceptar que el conocimiento y la construcción del mismo se producen en la interacción con otros y segundo que nuestras capacidades no son innatas y fijas. Los aprendizajes no se dan de manera solitaria sino con el andamiaje de otro más competente, y mantiene vivo el nivel de desafío para seguir aprendiendo más allá del nivel inicial de las capacidades que cada sujeto exhibe, dimensión que se comparte tanto en contextos formales como no formales de educación. Para concluir podemos decir que, si bien los contextos universitarios pueden convertirse en espacios ricos y estimulantes para el desarrollo de la creatividad, incidiendo sus características objetivas, parece determinante, para el despliegue de la creatividad, el uso y la apropiación que hacen los alumnos de los espacios y las oportunidades disponibles. Las características de los contextos, sus límites y sus posibilidades junto con rasgos personales de cada sujeto, construyen una trama de condicionantes que difícilmente puedan ser aislados y tratados de manera separada. De esta manera consideramos que poder desarrollar la creatividad depende de cada sujeto y de la búsqueda de espacios y alternativas.

Hasta aquí hemos planteado los temas principales de nuestra investigación y algunas posibles relaciones que se pueden establecer entre ellas, quizás una de la más relevante tiene que ver con el hecho de considerar a la institución universitaria en su complejidad, como un ámbito que posibilita al estudiante formarse profesionalmente y ofrecer oportunidades no sólo

académicas, sino que a su vez dicha institución lograr optimizar al máximo sus recursos disponibles ofreciendo espacios alternativos de aprendizaje, como el caso particular de las actividades extra-académicas. La investigación que se desarrolla en el siguiente apartado, tratará de conocer si en el caso particular de los alumnos de la Facultad de Humanidades de la UNRC que participan en algún tipo de actividad extraacadémica, tienen un potencial de creatividad más elevado que aquellos alumnos que no participan y a su vez conocer la incidencia que genera su participación en lo académico y para su futuro rol profesional.

Consideraciones metodológicas

Procedimientos e instrumentos

El proceso de recolección de datos se realizó durante los meses de abril, mayo y junio del año 2015 en la UNRC. Los lugares donde se recolectó información variaron en función de la disponibilidad de los participante, es así que se trabajó dentro de la propia universidad, en aulas, comedor universitario, centro de estudiantes, biblioteca, como así también en casa del entrevistado o entrevistadoras. La modalidad de trabajo fue siempre de manera individual y se les informó a los entrevistados acerca de las características y objetivos del estudio. Contamos con el consentimiento de las personas para la recolección, análisis y publicación de los datos conservando siempre el anonimato. Desarrollamos nuestro trabajo de investigación, mediante una integración de las diversas posturas y perspectivas sobre creatividad, aplicando a su vez diferentes métodos de recolección de datos y procedimientos de evaluación de creatividad y actividades extra-académicas, con el objetivo de realizar una adecuada comprensión de los temas a investigar.

El proceso de investigación contempló dos etapas de análisis; una etapa de análisis cuantitativo en un primer momento y luego un análisis cualitativo, utilizando de esta manera un tipo de diseño mixto de investigación. Hernández Sampieri, Fernandez Collado y Baptista (2008) en su libro “Metodología de la Investigación”, denominan al enfoque mixto como, un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio para responder a una misma problemática de investigación. Según los tipos principales de diseños mixtos que plantean Hernández Sampieri Fernandez, Collado y Baptista (2008), en nuestra investigación se llevó a cabo un tipo de diseño mixto paralelo. En

estos diseños se conducen simultáneamente dos estudios, uno cuantitativo y uno cualitativo. De los resultados de ambos se realizan las interpretaciones sobre el problema investigado, otorgándole la misma importancia a los datos recolectados con las dos metodologías y combinado las ventajas de cada proceso, con el fin de realizar un análisis más preciso y detallado de los datos recabados, buscando convergencia y resultados complementarios. En conclusión este tipo de enfoque nos permitió no solo la obtención de datos numéricos y estadísticos, sino que a su vez nos permitió conocer una visión más íntima acerca de las percepciones y significaciones construidas por los alumnos participantes mediante un análisis cualitativo.

Como instrumento de recolección de datos, utilizamos en un primer momento entrevistas semi-estructuradas, en estas se plasmó un guion prediseñado, con un listado de temas y preguntas fundamentales a realizar, presuponiendo la posibilidad de modificar ese guion en el desarrollo de la entrevista. El entrevistador mantuvo la conversación enfocada sobre un tema particular, y le proporcionó al informante el espacio y la libertad suficiente para definir el contenido de las discusiones. La realización de las mismas se llevó a cabo para poder conocer las perspectivas que tenían los estudiantes de la Facultad de Ciencias Humanas de la UNRC sobre las actividades extra-académicas. Las entrevistas se centraron en los siguientes lineamientos: si conocían o no sobre las actividades extras y si realizaban alguna de ellas; la descripción de las mismas en aquellas personas que sí tuvieron alguna participación (lugar, tiempo, personas con quienes interactúan, motivo de su participación, la función que cumplen en ella); el significado que le atribuían; si creían que su participación en ellas influía en su futuro rol profesional y en lo específicamente académico; el propósito que tenía la universidad en ofrecer a los estudiantes este tipo de actividades y si propondría alguna otra. Las entrevistas se realizaron en diferentes entornos, generalmente en los espacios en los que las personas realizan las actividades extras, en la misma universidad; la duración promedio de cada encuentro fue de 30 minutos.

En un segundo momento se realizó la implementación de dos metodologías cuantitativas. Para el enfoque psicométrico utilizamos el test CREA de Corbalán, Martínez y Donolo (2003). Este instrumento permite acceder a una medida única de la capacidad de los sujetos y tiene como objetivo valorar la inteligencia creativa por medio de una evaluación cognitiva bajo el indicador de generación de preguntas. Se seleccionó como instrumento estandarizado

al Test CREA por varios motivos, se trata de una de las propuestas más actuales y novedosas de evaluación de la creatividad, el instrumento cumple con criterios técnicos referidos a validez y confiabilidad. El CREA ofrece una medida indirecta de la creatividad, en tanto fuerza a activar los mecanismos que participan en el acto creativo pero no implica estrictamente una ejecución productiva creativa. Es una medida de capacidades y posibilidades, ya que no informa acerca de cuánto de mecanismos de la creatividad el sujeto pone en uso habitualmente, sino de cuanto es capaz de poner en práctica. El CREA utiliza como procedimiento de medida de la creatividad la capacidad del sujeto para elaborar preguntas. Cada interrogante supone un nuevo esquema cognitivo nacido de la interacción del estímulo con la capacidad del sujeto de abrir esa nueva información a toda la que él ya dispone, esta disposición para la apertura y versatilidad de esquemas cognitivos define el estilo psicológico creativo (Corbalán et al., 2003). El Test consta de tres láminas estímulo (A, B y C) de las cuales sólo se utilizaron dos de ellas (A y B) ya que según lo mencionado en el manual del test, la implementación de la lámina (A y B) en adolescentes y adultos son suficientes para recabar datos necesarios, debido a que la lámina (C) esta mayormente destinada a la ejecución en niños. La administración del instrumento y la corrección de los protocolos se realizaron conformes a las pautas del manual correspondiente. Se utilizó la consigna general que consta en él: “Se te va a presentar una ilustración. Tu tarea consiste en escribir brevemente todas las preguntas que puedas hacer sobre lo que representa la lámina. Trata de hacer el mayor número posible de preguntas” y se controló el tiempo pautado para la ejecución de la prueba (4 minutos). También se administró un Cuestionario de Acciones de Creatividad “CAC” (Elisondo y Donolo, 2016). Este instrumento evalúa acciones, comportamientos, logros y desempeños de las personas en determinados contextos y dominios. El cuestionario incluye ítems sobre desempeños concretos en ocho áreas: Literatura, Artes Plásticas, Música, Artesanías, Ciencias y Tecnología, Participación Social, Creatividad cotidiana y Expresión Corporal. Alguno de los ítems refiere a acciones específicas, por ejemplo actuar en una obra teatral, tocar un instrumento musical o pintar un cuadro. Otros hacen referencia a reconocimientos de sus desempeños mediante premios y distinciones, como así también a la participación del sujeto en grupos y organizaciones. Si bien cada uno de los ítems integra aspectos específicos de cada área y procedimientos tecnológicos, resulta difícil asociar cada ítem a una sola de ellas, en general, los ítems refieren

a varios campos de conocimiento y acción, atendiendo a la complejidad de los procesos creativos en diferentes contextos. Los instrumentos se administraron en el siguiente orden: Entrevistas, Test CREA y por último el cuestionario CAC, en una sesión de aproximadamente entre 20 y 30 minutos.

Participantes

Conformamos nuestro grupo de estudio atendiendo a criterios de diversidad y heterogeneidad en cuanto a diferentes variables (género, edad, carrera, año de cursado y realización o no de actividades extra-académicas); para la selección de la muestra se consideró buscar a estudiantes de la Facultad de Humanas de la UNRC que hayan formado parte o se encuentren participando en alguno de estos espacios extra-académicos ofrecidos por la universidad.

Forman parte de la presente investigación 50 estudiantes de los cuales 34 de ellos son de género femenino, mientras que los 16 restantes de género masculino. Sus edades se distribuyen desde los 18 hasta los 27 años; pero el mayor porcentaje de ellos tiene entre 23 y 24 años. En cuanto a las carreras, podemos decir que, una gran parte de la muestra son estudiante de Licenciatura en Psicopedagogía (N=15) y los demás pertenecientes a otras carreras de dicha Facultad. En cuanto al año de cursado de la carrera, un gran porcentaje de los participantes se encontraba en su último año de cursado (N=24), como así también en la realización de su Trabajo Final de Licenciatura (N=24).

Del total de la muestra 26 estudiantes participaron en actividades extraacadémicas, por lo tanto se puede decir que más de la mitad de las personas que conforman nuestro grupo de estudio no solo se comprometen en el desempeño estrictamente académico sino que a su vez están abocados a otras actividades a las cuales también dedican su tiempo y compromiso. Son actividades que la mayoría de las veces no se vinculan con los desempeños académicos o laborales cotidianos de los sujetos. Estas actividades estructuradas y regladas se enmarcan en proyectos de organizaciones específicas y tienen encuadres particulares (tiempo, espacio, participantes, etc.). La libre elección y decisión de participación por parte de los sujetos también caracteriza a las actividades extras que analizamos en el presente estudio. Sin embargo, no se trata de acciones esporádicas y discontinuas, los participantes del estudio demuestran un marcado compromiso y una importante dedicación de tiempo y esfuerzo para lograr desarrollar dichas actividades. De las 26 personas que realizaban algún tipo de

actividad extra-académica, 9 de ellas participaron en una sola actividad, 7 de ellas formaron parte de dos actividades y un dato a destacar es que 10 alumnos realizaron tres tipos de actividades extras.

Procedimientos de análisis

En la presente investigación la creatividad fue evaluada a partir de diferentes instrumentos y técnicas que permitieron la integración de distintas perspectivas de análisis. El test CREA nos permitió obtener información sobre las capacidades creativas de los sujetos, utilizando para su análisis las láminas (A y B), y el CAC, como fue mencionado anteriormente nos permitió conocer sobre los logros creativos de los sujetos estudiados. El procedimiento que se llevó a cabo para el análisis cuantitativo fue examinar los datos recogidos de manera numérica, utilizando un programa estadístico informático denominado SPSS. Para el análisis cualitativo, seguimos los lineamientos del método de comparación constante. Autores como Vasilachis (2006) y Hernández Sampieri et. al (2008), caracterizan a dicho método, como un proceso donde el investigador recoge, codifica y analiza datos, para generar teoría, tratándose de una tarea que no se realiza en forma sucesiva sino simultánea, dirigidas no a verificar teorías, sino sólo a demostrar que son plausibles. Esto nos permitió categorizar y codificar la información para luego compararla y combinarla durante el proceso de investigación. Con los datos obtenidos en las entrevistas construimos distintas categorías mediante procesos de codificación, enumeración, comparación, combinación, entre otros, luego buscamos relaciones entre categorías y elaboramos construcciones más generales como así también subcategorías, realizando un análisis descriptivo, sustentado de planteos teóricos y pequeños fragmentos recogidos de las entrevistas realizada.

Resultados y análisis

Análisis cuantitativo

En el siguiente apartado se describen los resultados obtenidos del test CREA, y el cuestionario CAC. En el primero se analizaron las medias de los alumnos que realizaban algún tipo de actividades extras y de aquellos que no, por otro lado se establecieron diferencias de medias de género y edad. Con respecto al CAC, se analizaron las medias de los alumnos tanto que realizaron como los que no actividades extras, según las áreas de dicho

cuestionario. En un primer momento, se observó la cantidad de preguntas formuladas por aquellas personas a las cuales se les administró el instrumentos de recolección de datos, tanto de la lámina A como de la lámina B, obteniendo la primera un mínimo de 5 (cinco) preguntas y un máximo de 27 (veintisiete); mientras que en la lámina B el mínimo también fue de 5 (cinco) pero el máximo de 33 (treinta y tres).

En nuestra investigación pudimos comprobar que aquellos alumnos que participaron de algún tipo de actividad extra-académica poseían, según el CREA, mayores capacidades creativas que quienes no participaban. Las diferencias fueron significativas tal como se observa en los resultados de la prueba t (Lámina A $t=.315$ p .003; Lámina B $t=292$ p .005). Se analizaron los puntajes medios del grupo en la Lámina (A y B), se pudo observar en la Lámina A que quienes no hacen actividades extras obtuvieron una media de 9,96 (Lámina A) y 10,71 (Lámina B), mientras que los que sí realizaban actividades extras obtuvieron una media de 13,58 (Lámina A) y 14,69 (Lámina B). Estos datos permiten apoyar la hipótesis de que los sujetos que tiene una creatividad más elevada son quienes realizan actividades extra-académicas.

Pudimos observar que quienes regularmente participan en actividades extras obtuvieron puntajes medios superiores en el CAC tanto en el puntaje total como en cada una de las escalas, sobre aquellos que no participaron. Se observaron diferencias significativas (p .00) en el puntaje total y en las áreas Literatura, Artes Plásticas, Expresión corporal y Participación social. Al igual que en los datos obtenidos en el test CREA, aquí también se visualiza que aquellos sujetos que participaron en actividades extras poseen acciones creativas más elevadas que aquellos que no realizaban.

De esta manera, los resultados obtenidos, como así también investigaciones previas, nos permiten plantear que existe relación entre las capacidades creativas y la participación en actividades extra-académicas. Los alumnos que participaban regularmente en algún tipo de actividades extra-académica demostraron tener mayores posibilidades de desplegar su potencialidad creativa. De este modo consideramos que las actuaciones de los sujetos, particularmente de los estudiantes en su tiempo libre, debe ser una cuestión a considerar en el estudio de la creatividad.

Respecto de la variable sexo, en nuestra investigación los resultados variaron según cada lámina. En la lámina (A), al igual que el estudio realizado por Harris (2004, citado en

Elisondo 2007), no se registraron diferencias entre los puntajes medios de hombres y mujeres. Por el contrario en el caso de la Lámina (B), las mujeres obtuvieron puntajes superiores ($M=13,35$), mientras que los hombres obtuvieron una media de 11, 56. Sin embargo, los estudios de diferencia de media no arrojaron resultados significativos. Respecto a los logros creativos, al igual que la investigación de Dolliger (2007, citado en Donolo y Elisondo, 2012), solo se observaron diferencias significativas ($p .00$) en las áreas artes plásticas y artesanías.

Considerando la edad, se definieron dos grupos, grupo 1 (18 a 22 años), grupo 2 (23 a 27 años) y se analizaron según la prueba T de muestras independientes. Se pudo observar que tanto en la Lámina A como en la Lámina B las medias del grupo 2 son más elevadas que las del grupo 1, lo que nos demuestra que los estudiantes que se encuentran en los primeros años de su carrera muestran una menor creatividad que los que están en años avanzados. Sin embargo, cabe aclarar que los estudios de diferencia de media no arrojaron resultados significativos.

En suma, los resultados obtenidos en el análisis cuantitativo nos llevan a considerar las distintas asociaciones o relaciones que se pueden establecen entre las variables planteadas. Una de las más relevantes para nuestra investigación fue la confirmación de que los alumnos que realizaban algún tipo de actividad extraacadémica poseían un nivel de creatividad más elevado de aquellos que no participaban en ellas.

Análisis cualitativo

El análisis de datos cualitativos, se realizó teniendo en cuenta lo argumentado en las entrevistas por nuestra muestra de alumnos pertenecientes a las diferentes carreras de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto. Utilizamos como instrumento de recolección de datos la entrevista, está se fue construyendo considerando el tema emergente a investigar, como así también en la interacción con cada sujeto entrevistado, en función de sus respuestas. Como se especificó anteriormente, algunas de ellas fueron realizadas en distintos espacios de la UNRC y otras, se acordó lugar de encuentro con los participantes, generalmente en su casa; las mismas fueron grabadas y luego transcritas. Contamos con el consentimiento de los sujetos estudiados para realizar las entrevistas y publicar datos preservando el anonimato de los participantes.

Luego del proceso de recolección seguimos los lineamientos del método de comparaciones constantes (Vasilachis 2006). La primera operación que desarrollamos fue la codificación, la misma es caracterizada por la autora como, la acción de identificar unidades de significado, categorizarlas y asignarles códigos a las categorías, para ello leímos, releímos y comparamos la información obtenida, tratando de dar denominación común a un conjunto de datos que comparten una misma idea. Este tipo inicial de codificación se denomina, codificación abierta, en la cual los códigos pueden surgir de la lectura y formación teórica del investigador (pre-codificación), o bien de las expresiones y lenguaje de los actores investigados. Luego de ello, realizamos una codificación axial, donde agrupamos los datos separados anteriormente para comenzar a crear conexiones entre ellos asignando diferentes categorías y temas. Una vez realizada la denominada codificación axial realizamos una codificación selectiva, la cual es el proceso de elegir una categoría como central, y relacionar todas las demás categorías con esa. La idea central es la de encontrar una línea narrativa que permita escribir un relato que integre las diversas categorías en un conjunto de proposiciones e hipótesis, o sea, construir teoría. A continuación se mencionan y se desarrollan las categorías construidas a través del método de comparación constante (Vasilachis 2006) como así también la integración de datos con contenidos pertinente que nos permitieron generar nuevos conocimientos para integrarlos a la teoría. A continuación se define cada categoría y se desarrollaran a su vez subcategorías dentro de las mismas con la exposición de fragmentos recolectados de las entrevistas.

Actividades extra-académicas en la UNRC

Consideramos que la universidad es una institución que ofrece múltiples alternativas para la formación del estudiante, mediante la implementación de propuestas educativas que a menudo exceden los objetivos de los currículos oficiales. Nos estamos refiriendo a las actividades extra-académicas, las cuales son consideradas muy importantes dentro del contexto universitario ya que como lo menciona López (2014) generan vida universitaria, convivencia entre la comunidad estudiantil, una sana distracción para el estudiante y una herramienta idónea para lograr una formación integral del alumno. Si bien estas propuestas no son obligatorias, muchos de los alumnos deciden involucrarse en ellas y se comprometen a llevar adelante diferentes tipos de actividades dedicando su tiempo y esfuerzo.

“Desde que ingresé a la universidad formo parte del centro de estudiantes y yo diría que es un trabajo de todo el año, de todos los días después de clase o en los momentos que uno tiene libre” EE 230

A diferencia de estos alumnos comprometidos no solo con su carrera sino también con algún tipo de actividad extra, están quienes deciden asistir a la universidad sólo por fines académicos, es decir, aquel sujeto que va a escuchar una clase, rinde y se marcha, sin tener un compromiso extra además del cursado de la carrera elegida dentro de la universidad.

“Conozco sobre algunas actividades, pero no participo de nada por falta de tiempo, y además por el momento no tengo mucho interés en realizar actividades, es mi primer año de carrera y me cuesta adaptarme al ritmo universitario” EE27

Estos dos argumentos permiten ejemplificar que ante una misma situación, en este caso la de los ingresantes, podemos encontrar dos miradas diferentes. Por un lado quien elige desde el primer momento participar de otra actividad además del cursado de la carrera y por el otro quien, prefiere dedicarse exclusivamente a lo académico. El punto en común de estos alumnos es que ambos conocen sobre la diversidad de actividades que ofrece la universidad y teniendo en cuenta sus ganas, motivación e interés deciden participar o no de ellas. La diferencia está, como lo menciona Rigo y Donolo (2012), en que los que participan en diversos contextos extracurriculares, desarrollan no sólo sus talentos, sino que además aumentan el compromiso con sus intereses y habilidades. Mediante esta categoría pretendemos realizar una diferenciación en base a lo argumentado por los alumnos entrevistados sobre las actividades extraacadémicas, como así también dar a conocer la variedad de propuestas que la universidad brinda.

Al momento de preguntarle a los estudiantes sobre su conocimiento de las actividades extra-académicas brindadas por la Universidad Nacional de Río Cuarto, se identificaron en sus discursos, una diferenciación de las mismas, por un lado hicieron mención a “Actividades extras-académicas de formación” y por el otro a “Actividades extra-académicas de recreación”. Por actividades extra-académicas de formación se entiende, a aquellas

actividades que desarrollan los alumnos para complementar los contenidos académicos propios de cada carrera y que a su vez les permiten adquirir experiencia en un posible ámbito profesional; como por ejemplo proyectos de investigación, participación en docencia como ayudantes de cátedra, entre otras. Menchén Bellón (2007), las denomina actividades de Ocio Activo, acciones de los sujetos en diversos contextos que se caracterizan por la libre elección de participación, la estructuración de las propuestas en encuadres determinados y el compromiso con que las personas las desarrollan. Las actividades de ocio activo suponen una importante implicación de los sujetos en las mismas, no son acciones esporádicas sino que tienen un desarrollo prolongado a lo largo del tiempo.

“En cuanto más a lo académico, puedes ser ayudante de cátedra de materias que lo solicitan, incorporarte a proyectos de investigación, participar en el centro de estudiantes, dentro del cual puedes ir a dar clases de apoyo escolar a diferentes barrios” EE33

Por su parte las “Actividades extra-académicas de Recreación”, son aquellas que realizan los alumnos para distenderse o relajarse de las actividades académicas o bien por hobbies. Suárez y Tomás (1999) consideran al ocio, como aquel tiempo 1) conformado por las actividades y prácticas libremente elegidas según las preferencias de cada individuo; 2) un tiempo caracterizado por la libre elección y realización de actividades que satisfagan necesidades personales; y 3) un tiempo cuya finalidad sea el descanso, la diversión, la creación o el desarrollo del sujeto. Muchas de estas actividades se relacionan con el deporte, la danza, el arte, teatro, radio; entre otras.

“Tengo conocimiento que existen actividades de recreación que son de deportes, la pileta y también están aquellas que tienen más que ver con lo académico, como las ayudantías, tutorías, becas de investigación...”EE4

“... Sé que hay variadas como las recreativas que se realizan en determinado sector de la universidad, más a las afueras, son la de deporte, gimnasio, danzas, también hay actividades que ofrece la universidad por medio del centro de

estudiantes, como los voluntarios, están también en relación a los académicos las ayudantías de cátedra, las pasantías, hay varias...” EE8

“...Existen áreas de deporte, hockey, fútbol, rugby, el gimnasio, danzas, actividades más relacionadas con lo académico como ayudantías, becas de investigación, talleres de idioma...” EE10

“...Sé que hay una gran variedad de actividades de recreación, como deportes para hombres, mujeres, gimnasio, danzas, también existen actividades más ligadas a lo académico que son extras como las ayudantías, las actividades de extensión...” EE18

En base a esto podemos dar cuenta del conocimiento que tienen los alumnos universitarios acerca de la existencia de este tipo de actividades extras, y la diferenciación que realizan de ella, por un lado aquellas que ayudan a complementar lo académico es decir las de formación y por otro las que permiten distenderse, despejarte o entretenerte consideradas de recreación; logrando de esta manera cumplir con uno de los objetivos propuestos en nuestra investigación, en cual consistía en aproximarnos y conocer las distintas percepciones de los estudiantes respecto a las actividades extra- académicas.

Cada uno de nosotros posee intereses, motivaciones, habilidades y capacidades diferentes que nos hacen inclinarse y elegir en este caso por una u otra actividad. Al hablar de diversidad de actividades extra-académicas, estamos haciendo referencia a las múltiples posibilidades que dispone un alumno al momento de elegir. Tras las expresiones de los estudiantes entrevistados pudimos visualizar que en general los mismos poseen conocimiento respecto a esta multiplicidad de opciones.

“...Desde la oferta institucional que ofrece la universidad, te podría mencionar arte, deporte, circo, pintura, mosaiquismo; cursos sobre idiomas, expresión corporal, lenguaje de señas, participación política o más bien de activismo lo cual también forma parte de la universidad...” EE 15

A la hora de dar a conocer las diferentes actividades que se pueden encontrar dentro de la Universidad, los medios de comunicación juegan un papel muy importante. Las redes sociales como el Facebook son el medio por excelencia al que los alumnos recurren para informarse sobre lo que está pasando en el campus, además la universidad cuenta con una página Web en donde se puede encontrar información detallada. Gran parte de nuestros entrevistados argumentan que, estar realizando su trabajo final de licenciatura o bien por haber dejado de asistir periódicamente a la universidad, eligen este medio para permanecer en contacto con dicha institución.

“Me he enterado por vía Facebook, porque ya hace como un año que no voy a la uni, por haber terminado el cursado de mi carrera y de otra manera no podría enterarme sobre los cursos, jornadas y demás actividades...”EE29

El centro de estudiantes es otro medio de información, allí los alumnos que participan en dicha agrupación además de difundir las actividades de la universidad, fomentan nuevas acciones de participación ya sea, social, pedagógica o comunitaria, dentro y fuera de la universidad. Entre ellas podríamos mencionar el apoyo escolar en los barrios, la copa de leche, el sistema de tutorías cuya función es orientar a los alumnos universitarios en aquellas materias específicas de cada carrera en la que se encuentran mayores dificultades por parte de los alumnos, además desde el centro de estudiantes se desarrollan jornadas, charlas conferencias en base a los pedidos más frecuentes de los estudiantes.

“...Me informé porque me acerqué al centro de estudiantes y a partir de ellos, conocí todas estas actividades...”E26

Por su parte los folletos y carteles son el medio de información con menor repercusión según lo expresado por los alumnos. Muchas de sus expresiones hacen referencia a que son tanto los folletos que se reparten en la universidad ya sea de boliches, comercios u otras publicidades que ya ni se leen por la misma sobrecarga.

“... Esta información se adquiere principalmente estando en la universidad, la puedes encontrar mediante folletería, pero como todo el mundo sabe los carteles y los folletos no se leen...”EE30

Como se plasmó anteriormente, podemos decir que la UNRC como espacio institucional que obra por el bienestar general de sus estudiantes ofrece a los mismos, las herramientas necesarias para formarse y desempeñarse en un futuro, poniendo, no solo, a disposición de elección una lista variada de carreras de grado, sino también una gran variedad de actividades extras-académicas.

“Parece plausible pensar que si queremos preparar a los alumnos para trazar grandes pasos en el progreso humano debemos confiar más en sus posibilidades de dar pequeños pasos en la organización de sus aprendizajes, en la evaluación de sus fuerzas y debilidades, (...) en fin en sus avances en la tarea de asumir en plenitud su rol de estudiantes universitarios” (Rinaudo y Donolo, 2000, p.143)

El alumno es quien decidirá participar o no, en alguna de estas propuestas, teniendo a su alcance la información necesaria para conocer en detalle lo que allí se realiza, el modo de trabajo, sus horarios y el lugar en el que se lleva a cabo dicha actividad. Quienes deciden participar lo hacen como una forma de obtener nuevas experiencias, ampliar sus visiones y aproximarse a realidades concretas. Esta diversidad permite brindar múltiples opciones al momento de elegir, ofrecer más posibilidades de aprendizaje. Es importante que en los contextos educativos se proporcionen a los estudiantes oportunidades de elección de temáticas, tareas y actividades.

Factores intervinientes en la Participación

Al momento de elegir e involucrarse en una actividad extra-académica son varios los factores que intervienen en la decisión del alumno universitario. López (2014), diferencia tres categorías que influyen en la participación del estudiante universitario en actividades extra-académicas; el propio estudiante (madurez, personalidad, intereses, etc.), el entorno del estudiante (familia, amistades, contexto educativo y cultural del país, etc.) y la institución

(ambiente, oferta de actividades, recursos, fomento, etc.). Lo expresado por nuestros estudiantes entrevistados, nos permitió utilizar dichas categorías anteriormente mencionadas, para determinar aquellos factores que intervienen al momento de participar en una actividad extra-académica. Consideramos que de la institución y sus recursos ya se ha hecho mención anteriormente, es por ello que, sólo nos abocaremos en las dos categorías restantes. La primera subcategoría está comprendida por el propio estudiante, se consideran sus motivaciones, intereses, y habilidades al momento de elegir, mientras que la segunda refiere al entorno del estudiante solo haremos referencia a la influencia que adquiere el profesor universitario.

El propio estudiante

En muchos casos, los contextos educativos ofrecen pocas oportunidades para los pensamientos y las producciones creativas, no obstante, también es cierto que en numerosas ocasiones, las posibilidades y alternativas disponibles no son aprovechadas por los sujetos. Rinaudo y Donolo (2000) sostienen que para promover cambios en los aprendizajes no es suficiente instalar estructuras físicas o sociales que proporcionen oportunidades sino que hay que pensar también en las acciones de mediación entre los recursos que se ponen a disposición y los usuarios. Es fundamental el interés y la motivación de los alumnos para el aprovechamiento de los espacios y las oportunidades que brinda la universidad. En las entrevistas realizadas, mucho de los alumnos han comenzado a participar de algún tipo de actividades extra-académica siguiendo sus intereses y motivaciones.

“...Comencé por iniciativa propia, decidí participar y me sumé por interés...”

EE26

“...Lo que me incentivó a participar, primordialmente fue por interés, porque me gusta y en la ayudantía me interesaba aportar algo, siempre me pareció importante dar mi punto de vista, sobre todo porque mucho de los profesores tenían un punto de vista muy teórico y siempre es bueno bajarlo un poco más a la realidad...” EE 31

“...Lo que me incentivó fue el hecho de insertarse en aquello que mi carrera no me ofrecía, como para reforzar mis conocimientos y abarcar otros ámbitos que durante el cursado no lo vemos...” EE 39

Según lo que expresaron algunos de los alumnos entrevistados, su decisión en participar surgió por su propia iniciativa, movilizados por diferentes motivos, entre ellos podemos mencionar el hecho de reforzar conocimientos que la carrera no les brinda o bien buscar nuevos espacios para poner en práctica lo aprendido en clase. Este último punto también se relaciona con la falta de prácticas dentro de las carreras universitarias, motivo por el cual el estudiante tiende a buscar nuevas oportunidades de aprendizaje en actividades extra-académicas para poder entre otras cosas adquirir experiencia que lo acerquen a su futuro rol profesional. Por otra parte debemos destacar la actitud de este tipo de alumnos que toman la iniciativa de involucrarse y buscar nuevas experiencias, reforzando sus aprendizajes, ya que están haciendo uso de una oportunidad que le brinda la universidad, destinado a favorecer sus conocimientos y habilidades. El constructo involucramiento estudiantil fue desarrollado por primera vez por Astin (1984 citado en López 2014), quien, estudiando el fenómeno de la deserción escolar, descubrió que el principal factor para evitar el abandono académico pasaba por la participación comprometida y activa del estudiante en el proceso formativo. De esta manera se define el involucramiento estudiantil como “la cantidad de energía física y psicológica que el estudiante dedica a su experiencia universitaria” (Astin 1984 citado en López 2014, p.139). De esta manera se puede decir que un estudiante involucrado aprovecha los recursos que la universidad le brinda, participando no sólo en clase sino también complementando sus conocimientos fuera de ella en actividades extra-académicas e interactuando frecuentemente con profesores y otros estudiantes.

El docente universitario

Creemos que en los contextos educativos deben generarse variados espacios para que los alumnos puedan desplegar los potenciales creadores en actividades diversas. Sin embargo la inserción de los estudiantes en este tipo de actividades no sería posible sin la intervención del docente universitario para fomentar y dar a conocer este tipo de propuestas. Según Csikszentmihalyi (1998 citado en Elisondo et al. 2009) son ellos quienes introducen a los

jóvenes estudiantes en ámbitos especializados y los estimulan a investigar en determinados campos de conocimientos.

“...Fue la profe de sociología quien me solicitó participar en la ayudantía en una clase de tercer año...” EE25

“...Mi directora de tesis nos informó sobre esta beca de investigación...”EE29

Según los autores anteriormente mencionados, los docentes realizarán aportes significativos si ofrecen modelos creativos, enseñan no sólo las certezas de las disciplinas sino también sus enigmas y propician la participación de los alumnos en proyectos y actividades extra-académicas facilitando el ingreso a ámbitos especializados. Siguiendo el planteo de estos autores, el papel de los docentes universitarios va más allá de las estrategias didácticas que utilizan en el contexto áulico, su rol central es como representante de ámbitos especializados. Es por ello que se deben propiciar las relaciones entre docentes y alumnos no solo en actividades académicas sino en propuestas extra-académicas como lo son por ejemplo, las acciones de investigación, colaboración en docencia y extensión. Los investigadores sostienen que la inteligencia está distribuida (Perkins, 1996) y que depende de la colaboración entre personas y de las interacciones que éstas establecen con los objetos de los entornos. Para promover la creatividad en la universidad deben ampliarse las posibilidades de interacción con docentes especializados, con otros alumnos y con objetos específicos de cada campo de conocimiento. De esta manera el rol que desempeña un docente universitario y la relación con el alumnado es muy importante. Como se plasmó anteriormente, son ellos también quienes inciden en las elecciones y decisiones de los estudiantes en relación a la participación en algún tipo de actividad extra-académicas. Resaltamos su importancia, considerando los aportes significativos que brinda la participación de los estudiantes en los distintos espacios que brinda la UNRC.

El significado de la participación

La participación en actividades extras ofrece a las personas entrevistadas oportunidades de ocio en tanto representan vivencias de satisfacción y placer personal. Además, las consideramos actividades de ocio ya que según Cuenca (2000 en Elisondo y Donolo 2012

son acciones que los sujetos realizan de manera voluntaria, suponen libertad de expresión y ejercicio de la libertad.

“...Sentir que lo que estás haciendo es reconocido por el otro y saber que como alumno puedo hacer muchas cosas además de asistir a clases...” EE25

“...Hay una intención de querer cambiar la realidad y sé que desde mi aporte puedo apoyar a esa nueva construcción que a su vez me aporta algo a mi desde el conocimiento...” EE30

“...Principalmente siento que es un crecimiento y aprendizaje constante en todos los puntos de vista...” EE33

“... Estar enamorado de algo que va más allá de uno mismo, ser parte de algo que es mucho más grande, el significado del saber con certeza que la realidad puede transformarse...”EE3

Crecimiento y aprendizaje, son algunas de las palabras que las personas entrevistadas mencionaron al momento de describir el significado que ellos le atribuían a la participación en actividades extra-académicas. Para muchos de ellos la participación en este tipo de actividades es una oportunidad para poder aprender aquello que en el aula no se enseña. “se aprende desde la experiencia”, “Se aprende haciendo” son algunas de las expresiones utilizadas por dichos alumnos. Bienestar y satisfacción personal: son algunas de las palabras utilizadas por los alumnos entrevistados para significar cómo se sienten participando en este tipo de actividades. El hecho de saber que aquello que realizan es reconocido por otros, los incentiva a continuar con dicha actividad generando bienestar y satisfacción personal. A su vez como alumnos toman conciencia de que su rol puede ir más allá de solo asistir a una clase, sino que mediante la motivación y las ganas se puede llegar a cambiar una realidad no deseada, sólo se trata de aportar algo a esa nueva construcción y aprender de todo ello. Es decir que, si bien la participación de los estudiantes en alguna de las actividades extras-académicas ofrecidas por la UNRC, es significada por cada uno de ellos de distinta manera, los mismos resaltan la incidencia de estas sobre su bienestar, la construcción de conocimientos y su futuro rol profesional, otorgándoles un papel importante en su trayectoria universitaria.

No participo porque...

Desde las voces de las personas que no realizan ningún tipo de actividad extra-académica y participaron en dicha investigación, el tiempo aparece como una de las principales razones condicionantes que les impide participar en alguna actividad extra-académica. El tiempo limitado, la falta y disposición del mismo, son expresiones que resumen, en su mayoría, las razones de la no participación de los estudiantes en actividades extra-académicas ofrecidas por la UNRC. Cuenca (2000 citado en Donolo y Elisondo 2012) plantea que las personas actúan en tres tipos de temporalidad antropológicas: social, laboral y personal. El tiempo exterior es el tiempo social e histórico; el tiempo personal es particular de cada persona, mientras que los tiempos sociales y laborales son mensurables, cronológicos y cuantitativos, el tiempo personal es subjetivo y cualitativo. Teniendo en cuenta las distintas expresiones de los estudiantes al hablar de las razones por las cuales no participan de ningún tipo de actividad extraacadémicas, podemos decir que el tiempo libre que estos estudiantes disponen, depende de restricciones objetivas, impuestas por los tiempos laborales y las responsabilidades familiares, académicas, entre otras.

“... ya con la carrera tengo demasiado y mi tiempo está dedicado a eso...” EE41

“...estoy más metido en el cursado y en los finales...”EE9

“...estoy más enfocado en la carrera...”EE10

Muchos de los entrevistados expresan que les agradecería realizar algún tipo de actividad extras académicas, sin embargo aún no pueden hacerlo. De esta manera, las relaciones entre tiempo, actividades extras académicas y creatividad parecen ser complejas y esta complejidad se refleja en las expresiones de los estudiantes.

“...por falta de tiempo, además de mi carrera, yo trabajo entonces eso me complica un poco poder realizar algo, eso no quiere decir que no me interesa, es más me encantaría poder hacer otra cosa además de mi carrera, pero con mi situación se me complica...” EE42.

En otros estudios (Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2009) se han referido a la importancia de analizar las variables de tiempo y específicamente el hacerse tiempo y su incidencia en la creatividad, se ha observado que alumnos universitarios con iguales obligaciones académicas perciben de manera diferente el tiempo libre disponible para realizar actividades extras académicas. En nuestra investigación también pudimos observar por medio de las expresiones de los entrevistados que mientras los sujetos que no realizan ningún tipo de actividad extra-académica consideran que su tiempo libre es muy limitado, por cuestiones cómo se mencionaron anteriormente; limitación influenciada por las propias percepciones que tienen el estudiante de su tiempo, los estudiantes que si realizan una o más actividades extra-académicas expresan la necesidad de hacerse tiempo para realizar algún tipo de actividad extra.

Estos estudiantes plantean, al igual que los alumnos que no realizan ningún tipo de actividad extra-académica, que tienen obligaciones que cumplir, sin embargo existen en ellos motivaciones e intereses subjetivos que van más allá de la variable tiempo. Es decir “para estos sujetos hacerse tiempo, acomodar sus horarios y demás, refleja una construcción particular que ellos mismos hacen de su tiempo personal. Hacerse tiempo implicaría que los sujetos a pesar de las limitaciones reales que los horarios de cursado y las demás obligaciones académicas, buscarían modos, tal vez creativos, de utilizar y aprovechar el tiempo de una manera particular, o al menos diferente a la mayoría de las personas” (Elisondo, 2007 p. 145). Para finalizar es necesario traer a consideración uno de los objetivos específicos establecidos para llevar a cabo nuestro trabajo de investigación: “Conocer los motivos por los cuales algunos estudiantes deciden no participar en este tipo de actividades”. Creemos que en el desarrollo de esta categoría hemos logrado cumplir con dicho objetivo ya que en la misma se especifican las razones por las cuales la gran mayoría de los alumnos que asisten a la universidad no participan en actividades extra-académicas, remarcando específicamente el variable tiempo como la principal causa de ello.

Aportes al rol profesional

Dentro de la variedad de actividades extras-académicas que ofrece la Universidad Nacional de Río Cuarto, consideramos que algunas de ellas, como lo son las becas de investigación,

ayudantías de cátedra y extensión, aportan de manera favorable al futuro rol profesional de estudiante universitario. La participación en proyectos de investigación como becarios, según los alumnos entrevistados, es positiva para su formación académica y su futuro profesional, en tanto les permite establecer nuevas relaciones con profesionales especializados en distintos temas, aprender conocimientos nuevos, reforzar algunos ya adquiridos, acceder a nueva bibliografía, etc. Los sujetos entrevistados también destacan la relevancia de pertenecer a equipos de investigación, ya que en estos pueden aprender nuevas formas de trabajar y acceder a la práctica. La participación en estas actividades en muchos casos también está vinculada a la realización de los trabajos finales de licenciatura y a proyectos de futuro referidos a la investigación y la formación de postgrado.

“...la beca de investigación la voy a utilizar para realizar mi tesis... esta beca está ligada a un tema que me gusta y es por eso que va a formar parte de mi tesis”.

EE4

Villegas (2003 citado en Elisondo 2007) analiza las características de las tutorías en el proceso de la iniciación científica y subraya la necesidad de que los alumnos participen en actividades de investigación en tanto oportunidades genuinas de aprender a investigar en situaciones reales.

“...La investigación nos sirve porque cuando nos recibimos al ser licenciadas podemos realizar trabajos de investigación y con la beca de eso pude aprender muchísimo y ya tengo una idea para desempeñarse en ese ámbito el día de mañana...” EE31

“...La beca me abrió un nuevo panorama de objetivos y una nueva visión que por ahí por medio de una clase no lo adquirís...” EE32

La ayudantía de cátedra es también considerada por los alumnos como una instancia más de aprendizaje de contenidos específicos como así también de las cuestiones inherentes a la tarea docente. Los alumnos destacaron la importancia de establecer contactos con equipos de cátedra y conocer las formas en que se trabaja dentro de cada uno de ellos. Los entrevistados

consideraron que estas instancias de prácticas pueden ser oportunidades de acercamiento al futuro rol docente, como así también son experiencias que le brindan conocimientos que solo pueden ser aprehensibles en las ayudantías, como por ejemplo el pararse frente a un grupo de sujetos, expresarse, entre otras cosas, es decir son instancias que les permitieron aprender conocimientos prácticos y cuestiones de la docencia que difícilmente puedan ser aprendidas en otros ámbitos. Sarnachiaro de Vallejos, Resoagli y Acevedo (2005) enfatizan la importancia del rol de ayudante alumno en las cátedras universitarias como espacio de aprendizaje para la futura práctica profesional docente.

“... Aprendes cosas desde la experiencia, cosas que creemos que son simples pero no lo son, como por ejemplo pararse frente a un grupo, poder expresarte...” EE2

“...La ayudantía me ayudó a repasar contenidos vistos, a prestar atención a detalles de preparación de la clase, aprender a cómo se organiza una cátedra, que cuando sos alumno no lo ves...”EE33

En el caso de los alumnos que participaron en proyectos de extensión destacaron la importancia de las acciones que realizaban en tanto oportunidades de adquirir experiencias diversas y conocimientos teóricos y prácticos. Para los estudiantes entrevistados estas fueron instancias que les permitieron tomar contacto con la práctica propiamente dicha. Estos estudiantes entienden que participar en proyectos de extensión es una manera de vincularse con la sociedad y poner al servicio de ésta conocimientos y recursos disponibles en la universidad. María Nieves Tapia (2006 citado en Elisondo 2007) destaca el valor de las actividades que realizan los alumnos en el marco de proyectos de aprendizaje-servicio. Estas actividades implican prácticas de servicio solidario protagonizada por estudiantes, destinadas a cubrir necesidades reales de una comunidad y planificadas en forma integrada con el currículo para mejorar la calidad de los aprendizajes.

“... A medida que uno va participando va adquiriendo herramientas teóricas y prácticas, como por ejemplo la capacidad de orientar, aprendemos a buscar todo el tiempo herramientas nuevas que aportan a nuestro conocimiento...” EE3

“...En muchas de las materias puedo participar de los debates gracias a mi participación en el centro de estudiantes...”EE26

“...este tipo de actividades me ayudaron a mi formación como profesional, el hecho de ver otras cosas fuera del país, muchas veces nosotros criticamos lo que nos pasa en Argentina, pero cuando nos vamos afuera nos damos cuenta de la verdadera situación en la que nos encontramos y que hay cosas que no valoramos como el hecho de la educación gratuita...”EE28

“...Mi participación en el centro de estudiante me ayudo para adquirir diferentes perspectivas, ver diferentes realidades, poner en práctica lo visto en mi carrera y obtener una visión mucho más amplia de la verdadera realidad...” EE39

Investigadores de los procesos cognitivos han señalado que la inteligencia no se encuentra en la cabeza de la persona sino en las relaciones que ésta establece con su entorno (Perkins, 1996). Consideramos la importancia de las actividades extra-académicas en tanto instancias propicias para compartir inteligencia, adquirir nuevos conocimientos, nuevas herramientas teóricas y práctica, reforzar conocimientos ya adquiridos y establecer contactos con realidades concretas. A raíz de lo argumentado anteriormente, podemos decir que los alumnos entrevistados acuerdan en que las actividades extra-académicas contribuyen en gran medida en su formación ya que les permiten acceder a conocimientos no solo teóricos sino también procedimentales y actitudinales. Consideramos que la participación en actividades extras acrecienta las posibilidades de acceder a conocimientos difícilmente aprehensibles fuera de las prácticas concretas, permitiéndole a los estudiantes adquirir nuevos conocimientos apropiados al momento de desempeñar su rol profesional, establecer nuevos vínculos, acrecentar sus perspectivas de análisis crítico y reflexivo, adoptar nuevas visiones, obtener nuevas experiencias, encontrar nuevas formas de ver la realidad, desplegar pensamientos y producciones creativas, entre otras cosas, herramientas favorables no solo en su presente corriente sino también para un futuro profesional. De esta manera los alumnos entrevistados que realizan actividades extra-académicas de investigación, docencia o

extensión en la universidad valoran positivamente estas experiencias tanto para su formación académica (adquisición de conocimientos teóricos y metodológicos) como para establecer relaciones con equipos docentes, conocer dinámicas de trabajo al interior de estos grupos y aproximarse a posibles situaciones propias del futuro rol profesional.

Actividades extra-académicas y su valor en la universidad

La Universidad Nacional de Río Cuarto es un ámbito de creación de conocimiento y tiene la responsabilidad social de fomentar la máxima idoneidad de sus miembros mediante la capacitación permanente, la misma tiene por finalidad construir conocimientos y desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje, realizar investigación, impulsar la extensión universitaria, promover la cultura nacional, producir bienes y prestar servicios con proyección social, hacer los aportes necesarios y útiles al proceso de liberación nacional y contribuir a la solución de los problemas. Como se explicitó anteriormente, el campus universitario brinda diversas oportunidades de formación y recreación a los estudiantes, cada una de estos espacios han sido pensados, desarrollados y puestos al servicio con propósitos determinados, tales como promover y estimular el desarrollo de aptitudes para la investigación en estudiantes universitarios avanzados de carreras de grado, mediante su incorporación a actividades científico-tecnológicas, profundizar el compromiso ético, epistemológico y político por un mundo sin injusticias sociales, incentivar el compromiso de los estudiantes de nivel superior universitario con el medio social, promoviendo su participación en la construcción de alternativas de desarrollo local, entre otros, es decir cada actividad extra académica que brinda la UNRC poseen sus propósitos claros. Considerando cada uno de los propósitos que tiene la UNRC al brindar las distintas actividades extras-académicas que ofrece, los estudiantes entrevistados expresaron sus conocimientos respecto a los mismos.

“... todas las actividades extras tienen un fin productivo y un propósito en común”EE2

“ ... Brindar espacios distintos, espacios que nos proporcionen conocimientos, que nos brindan la posibilidad de hacer algo más...” EE5

“Brindar un ámbito distintos... brindar la posibilidad a los estudiantes de formar parte de otras actividades en el mismo ámbito de estudio...” EE6

“Brinda la posibilidad de recrearse, despejarse, establecer nuevos vínculo... como así también brinda la posibilidad de adquirir nuevos conocimientos que en lo académico no se aprenden...” EE10

“Brindar oportunidades para la formación profesional..., brindar la posibilidad de seguir profundizando acerca de temáticas de interés... recrear la mente y despejarnos de todos aquellos conocimientos teóricos...”EE14

“El propósito es la recreación, educación y disciplina...” EE16

“...Apuntar a la recreación, a la salud, diversión, creatividad y al desarrollo de todas las facultades artísticas personales...”EE30

“...Devolverle a la sociedad la posibilidad que nos da de poder estar en la universidad...”E33

“Generar alumnos con contenido social, que piensen de manera crítica y que se puedan desarrollar en su futuro profesional...” EE36

Destacamos el valor de estos espacios brindados por la UNRC y de todos aquellos que contribuyan al bienestar de las personas, que favorezcan las interacciones sociales y que promuevan el desarrollo de la creatividad a partir acciones en diferentes campos, contextos y situaciones.

Nuevas propuestas

En las expresiones de los participantes entrevistados surgen nuevas propuestas a ser consideradas en un futuro por la UNRC. Una de las nuevas propuestas planteadas por los estudiantes se refiere a la falta de difusión; muchos de ellos concuerdan, al decir que existe

poca divulgación de las mismas dentro del campus universitario. Los mismos manifestaron en algunas ocasiones, durante la entrevista, considerar que muchos de los estudiantes que concurren a la universidad no poseen conocimientos en profundidad sobre las mismas, planteando que esto se debe a la poca difusión dentro del campo universitario.

“...Poca difusión de las mismas...” EE15

“...Estaría bueno que la difusión de estas sea más profunda, o sea que se difundan más...”EE19

Otra de las propuestas que surgieron hace referencia a la ampliación de las prácticas socio-comunitarias. Las mismas fueron incorporadas a todas las carreras de la UNRC en el año 2010 a través de la resolución 322/99. De este modo, todos los estudiantes, antes de su egreso, habrán transitado por alguna experiencia de aprendizaje a partir de su inserción en proyectos sociales solidarios realizados en contextos de vulnerabilidad económica, social o medioambiental. Mediante las Prácticas Socio Comunitarias los estudiantes desarrollan contenidos de sus asignaturas prestando servicios a la comunidad. Tal como se explicita en el sitio web de la Universidad Nacional de Río Cuarto, el propósito de las prácticas es que los estudiantes se formen como ciudadanos con responsabilidad y conciencia social contribuyendo, en ese marco de experiencia de aprendizaje, a mejorar las condiciones de existencia de la comunidad. Se trata de dotar de pertinencia y compromiso social a las funciones que cumple la Universidad, articulando enseñanza, extensión e investigación en torno al desarrollo de proyectos socio-comunitarios transformadores. Están dirigidas a proyectos que contribuyan a la comprensión y resolución de problemas: sociales (salud, educación, trabajo, vivienda, organización social, pobreza, discapacidad, etc.), medioambientales (contaminación, degradación de suelos, incendios, energías alternativas, etc.) y económico productivos (organización de microemprendimientos, cooperativismo, nuevos modelos de producción, soberanía alimentaria, etc.). Los estudiantes participan en las Prácticas, orientados y supervisados por equipos docentes y organizaciones sociales y gubernamentales. Según lo expresado en las entrevistas, esta propuesta surge de la consideración de los estudiantes

debido a las pocas instancias de prácticas que se dan en algunas carreras, los estudiantes expresan esta necesidad, como una instancia fundamental para su formación.

“...Propondría más prácticas socio - comunitarias...”EE3.

“...Aumentar los voluntarios para algunas carreras sería muy productivo...” EE2

“... No me parece que solo se tenga que involucrar la universidad en un barrio realizando apoyo escolar, yo creo que la universidad tiene mucho más recursos para intervenir, creo que estudiantes más comprometidos podemos hacer mucho más” EE25.

En conclusión, a partir de diferentes investigaciones previas y de los resultados obtenidos en nuestro trabajo, podemos afirmar que, existe una relación significativa entre la participación de actividades extra-académicas y la creatividad demostrando empíricamente que aquellos alumnos que participan y se comprometen en algún tipo de actividad extra-académica poseen un potencial más creativo que aquellos que no realizan estas actividades. A su vez podemos afirmar en base al análisis de los argumentos de los alumnos entrevistados, que dicha participación promueve un mejor desempeño en lo académico otorgándoles herramientas para el ejercicio de su futuro rol profesional. A raíz de estas consideraciones, pensamos que los contextos educativos son uno de los principales espacios donde la creatividad debe ser promovida, facilitada y valorada mediante contextos ricos, diversos y desafiantes. También consideramos que el sujeto en cuanto a sus decisiones, iniciativas y motivaciones, es un factor importante para el despliegue y desarrollo de su potencialidad creadora. Es posible ofrecer más espacios y oportunidades en los entornos educativos que permitan a los alumnos no sólo la construcción de conocimientos nuevos mediante el aprendizaje activo, sino también que promuevan valores como la cooperación, el esfuerzo conjunto y el trabajo colaborativo entre otros. Este tipo de espacios permite la estimulación de la creatividad ya que los sujetos se encuentran con situaciones nuevas diferentes a las que pueden acontecer dentro de un aula. Son situaciones desafiantes que se desarrollan en el aquí y ahora dentro de una realidad concreta, que llevan al alumno a utilizar sus recursos disponibles y poner en marcha sus

habilidades para poder afrontarla y llegar a una solución. De esta manera podemos decir que la participación en actividades extras acrecienta las posibilidades de acceder a conocimientos difícilmente aprehensibles fuera de las prácticas concretas, permitiéndole a los estudiantes adquirir nuevos conocimientos propicios al momento de desempeñar su rol profesional, establecer nuevos vínculos, acrecentar sus perspectivas de análisis crítico y reflexivo, adoptar nuevas visiones, obtener nuevas experiencias, encontrar nuevas formas de ver la realidad, desplegar pensamientos y producciones creativas, entre otras cosas, herramientas favorables no solo en su presente corriente sino también para un futuro profesional.

Consideraciones finales

Los análisis cuantitativos muestran relaciones entre participación en actividades extra-académicas y creatividad, es decir que, aquellos alumnos que participan de algún tipo de actividad extraacadémica ya sea de formación o de recreación, suelen ser potencialmente más creativo que aquellos alumnos que no participan de este tipo de actividades. Por su parte, los datos cualitativos indican que para los estudiantes las actividades extra-académicas constituyen un pilar importante en su formación profesional ya que las consideran como un espacio de aprendizaje y crecimiento tanto personal como académico. De este modo, resaltamos la relevancia de la participación de los alumnos en distintos espacios del contexto universitario, considerando que dicha participación permitirá construir y desempeñar un rol creativo, crear vínculos significativos, experimentar realidades distintas, aprender nuevas formas de actuar, expresarse y desenvolverse en el contexto y más precisamente en espacios específicos relacionados a su futuro rol profesional.

Los datos emergentes proporcionan indicadores acerca del proceso de despliegue de las potencialidades creativas en contextos de educación, creemos necesaria la continuidad de investigaciones referidas al tema, a fin de aumentar conocimientos respecto a una temática considerada importante y necesaria en el contexto educativo. Como futuras líneas de investigación proponemos:

- Analizar relaciones entre actividades extras-académicas y rendimiento académico
- Estudiar los beneficios de las actividades extra-académicas para la salud y la calidad de vida de los estudiantes universitarios.

- Indagar relaciones entre participación en actividades extras-académicas y el desempeño de los alumnos diferentes niveles del sistema educativo.
- Realizar estudios interpretativos acerca de sentidos y significados construidos por los estudiantes de diferentes carreras y facultades respecto de las actividades extracurriculares.

En la investigación se pudo evidenciar la importancia de la participación en actividades extra-académicas para el alumno universitario y la relación que la misma establece con el despliegue del potencial creativo del sujeto y la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos para un mejor desempeño académico y profesional. Por tal motivo consideramos importante divulgar esta información y generar líneas de acción concretas, en un trabajo conjunto con directivos y docentes para lograr una mayor participación de los alumnos en ellas.

Referencias bibliográficas

- Araya, Y. C. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista actualidades investigativas en educación*, 5(1): 16-22
- Corbalán, J. Martínez, F., Donolo, D., Alonso, C., Tejerina, M. y M. Limiñana (2003) *CREA. Inteligencia Creativa. Una medida Cognitiva de la Creatividad*. TEA Ediciones. Madrid
- Corbalán, J. (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.
- Del Fabro, A, (2015).Creativamente. *Revista de Neurociencias y Neuropsicoeducación*, 81. Recuperado de <http://asociacioneducar.com/creativamente>
- Donolo, D., y Rinaudo, M. (2008). Perspectivas y experiencias creativas para estudiantes universitarios. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales*, 35: 91-113.
- Donolo, D. y Elisondo, R. (2013). *Estudio de creatividad: las travesías de Alfonsina, de Astor, de Julios y de Marías*. Sociedad Latina de Comunicación Social. La Laguna.
- Elisondo, R. y Donolo, D. (2007). Creatividad para todos. Consideraciones sobre un grupo en particular. *Anales de Psicología*, 23 (1): 147-151.

- Elisondo, R. (2007). *Creatividad y sus contextos. Estudios en la Universidad*. Tesis de Maestría presentada en la Universidad Nacional de Río Cuarto para acceder al grado de Magister en Educación y Universidad. Inédito.
- Elisondo, R., Donolo, D. y Rinaudo, M. (2009). Ocasiones para la creatividad en contextos de educación superior. *Red-U. Revista de Docencia Universitaria*, 4 (1), 2-16.
- Elisondo, R. y Donolo, D. (2014). Interculturalidad, apertura a experiencias y creatividad Aportes para una educación alternativa. *Revista Red*, 41: 1-19.
- Elisondo, R. y Donolo, D. (2015). *Creatividad en la Universidad. Contextos expandidos, indisciplinados e inesperados*. Cuaderno de Educación/ 04. Recuperado de <http://www.cuadernosartesanos.org/2016/cde04.pdf>
- Elisondo, R. y Donolo, D. (2016). Construcción y análisis de las propiedades psicométricas del Cuestionario de Acciones Creativas en población argentina. *PSIENCIA. Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 8. Recuperado de <http://www.psiencia.org/ojs/index.php/psiencia/article/viewFile/188/226>
- Gardner, H (1995). *Mentes creativas: una anatomía de la creatividad vista a través de P. Picasso, I. Stravinsky, T.S. Elliot, M. Graham y M. Ghandi*. Barcelona. Paidós.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (1998) *Metodología de la investigación*. Mcgraw-hill. México.
- Lopez, J. (2014). Los estudiantes universitarios ante las actividades extracurriculares. *Anduli: revista andaluza de ciencias sociales*, (13), 137-150. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/2380>
- Menchen Bellon, F. (2007): Descubre tu creatividad en tu tiempo libre. *IV Congreso Internacional de ocio joven. Elche*. Recuperado de www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte07/seccion6/6.%20menche%C3%A7ponencia.pdf
- Mon, F. E. (2008). *Análisis del estado de la creatividad de los estudiantes universitarios*. Universitat de Girona. Recuperado de www.increa.uji.es/arxiu/publicacionesincrea/124.pdf

- Rinaudo, M. y Donolo, D. (2000). Casandra y la educación. En GUERCI de SIUFI, B. *Pensando la Universidad*. Editorial UNJU y Red de Editoriales de Universidades Nacionales. Jujuy.
- Rigo, D. y Donolo, D. (2012). ¿De qué modo somos inteligentes? Resultados para pensar la educación. *Cultura y Educación*, 24(1): 5-15.
- Romero, J. (2010). Creatividad distribuida y otros apoyos para la educación creadora. *Pulso*, 33: 87-107.
- Sarnachiaro de Vallejos, N. Resoagli, M. y Acevedo, N. (2005). Una mirada diferente sobre la formación docente. Acciones de formación para los Ayudantes–Alumnos. *Comunicaciones Científicas y Tecnológicas*. Recuperado de <http://www.unne.edu.ar/unnevieja/Web/cyt/com2005/9-Educacion/D-018.pdf>
- Sole, I (1998). *Orientación educativa e intervención psicopedagógica*. Horsori. Barcelona
- Suarez, J. y Tomas, E. (1999). Estilos de vida, cultura, ocio y tiempo libre de los estudiantes Universitarios. *Revista Psicothema*, 11(2): 247-259
- Van Oers, B. (1998). From context to contextualizing. *Learning and Instruction*, 8 (6): 473–488
- Vasilachis, I. (2006). *Estrategias de intervención cualitativas*. Bibliotecas de educación. Herramienta Universitaria. Barcelona.
- Vigovstky, E. (2013). Los aportes de la creatividad ante la dificultad reflexiva del estudiante universitario. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (43): 195-205.

Capítulo 3

Logros creativos, actividades extra-académicas y de ocio en la Universidad

Agustina Nicolau

Introducción

Las actividades de ocio, además de brindar placer a cada sujeto, lo ayudan a distraerse y retomar con más entusiasmo sus actividades cotidianas, fomentando así la capacidad creativa, el desarrollo y desempeño personal. En el aprendizaje cotidiano, toda persona se plantea interrogantes diversos, de los cuales van a surgir respuestas y de esas mismas otros interrogantes. Esto demuestra la importancia de la creatividad en la persona para poder conocer a través de sus propios medios. Para la educación es importante que se realicen este tipo de investigaciones ya que se puede observar que las personas de diversas edades, necesitan ser creativas a la hora de adquirir un nuevo aprendizaje. Se debe brindar este espacio y momento de creatividad en los ámbitos escolares, ya que el sujeto está constantemente recibiendo nueva información y necesita preguntarse acerca de esto nuevo que va adquiriendo. Por lo tanto es importante que los docentes estén atentos a lo que tiene para decir cada estudiante, para que éste pueda sentirse escuchado y realizado por sus logros. Los estudiantes universitarios dedican la mayor parte de su tiempo a los estudios, y una parte menor a actividades de ocio como la música, el arte, el deporte, la vida social, etc. Esto se refleja en mayor proporción en los estudiantes que recién comienzan la vida universitaria. A medida que se van organizando en su quehacer cotidiano la distribución del tiempo se va modificando, aunque siguen siendo las actividades académicas a las que se les dedica el mayor tiempo como sostienen Chiecher, Elisondo, Paoloni y Donolo (En prensa).

Es muy importante que los estudiantes universitarios, además de cumplir con sus actividades académicas realicen otras, como las actividades de ocio en su tiempo libre. En este sentido,

podemos hablar de dos orientaciones diferentes: por un lado, el ocio serio, la búsqueda sistemática de una plena satisfacción a través de una actividad amateur, pasatiempo o de voluntariado que los participantes encuentran tan sustancial e interesante que, en un caso típico, se lanzan ellos mismos en una carrera (no laboral) centrada en adquirir y expresar sus habilidades especiales, conocimiento y experiencia. Por otra parte, el ocio casual, que es recompensado intrínsecamente de forma inmediata, siendo una actividad placentera de corta duración que requiere poca capacitación no especializada para disfrutarla. Su principal tipología es el juego, la relajación, entretenimiento activo y pasivo, conversación social y estimulación sensorial (Stebbins, 2000).

En la presente investigación interesa analizar relaciones entre creatividad y actividades de ocio. Planteamos como hipótesis de trabajo que los alumnos de 5to y 3er año de la carrera Licenciatura en Psicopedagogía de la Universidad Nacional de Río Cuarto obtienen mayores logros creativos cuando realizan diversas actividades de ocio. Asimismo, también planteamos como hipótesis la existencia de relaciones entre creatividad y actividades de ocio. Los objetivos específicos de esta investigación son:

- Describir y comparar capacidades creativas y logros de ambos grupos.
- Describir las actividades de ocio del grupo.
- Analizar las relaciones que surgen entre actividades de ocio, logros y capacidades creativas.
- Describir las actividades de ocio que realizan teniendo en cuenta si son de ocio serio o casual.
- Analizar las relaciones entre creatividad y diferentes actividades de ocio serio.

La presente investigación contribuiría a generar conocimiento sobre la temática y puede ser útil como punto de partida para nuevos interrogantes y cuestionamientos que permitan desarrollar otras líneas de investigación. Este conocimiento puede ser útil a la institución universitaria para fomentar ciertas prácticas y actitudes que tiendan a un mayor desarrollo creativo de los alumnos.

Antecedentes

Para llevar a cabo la investigación se tuvieron en cuenta otros proyectos e investigaciones realizadas sobre los temas que aquí se van a desarrollar. Específicamente, presento a continuación investigaciones que se constituyen en antecedentes de este trabajo. En primer lugar, una investigación realizada en la Facultad de Ingeniería de la UNRC, llamada *Creatividad y Rendimiento Académico en Estudiantes de Ingeniería*. En dicho estudio se utilizaron diversos instrumentos, tales como el Test CREA y el Cuestionario de Acciones Creativas, para analizar el rendimiento de los alumnos. Se demostró que los estudiantes de mayor rendimiento académico tienen mayores puntajes en el Test CREA respecto de los alumnos con bajo rendimiento. En cuanto al Cuestionarios de Acciones Creativas, se observaron diferencias significativas en favor de los alumnos de mayor rendimiento, según Chiecher, Paoloni, Elisondo y Donolo (en prensa).

En segundo lugar, tomo como antecedente el artículo publicado por Armesto (2001), *Creatividad y Autoconcepto*, donde se presenta una investigación llevada a cabo con 84 alumnos que cursaban el 3er año de la carrera Licenciatura en Psicología en la Universidad Nacional de Mar del Plata. En este trabajo de investigación el autor recalcó los productos creativos que el estudiantado puede desarrollar a través de una prueba de producción de respuestas originales diseñadas a tales efectos, pero considerando la creatividad como un fenómeno complejo que no puede interpretarse analizándolo desde un modelo lineal. Conforme a los datos se puede decir que existe un mayor porcentaje de personas que representan alta producción original y alto autoconcepto.

En tercer lugar, la investigación presentada como Tesis de Maestría titulada *Creatividad y sus contextos. Estudios en la Universidad* (Elisondo, 2008), donde se observaron relaciones entre capacidades creativas y participación en actividades extra-curriculares. En dicha investigación se encuestó y administró el test CREA a 549 estudiantes de la UNRC que se encontraban en distintas etapas de sus carreras de grado y que participaron de forma voluntaria. Posteriormente se estudiaron las diferencias en los puntajes del CREA según la participación de los alumnos en actividades extra-académicas, considerando básicamente tres categorías: no participación, participación en una actividad, participación en dos o más actividades. Como resultado se observó que la mayoría de los alumnos encuestados (83%) no realizaban actividades extra-académicas en la Universidad, el 3,5% participaban en

proyectos de investigación, el 4% en extensión, el 3% colaboraba en docencia, el 3% fue parte del gobierno universitario mientras que el 3,5% realizó dos o más de las actividades anteriormente mencionadas. Se encontraron diferencias significativas en relación a quienes participaban en dos o más actividades y los que no participaban. En cuanto al rendimiento académico, el 40% de los estudiantes manifestó tener 7 como promedio en sus calificaciones, el 25% tiene 6 y el 20% señaló que su promedio fue de 8. También se encontraron los puntajes extremos donde el 7% de los estudiantes tuvo 5 de promedio, el 2% dijo que el promedio está cerca de 4, y el 4% tuvo como promedio una nota de 9. El 2% de los encuestados no rindió ninguna materia. El grupo de los alumnos con más capacidad creativa se ubicó por encima del percentil 90. Estos alumnos mostraron excelentes posibilidades para el desarrollo de tareas de innovación y producción creativa.

Por último, otro antecedente considerado es una investigación realizada en la UNRC en la Facultad de Ciencias Humanas, por Gómez Romero Marysol y Lago Cecilia Alejandra (2016) *Actividades extra-académicas, formación profesional y creatividad*, un estudio centrado en la percepción que tenían los alumnos acerca de las actividades extra-académicas. Esta investigación se llevó a cabo utilizando dos instrumentos: el Test CREA y el Cuestionario de Acciones Creativas (CAC). La muestra de la investigación fueron 50 estudiantes de la Facultad de Ciencias Humanas que realizaban actividades extra-curriculares, 34 de género femenino y 16 masculinos. La mitad de la muestra tomada, realizaban actividades extra-académicas y aquellos alumnos que realizaban algún tipo de estas actividades poseían, según el CREA, mayores capacidades creativas que quienes no participaban.

Otro antecedente importante es la investigación que realizaron Chacón Araya y Moncada Jiménez (2006, citado en Elisondo, 2007) sobre las relaciones entre personalidad y creatividad en estudiantes de educación física de primero y cuarto año de la Universidad de Costa Rica. Trabajaron con 75 estudiantes de grado a quienes se les administraron un cuestionario de personalidad y el CREA. En cuanto a los resultados, no se obtuvieron diferencias significativas en el Test CREA en cuanto al género de los alumnos; a diferencia de lo que paso con la variable edad donde se encontraron diferencias significativas, dando como resultado que los alumnos de los últimos años tenían mayores puntajes que los de los primeros años.

Estos antecedentes son un aporte central a esta investigación, ya que brindan un conocimiento previo muy valioso desde los resultados obtenidos. Algunos de los aportes fueron que los alumnos de años más avanzados, tienen mayores resultados en el Test CREA; también que los alumnos que realizaban actividades extra académicas tenían mayor capacidad creativa y por último que los estudiantes con mayor rendimiento académico son los que tienen mayor capacidad creativa.

Perspectivas teóricas

Creatividad

El concepto creatividad es muy complejo, por lo que diferentes autores han ido modificándolo a lo largo de los años. Es un término utilizado en todos los momentos evolutivos del sujeto y es puesto en práctica en todos los ámbitos. A continuación, veremos algunas de las diferentes concepciones que tienen los autores acerca de la misma.

Según Brown (en Armesto, 2001) la creatividad se ha considerado de acuerdo a cuatro concepciones:

- Un aspecto de la inteligencia: se han llevado a cabo estudios mediante pruebas de inteligencia que sostienen que existen 10 funciones o factores mentales, uno es la creatividad.
- Un conjunto de procesos complejos de generación de ideas novedosas que surgen de manera abrupta a partir del insight o la iluminación.
- Un aspecto de la solución de problemas: en toda solución de problema es preciso la selección del mismo, luego la generación de ideas para la solución del problema, la observación de las consecuencias positivas y negativas de cada una de las propuestas y luego la selección de una de ellas para su verificación.
- Un proceso asociativo: según Spearman (en Armesto, 2001) la generación de ideas creativas se explica a través de tres procesos genéticos: los principios que guían la experiencia de las personas, los principios que orientan las relaciones entre elementos y los principios de correlación entre los elementos.

En el libro de Donolo y Elisondo (2013), los autores hacen referencia a que “la creatividad está garantizada mientras haya preguntas” (pp.54). Los autores se refieren a que las preguntas

son el eje central de la creatividad, lo desconocido, lo preocupante genera preguntas y procesos en búsqueda de respuestas. Esta búsqueda pone de manifiesto el desarrollo y uso de las capacidades cognitivas del niño, del científico o artista y también el progreso en las ciencias, la tecnología y la sociedad en general. Las preguntas son el motor del pensamiento y de la creatividad, las respuestas son un abanico de posibilidades, de nuevas búsquedas y de nuevas respuestas.

Siguiendo a Goñi (en Chacón Araya, 2005) podríamos definir a la creatividad en los siguientes términos:

...la expresión de un “proceso creativo” podría ser una secuencia de pasos o etapas utilizados para resolver un problema, o que puede representar un cambio perceptual rápido o la transformación que se dispone, cuando se produce una nueva idea o solución a un problema. Sin embargo, también puede referirse a las técnicas o estrategias que utilizan las personas creativas, ya sea consciente o inconscientemente, para producir una nueva idea o combinación, relación, significado, percepción o transformación. Así, un producto creativo es un trabajo que es aceptado en cuanto a su utilidad por un grupo en algún momento. Esta aceptación se ubica en el producto y no sobre el proceso; un ejemplo de esto se presenta con las producciones artísticas que tuvieron un proceso dentro del individuo; pero que se consideran valiosas por el producto mismo hasta mucho tiempo después de su primera presentación...(pp.5)

La capacidad creativa es un concepto que se refiere a la dimensión personal y abarca la determinación y estudio de los procesos psicológicos, tanto desde su estructura como su génesis, que permiten al ser humano realizar un proceso creativo que culmina en la producción de algo novedoso, útil y original, tanto desde el punto de vista personal como cultural, dependiendo del grado del desarrollo de su capacidad creativa. El abordaje de la capacidad creativa es posible desde la Psicología y Pedagogía, proyectando su finalidad al servicio de la educación, como señala Klimenko (2008)

Además podemos decir que la creatividad, es un proceso condicionado por las influencias socio-culturales de cada situación y contexto en que se está inmerso por lo que no es una característica individual. La creatividad no es una actividad solitaria como se creía, siempre se necesita de un otro y de conocimientos, lenguajes y objetos construidos socialmente.

Glaveanu (2010 citado en Elisondo y Donolo, 2014) plantea la necesidad de desplegar distintos puntos de vista en el estudio de la creatividad, donde se estudien las interacciones entre el creador, los otros sujetos y los objetos con que interactúan en determinado contexto social.

Los autores mencionados señalan diferentes concepciones acerca de lo que es la *creatividad*, expresan los argumentos para cada una de las posiciones. Podemos decir entonces, que el concepto de creatividad es muy complejo y amplio, ya que está presente en cada accionar del sujeto y en cada ámbito de acción.

Es una capacidad que nace con el ser humano, desde los primeros meses de vida se va manifestando la misma en las distintas acciones del bebé. Esta capacidad le permite al sujeto plantear una solución diferente a la que se le propone o a la que está acostumbrado a usar. Le permite ir más allá de la respuesta que comúnmente usaría, otorgándole la posibilidad de crear aquello que el sujeto cree que puede funcionar.

Algunas características que postula Romero (2010) sobre la creatividad se basan en lo social, lo compartido, lo propagado, lo contextual, en la idea de que los cambios en nuestra creatividad y en la educación van a estar apoyados por la forma de pensar y comunicarnos respecto a ello. Romero define diez maneras de definir lo creativo: creatividad distribuida, creatividad construida, creatividad horizontal, creatividad interconectada, creatividad sostenida, creatividad decidida, creatividad compleja, creatividad paradójica, creatividad transformadora, creatividad expandida, creatividad emocional y creatividad indisciplinada. Algunas caracterizaciones de la creatividad que ponen el acento en lo social, lo compartido, lo expandido, lo interrelacionado, lo contextual, lo procesual, en la idea de que los cambios en nuestra relación con el fenómeno creativo. La creatividad y la motivación son los principales factores que promueven el aprendizaje en los alumnos, si el sujeto no está motivado y el docente no utiliza creativamente estrategias para enseñar diversos temas, el sujeto no tendrá interés y el aprendizaje no será significativo. A continuación profundizaremos en esta cuestión.

Creatividad y educación

Elisondo (2015) señala la importancia de la mirada creativa en la educación; por el impacto positivo que tiene la creatividad en la vida de las personas, por las posibilidades de generar

innovaciones educativas y por la significatividad social de promover la creatividad en los diferentes contextos, niveles y situaciones. Los contextos creativos son determinantes para las sociedades y los problemas que estas atraviesan, ya que estos últimos se pueden resolver desde diferentes puntos de vista y marcos heterogéneos.

Las escuelas y las universidades brindan espacios para interactuar con otras personas que resultan decisivas para el desarrollo de procesos creativos, específicamente en lo que refiere a los vínculos que se construyen entre docentes y alumnos. 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 a través de propuestas vinculadas estrechamente con los procesos creativos. En las escuelas y universidades los estudiantes también pueden vivenciar la pasión con que enseñan algunos docentes y esto parece ser un elemento muy importante en la construcción de contextos creativos de enseñanza y aprendizaje según Craft, Hall y Costello (2014 citado en Elisondo, 2015).

Según Klimenko (2008), la educación se encuentra frente a un gran reto, consistente en una revolución educativa dirigida a crear nuevos modelos pedagógicos que respaldan una enseñanza orientada a fomentar la capacidad creativa de los alumnos en todos los niveles, desde el preescolar hasta la educación superior.

Apoyándonos en las ideas anteriores podría decirse que las producciones creativas que el docente realice van a depender del conocimiento que éste posea sobre el área en que trabaja, ya que sería imposible hacer contribuciones significativas si no se conocen los supuestos conceptuales y procedimientos del área de conocimiento específica. En este sentido, juegan un rol importante los contenidos curriculares ya que el conocimiento es el generador de nuevas producciones creativas y de ideas.

Podría señalarse que algunos de los contenidos de las asignaturas universitarias, están centrados en conocimientos acabados que no ofrecen demasiadas posibilidades para que los alumnos desplieguen su potencial creativo. Para promover pensamientos creativos es necesario que los contenidos sean actualizados, diversos y pertinentes. Los conocimientos no deberían ser aislados y acabados, sino interrelacionarse con los conocimientos previos que ya hemos adquirido, con la actual información y con los nuevos problemas de investigación.

Las preguntas, los problemas y las incógnitas no resueltas tienen que ser tratadas en los contextos educativos, las nuevas ideas surgen de la incertidumbre.

Según Klimenko (2008) la educación aparece como protagonista de la transformación social, fomentando la capacidad creativa de los estudiantes en todos los niveles educativos, elevando la creatividad al nivel del valor social, convirtiéndola en un reto creativo para todos. La educación requiere de la transformación de nuevas concepciones frente a los propósitos formativos, nuevas metodologías, estrategias pedagógicas y didácticas, y al mismo tiempo necesita del compromiso de docentes, estudiantes e instituciones con la calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La sociedad está atravesada por el paradigma de la complejidad, los propósitos formativos en este sentido, deberían promover una capacidad creativa en la que el pensamiento sea reflexivo y flexible, innovador, que ofrezca soluciones a los problemas, potenciando habilidades de indagación y problematización. Debemos formar alumnos con estas capacidades y valores creativos, para que sean protagonistas de los cambios que surgen en la sociedad en que están insertos.

Romero (2010) explicita que la labor educativa es fomentar y propiciar el desarrollo individual de las potencialidades de las personas. Se planifican y plantean cambios y adaptaciones de los contenidos, objetivos, estrategias de enseñanza, herramientas, pero no alcanzan; hay miedo a los cambios, a transformar la forma tradicional de enseñar. Pareciera que los sistemas educativos no están preparados para enfrentarse a estas transformaciones, a las nuevas ideas, a las contradicciones y renovaciones, a los cuestionamientos y riesgos. Podemos pensar que los agentes de la creatividad ya no son los individuos solamente, sino también las comunidades colectivas, colectividades y redes. Cada época cultural está determinada por diversos factores, variables, modos de ver el mundo y de actuar en él. Nuestra época, marcada por la tecnología, la transformación en los sistemas de comunicación y el manejo del tiempo (entre otros), resultan indispensables otros procesos, miradas y formas de actuar, para el surgimiento de sujetos creativos.

La educación no es solo importante para la economía y el trabajo, sino que es imprescindible para el desarrollo del ser humano como individuo inserto en una sociedad activa y cambiante, en la que busca un continuo bienestar y calidad de vida.

Retomando el punto de vista de Elisondo y Donolo (2013) podemos decir que es importante encontrar lugares para desarrollar la creatividad ya que esto genera un impacto muy positivo en la vida de las personas. Los autores describen tres argumentos para sostener esta idea. El primer argumento tiene que ver con las personas y la vida saludable en sentido amplio, el bienestar físico, mental y social, la recreación, el trabajo y el ocio favorable para el desarrollo armónico e integral del sujeto. Como segundo argumento establecen que la transformación educativa proviene de la creatividad, habilidad importante tanto para los docentes como para los alumnos, para la enseñanza y el aprendizaje.

Los contextos creativos permiten crear diversas formas de enseñar y aprender, se respetan las pluralidades cognitivas, motivacionales, culturales e historias de vida de los individuos. Se abren como espacios para aquello nuevo, original, valorando todo aquello que es distinto. Lo distinto es el objetivo, es lo que se espera. En los contextos educativos creativos se van a encontrar espacios físicos, cognitivos y emocionales propicios para generar nuevos conocimientos.

El tercer argumento traspasa a los sujetos y a las entidades educativas creativas, los problemas de la sociedad se pueden resolver a veces, a través de nuevas ideas, pensamientos divergentes y producciones originales. Por lo tanto, crear contextos creativos no sólo es importante para los sujetos y sus vidas particulares, sino que es determinante para las sociedades y los problemas que éstas atraviesan. Tanto aquellos problemas complejos como los más simples, se pueden solucionar teniendo en cuenta diferentes puntos de vista. Es necesario estimular el desarrollo de perspectivas diferentes, las distintas formas de pensar acerca de la solución de un mismo problema. Las diversas formas de pensamiento y de toma de decisiones son las que hacen única a cada persona.

Considerando lo expuesto por los diferentes autores aquí presentados, podríamos decir que la creatividad atraviesa todas las etapas de la vida y por lo tanto todos los niveles educativos, desde educación inicial hasta la universidad. Ya que el sujeto utiliza esta habilidad en cada una de ellas, para poder atravesarlas y construir nuevos conocimientos. Por ejemplo, los niños desde muy pequeños van conformando su identidad y su personalidad, un niño crece alrededor de muchas fantasías, historias, es un ser lleno de preguntas y de ideas originales, muchas de las cuales intentará concretar. Y si no se le da esa oportunidad de hacer, de crear, de equivocarse, el sujeto va a sentirse frustrado por aquel espacio donde no puede volar con

su imaginación. A medida que el sujeto crece, los niveles de exigencia académica también lo hacen y allí va a resultar más difícil poder desplegar su creatividad. Por lo tanto, la metodología y estrategias que usan los docentes son un eje central para el desarrollo de la capacidad creativa de los estudiantes. Estas estrategias y metodologías pedagógicas y didácticas debieran estar organizadas y dirigidas a fomentar la creatividad.

Siguiendo la postura de Elisondo, Donolo y Rinaudo (2008) quienes consideran a la creatividad como una potencialidad de todas las personas y le otorgan mucha importancia los contextos ya que allí es donde se despliegan las diversas capacidades creativas; Gómez y Lagos (2016) agregan que el contexto universitario es uno de los ámbitos en donde los sujetos pueden desarrollar su creatividad, mediante la diversidad de propuestas que estas instituciones les ofrecen.

El aula es uno de los espacios propicios para esto, ya que los alumnos son alentados a exponer sus ideas, pensamientos, reflexiones, donde son invitados a participar. Estas prácticas educativas promueven la libertad de elección y acción de los estudiantes, como así también tienen en cuenta los intereses de los mismos y el control de su proceso de aprendizaje.

Retomando lo dicho por Elisondo, Donolo y Rinaudo (2008), los autores sostienen que para promover la creatividad se deben proyectar actividades de aprendizaje flexible, promoviendo así la autonomía de los sujetos, donde puedan elegir temas, bibliografías, metodologías, etc. Los propósitos con los que se van a trabajar deben ser claros y bien definidos en situaciones concretas de resolución de problemas. Libertad, autorregulación, significatividad, autonomía, diversidad, son características de las actividades de aprendizaje que se relacionan con la creatividad y amplían las posibilidades de que los alumnos desplieguen potencialidades creadoras en los contextos educativos.

Como ya hemos dicho anteriormente el papel de los docentes ocupa un punto central en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes. Más allá de la propuesta pedagógica que plantean, el docente con sus actitudes, con lo que hace y lo que no hace, lo que dice y no dice, lo que siente y lo que demuestra, puede favorecer o inhibir la creatividad de los alumnos. Estos rasgos personales del docente, inciden más en la creatividad de los alumnos que los ejercicios creativos.

Establecer relaciones significativas con personas que forman parte de los ámbitos especializados es, según Csikszentmihalyi (1998 citado en Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2008) uno de los elementos determinantes del proceso creativo. Los docentes pueden favorecer el desarrollo de las potencialidades creadoras de los alumnos y alentarlos hacia la construcción de nuevos conocimientos. Por esto mismo se deben propiciar las relaciones entre los docentes y alumnos tanto en aquellas actividades académicas como en las extra-académicas, tales como actividades de investigación en la universidad, colaboración, ayudantía de cátedra, extensión y otras en las que pueden participar los estudiantes. También en cursos, de grado y pos grado que se realizan en el ámbito universitario. En estas actividades extra, las interacciones entre el docente y el alumno pueden ser de suma importancia en el aprendizaje y en la creatividad, ya que serían oportunidades de ingresar a ámbitos específicos de su futuro rol profesional, orientados por profesionales de dicho ámbito.

A los fines de esta investigación es necesario presentar las definiciones del concepto de capacidad creatividad y logros creativos, desde las teorías que sustentan los instrumentos utilizados: Test CREA y CAC.

La capacidad creativa según se describe en el Test CREA (Corbalán et al., 2003) define que:

“...debe ser considerada como un constructo multidimensional, que representa la interacción o confluencia entre múltiples dimensiones. Según Feldman (1999) las dimensiones implicadas serían básicamente los procesos cognitivos, los procesos socioemocionales, los aspectos familiares, evolutivos y actuales, la educación y preparación, las características del dominio y el campo, los aspectos contextuales socioculturales y las influencias históricas” (pp.12)

Los logros creativos o acciones creativas según el Cuestionario de Acciones Creativas pueden definirse como:

“Logros Creativos o acciones creativas evalúa acciones y participaciones en diferentes contextos, y campos y no indicadores de la creatividad de los productos elaborados de dichas actividades. El cuestionario incluye ítems sobre desempeños concretos en ocho áreas de conocimiento y actuación: Literatura, Artes Plásticas, Música, Artesanías, Ciencia y Tecnología, Participación Social, Creatividad cotidiana y Expresión Corporal. Los ítems refieren a acciones

específicas en las áreas. También se incluyen ítems que valoran la participación de las personas en grupos y organizaciones vinculadas a cada área de conocimiento o actuación, enfatizando una perspectiva social de desarrollo de la creatividad donde las interacciones con otros resultan condicionantes de los procesos” (Elisondo y Donolo, 2016: pp. 2-3).

En síntesis podemos decir que, de acuerdo con los autores y conceptos desarrollados hasta aquí, tanto el contexto áulico, como el papel que desempeña el docente son de suma importancia a la hora de propiciar un espacio adecuado y alentador para el correcto desarrollo de la creatividad de los alumnos. La interacción y relación que se establece entre el docente-alumno es el eje central para el correcto desarrollo de la capacidad creativa, apoyando y brindando espacios al alumno para que plantee, reflexione y discuta sobre sus ideas.

Ocio y tiempo libre

El ocio está caracterizado por aquellas actividades y prácticas que están libremente elegidas por los sujetos, que satisfacen necesidades personales, cuya finalidad sea el placer, el descanso o el desarrollo del ser humano. El ocio se encuentra unido a la cultura en la que está inserto el individuo. Hay una amplia variedad de actividades de ocio, como la literatura, el cine, el teatro, el deporte, la música, la danza, los juegos y todo aquello que al sujeto le produzca una satisfacción personal.

Dumazedier (1966 citado en Hernández Mendo, 2000) define al ocio como:

“... el conjunto de operaciones a las que el individuo puede dedicarse voluntariamente; sea para descansar o para divertirse, o para desarrollar su información o formación desinteresada, su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora, cuando se ha liberado de su obligación profesionales, familiares y sociales”(pp.2).

Siguiendo a este autor, entendemos que el ocio comprende aquellas acciones voluntarias que realiza el ser humano para obtener su propio placer, en el ámbito que desee y con las personas que él elige.

Es de suma importancia disfrutar del tiempo libre para poder desarrollarnos y formarnos como personas, además sirve para prevenir algunas situaciones negativas como es la soledad,

la depresión, el aislamiento, consumo de sustancias en exceso. Es por esto que el tiempo libre es tan importante a la hora de la reivindicación en todas las clases sociales y en todos los niveles evolutivos del ser humano.

Actualmente el ocio es una industria organizada que incluye la inversión y el negocio como sus ingredientes básicos. Esta concepción del ocio muestra un proceso en el que los valores cuantitativos reemplazan a los cualitativos. Según Hernández Mendo (2000) el ocio debe contribuir a desarrollar la imaginación creativa y la inteligencia crítica y debe cuestionar la importancia de estos valores mercantiles.

El autor Cuenca (1995, citando en Santamaría, 2000) define al ocio como:

“...uno de los componentes en que se desglosa la calidad de vida. Y esto es así porque el ocio es una necesidad y un derecho. Constituye una experiencia vital, un ámbito del desarrollo humano. El ocio es aquella acción interna o externa, que partiendo de una determinada actitud, ante el objeto de la acción descansa en tres pilares esenciales: percepción de elección libre, autotelismo y sensación gratificante” (pp.39).

Otra definición de ocio es propuesta por Mestre (1992, citado en Murcia y García, 1995) quien describe las características generales de las actividades que lo componen:

- Se realizan de forma libre y espontánea, sin imposiciones y obligaciones de ningún tipo.
- Se trata de ocupaciones sin busca de un resultado.
- Se realizan en un clima de distensión.
- Producen satisfacciones tanto emocionales como psicológicas y espirituales.
- Contribuyen a la salud psíquica mediante la liberación de tensiones.

Las actividades de ocio, aquellas que son elegidas por los sujetos para su bienestar personal, se desarrollan dentro del tiempo libre. El tiempo libre es aquel tiempo que no está sujeto a necesidades ni obligaciones y el ocio supone sentirse libre de hacer realizando diversas actividades.

Friedman (1956, citado en Munné y Codina, 1996) explica que el ocio actual no se da como una actividad libre sino como una actividad necesaria, liberadora, al emplearlo de un modo no valioso por sí mismo, sino como un medio para enfrentarse a los problemas de la vida cotidiana y en particular los generados por el mundo del trabajo. la necesidad de compensar

puede ser tan fuerte que muchas veces lleva a un exceso de compensaciones, que genera conductas riesgosas tanto psicológica como socialmente (adicción a la droga o al juego, hasta la violencia urbana).

Friedmann (1956 citado en Munné y Codina, 1996) analiza el ocio moderno y lo ve como una compensación de la alienación, provocadas por el trabajo desmenuzado, monótono y anónimo del maquinismo y la industrialización. Luego Dumazedier (1964 citado en Munné y Codina, 1996) distingue tres formas de emplear el ocio; el ocio sirve para descansar, divertirse y desarrollar la personalidad. Ambas teorías pueden complementarse, las funciones que desempeña el sistema social incluyen el descancanso y este incluye el aburrimiento, el tedio; en la diversión entra el juego como distracción, evasión y en el desarrollo personal y social, la necesidad de formación.

Integrando algunos de los aspectos que tiene en cuenta Munné (1996) y otros autores consultados acerca del ocio y los demás autores, podemos concluir que: el ocio es diverso, es una fuente de creatividad, un medio de diversión, de relajación, de crecimiento, de terapia, condicionado por la época en que desarrolla, debido a los cambios socioculturales que surgen a través del tiempo. Se considerarán las diversas actividades que realizan las personas como actividades de ocio, de acuerdo al tiempo, estilo y cultura en que se desarrollen las mismas, de acuerdo a las modas, las tecnologías e ideologías. Estas actividades son aquellas que elegimos hacer por puro placer y satisfacción personal, siendo fundamentales en el ser humano ya que promueven el desarrollo emocional, intelectual, físico y psicológico del individuo.

Cuenca (2000) señala que el tiempo que se le dedica al ocio se ha ido incrementando a través del tiempo, junto con el desarrollo de las nuevas tecnologías en todo el mundo y en las diferentes culturas. Es un fenómeno muy significativo en la actualidad debido a que hay un acceso masivo al tiempo libre. Podemos decir que esto trae consigo tanto efectos positivos en lo económico y social, como efectos negativos vinculados a la falta de alternativas, aburrimiento, el no saber qué hacer, desequilibrio, etc. Hablar de ocio hoy sería, en síntesis, saber cómo tener más tiempo libre para hacer lo que queremos.

El autor Robert Stebbins (2000) señala que lo más importante en la educación es iniciar y promover el aprendizaje de por vida. Este aprendizaje permite alcanzar estilos de vida

óptimos en los que el sujeto es consciente de su potencial humano y su calidad de vida deseable.

Hay un gran despliegue de las actividades en el tiempo libre, las cuales se pueden separar en formales e informales, diferenciando así las actividades de ocio serio y de ocio casual.

El ocio serio es la búsqueda sistemática de una plena satisfacción a través de una actividad amateur, pasatiempo o de voluntariado, las cuales son tan sustanciales e interesantes para los participantes que, en un caso típico, se lanzan ellos mismos en una carrera (no laboral) centrada en adquirir y expresar sus habilidades especiales, conocimiento y experiencia.

El ocio serio es definido por sus seis cualidades distintivas: Perseverancia, sentido de carrera (no laboral), esfuerzo personal sustancial, beneficios durables, ética y visión social e identidad personal y social.

Hay una estrecha relación entre este tipo de ocio y el trabajo, por lo cual algunos teóricos han tenido que brindarles un nombre a estas actividades que se dan con libertad y obligación. Los teóricos llaman a esto semiocio dado que la libertad no se da de un modo absoluto (Munné 1980). Algunas de las actividades de semiocio son los hobbies, como puede ser la fotografía, el coleccionismo, el mosaiquismo, jardinería, dibujo, etc.; los trabajitos domésticos de reparaciones como el bricolaje desarrollado con laboriosidad y a un tiempo personal. Posteriormente, al llamado semiocio se le ha denominado ocio serio, como hemos descrito en párrafos anteriores. Según Stebbins (1992) son aquellas actividades artesanales que nos permiten ejercitar la creatividad con tal implicación que el producto se aproxima a la calidad profesional.

A diferencia del anterior, el ocio casual es recompensado intrínsecamente de forma inmediata, siendo una actividad placentera de corta duración que requiere poca capacitación no especializada para disfrutarla. Su principal tipología es el juego, la relajación, entretenimiento activo y pasivo, conversación social y estimulación sensorial. Es considerablemente menos sustancial y no ofrece carrera semejante a la que se encuentra en el ocio serio.

Las actividades que realizamos espontáneamente como salir a bailar, ir a un parque, subir a un juego, una charla con amigos, son actividades que realizamos casualmente y que nos brindan una satisfacción personal y placentera al realizarlas.

Ocio y educación

La educación debe promover el tiempo libre para que se convierta en un ámbito de humanismo. No solo es cuestión de consumo, sino de que las personas tengan la posibilidad de abrirse a otras culturas, autoconocerse, participar en actividades recreativas, conocer mejor el entorno en el que están inmersos y a las personas que habitan en él.

Para entender al ocio desde un punto de vista general:

“El ocio desde un punto de vista general es un área de experiencia humana desarrollo, una fuente de salud y prevención de enfermedades físicas y psíquicas, un derecho humano que parte de tener cubiertas las condiciones básicas de vida, un signo de calidad de vida y un posible potencial económico. Desde el punto de vista personal, vivir el ocio es ser consciente de la no obligatoriedad y de la finalidad no utilitaria de una acción externa o interna, habiendo elegido realizarla en función de la satisfacción íntima que proporciona. Tener ocio es un modo de estar vivo” (Cuenca, 2000 pp.72)

La dimensión creativa del ocio hace referencia a procesos de reflexión más razonados, insinúa experiencias culturales de ocio, unidas tradicionalmente al desarrollo de prácticas musicales, dramáticas, literarias, artesanales, folclóricas, etc. Es una dimensión en la que hay una relación directa entre las personas y los grupos, donde manifiestan su modo de vida, estética, mentalidad, puntos de vista, etc. La dimensión de la creatividad está ligada en las comunidades a sus infraestructuras, recursos, posibilidades de comunicación y procesos educativos.

La educación se ha preocupado siempre por la dimensión creativa del ocio, dimensión que puede tomar dos direcciones: como expresión creativa, una penetración práctica de los temas culturales, que permite el progreso de habilidades concretas, permite tener una actitud abierta de ocio, donde se puede pasar del caso concreto al general, de lo sencillo y popular a lo significativo y artístico. Por otro lado, puede dirigirse hacia la penetración receptiva e interiorizante, a través de las vías activa y pasiva según Weber (1969 citado en Cuenca, 2000). La vía activa es la que busca el encuentro con la realidad cultural y artística, es decir, la reflexión, el conocimiento y recreación interna; la vía pasiva es dejar que la obra de apodere de nosotros y nos transmita su vivencia.

Consideraciones metodológicas

En el estudio que presentaremos interesa analizar las relaciones que existen entre la creatividad y las actividades de ocio. Se plantea como hipótesis que las alumnas de 3er y 5to año de la carrera de Licenciatura en Psicopedagogía, que realizan actividades de ocio serio, tienen mayores logros creativos y mayor capacidad creativa que los que no realizan este tipo de actividades. También se planteó la hipótesis de la existencia de relaciones entre creatividad y actividades de ocio o tiempo libre. Las hipótesis planteadas surgen de los estudios previos presentados, los cuales en general, han demostrado que los alumnos con mayor capacidad creativa han tenido mayores logros creativos y que también aquellos alumnos con mayor capacidad creativa han sido los que han tenido un mejor rendimiento académico.

El tipo de investigación utilizada es cuantitativa, lo que significa que lo que se quiere demostrar son las relaciones que se establecen entre diferentes variables. Se trata de determinar la correlación que hay entre las mismas, verificar las hipótesis planteadas. El estudio que se llevó a cabo es un diseño no experimental correlacional, es decir que, con este estudio se puede analizar si dos o más variables están relacionadas de dos modos diferentes, por un lado partiendo de una hipótesis o por el otro buscándola por medio de la recolección de datos. En este último caso lo que se quiere lograr es descubrir una relación entre las variables planteadas, a diferencia del primer caso donde la hipótesis es a priori y lo que se busca es contrastarla. También se lo llaman correlacionales ya que estos estudios utilizan como instrumento el coeficiente de correlación ya que nos informan sobre el grado en que se da la relación entre dos variables y sobre el sentido de la misma (Echevarria, 2005).

Procedimientos e instrumentos

El proceso de recolección de datos se llevó a cabo en los meses de agosto y septiembre del año 2015, durante los horarios de cursado de algunas materias de 3er y 5to año de la Licenciatura en Psicopedagogía. Previamente se solicitó a la profesora el espacio para presentar el proyecto y los instrumentos de recolección. Se le ha informado tanto a los alumnos como a docentes sobre los objetivos de la investigación y que los datos obtenidos serán tratados de manera confidencial, se cuenta con el consentimiento informado.

Los instrumentos de recolección de datos que se utilizaron en el proceso de investigación son: el Test CREA, el Cuestionario de Acciones Creativas y el Cuestionario de Datos Sociodemográficos, los cuales se describen a continuación:

- El Test CREA Inteligencia Creativa. Utiliza como procedimiento de medida de la creatividad la capacidad del sujeto para elaborar preguntas. El sujeto en esta prueba debe elaborar el mayor número de preguntas acerca de una ilustración que se le presentara, en este caso la lámina B. Este instrumento realiza una medida cognitiva de la creatividad a través de la generación de cuestiones, en el contexto teórico de búsqueda y solución de problemas, y fue elegido por la brevedad en la administración y facilidad en la realización (10-20 minutos) y la posibilidad de aplicarlo a un gran número de estudiantes al mismo tiempo. La prueba consta de tres láminas estímulo (A, B y C) a partir de las cuales los entrevistados deben formular la mayor cantidad de interrogantes posibles en un tiempo establecido. Se administró la lámina B del instrumento porque es la indicada en el manual para utilizar con adultos. Los estudios psicométricos del instrumento le atribuyen una fiabilidad .87 en formas paralelas, análisis de validez convergente con pruebas de Guilford ($r = .61$; $r = .75$; $r = .59$; $r = .48$), validez discriminante con pruebas de inteligencia ($r = .25$; $r = .20$) y validez predictiva con puntuaciones de expertos respecto de tarea creativa (Donolo y Elisondo, 2007)

- Cuestionario de Acciones Creativas (CAC). El cuestionario incluye ítems sobre desempeños concretos en ocho áreas de conocimiento y actuación: Literatura, Artes Plásticas, Música, Artesanías, Ciencia y Tecnología, Participación Social, Creatividad Cotidiana y Expresión Corporal. Los ítems refieren a acciones específicas en las áreas, por ejemplo, escribir un cuento, pintar un cuadro, y también reconocimientos de otros respecto de los desempeños, es decir premios y distinciones obtenidas por las acciones desarrolladas. Asimismo, se incluyen ítems que valoran la participación de las personas en grupos y organizaciones vinculadas a cada área de conocimiento o actuación, enfatizando una perspectiva social de desarrollo de la creatividad donde las interacciones con otros resultan condicionantes de los procesos (Elisondo y Donolo, 2016).

- Cuestionario sobre datos socio-demográficos y de tiempo libre: se trata de un instrumento con preguntas de opción abierta y cerrada que recoge datos respecto de actividades de ocio que realizan los estudiantes y variables socio-demográficas, como el sexo y la edad. También incluye preguntas sobre: trabajo y cantidad de horas dedicadas al mismo, realización de

diversas actividades como danza, deporte, actuación, arte, música, participación en talleres educativos, voluntariados, ONG, etc.

Descripción de la muestra

El grupo de estudio estuvo conformado por 128 casos en total, entre alumnos de tercero y quinto año de la carrera de Licenciatura en Psicopedagogía en la Universidad Nacional de Río Cuarto. Estos grupos fueron seleccionados debido a que se encontraban cursando diferentes etapas de la carrera, lo cual ofrece la posibilidad de hacer comparaciones y análisis diferenciados entre ambos. Todos los alumnos que conforman el estudio son de género femenino y sus edades varían entre los 18 y 28 años, habiendo un mayor porcentaje de la muestra que tiene entre 18 y 20 años.

El tipo de muestreo es no probabilístico por conveniencia, lo que significa que los individuos utilizados en la investigación se seleccionan porque están fácilmente disponibles, en este caso el único criterio fue que sean alumnos de tercero y quinto de psicopedagogía que eran los que estaban cursando en ese momento.

Procedimiento de análisis

Los datos obtenidos a través de los instrumentos se analizaron estadísticamente con el programa SPSS; específicamente estudio de frecuencia, media y desviación estándar. Se realizó la Prueba T, la cual se usa para muestras independientes con la cual se va a comparar las medias de dos grupos, es decir, cuando la comparación se realiza entre las medias de dos poblaciones independientes. Se aplicó el procedimiento cálculo de Frecuencias, el cual permite obtener distribuciones de frecuencias, también se pudo obtener a través del procedimiento estadísticos descriptivos como tendencia central y posición y controlar el formato de presentación de las tablas de frecuencias. Se utilizó además el procedimiento Descriptivo, que está diseñado para variables cuantitativas continuas a diferencia del procedimiento Frecuencias que contiene opciones para todo tipo de variables. Contiene algunos estadísticos descriptivos que también incluye el procedimiento Frecuencias, pero añade una opción especialmente importante: la posibilidad de obtener puntuaciones típicas. Luego se interpretan los resultados según las teorías y antecedentes que se han presentado anteriormente.

Resultados y análisis

Potencialidades creativas

El primer instrumento administrado a toda la muestra fue el Test de Inteligencia Creativa CREA (Corbalán, 2003) que se utiliza para medir el nivel de creatividad de los estudiantes. Se observó el número de preguntas formuladas por los alumnos a los que se les administro el Test CREA de ambos grupos. El puntaje mínimo de preguntas que fueron formuladas por los alumnos fue de 5 y el número máximo de preguntas fue 31 (M=11,49 DS=5,05)

Uno de los objetivos de esta investigación es la comparación de las capacidades creativas y logros creativos de los grupos de las alumnas de 3er año y de 5to año de la Licenciatura en Psicopedagogía. Para esto se definieron dos variables en el total del grupo, por un lado, el grupo de las de 3er año y por otro lado el grupo de las alumnas que cursan 5to año de la carrera. En este sentido, observamos una media mayor en el grupo de alumnas del último año: 13,04. En el grupo de alumnas de 3er año la media fue de 11,06, lo que implicaría que en esta oportunidad tuvieron mayor capacidad creativa las alumnas de quinto año que las alumnas de tercer año de la carrera. Observando este resultado, podríamos atribuirlo a que las alumnas del último año tienen más herramientas y adquirieron un mayor conocimiento acerca de lo que es la creatividad y sobre cómo se puede actuar en los diversos ámbitos y situaciones. En este sentido la investigación que han realizado Chacón y Moncada (2006, citando en Elisondo, 2007), sostiene esta idea; ya que se encontraron diferencias significativas entre los alumnos de los últimos años de la carrera y los alumnos de los primeros años, dando como resultado que los alumnos de los últimos años tenían mayor capacidad creativa. Podemos decir que esto se debe al conocimiento previo y a la experiencia que los estudiantes tienen, ya que las experiencias educativas pudieron brindarles más herramientas cognitivas para solucionar la tarea que presenta el test.

De acuerdo con el Test CREA hay distintos niveles de capacidad creativa: capacidad creativa baja, media y alta. Se considera que los sujetos que tienen capacidad creativa alta son aquellos cuyos puntajes se ubican entre el percentil 75 y 99. Los que se denominan con capacidad media son aquellos que están entre los percentiles 74 y 25 y por último, los que tienen capacidad creativa baja son aquellos que se encuentran entre el percentil 24 y 1. El análisis

indica que ningún caso que se encuentra por debajo del percentil 24, por lo tanto, no hay casos de capacidad creativa baja. Con capacidad media, es decir entre el percentil 25 y 74 hay un total de 83 alumnos y un total de 45 alumnos con capacidad creativa alta. Todos los alumnos poseen una creatividad entre media y alta, lo cual resulta muy importante, ya que los mismos pueden desempeñarse y desarrollarse en diferentes contextos realizando diversas actividades. Este resultado es interesante para la psicopedagogía, ya que muestra que las alumnas de la carrera tienen una gran capacidad creativa, es indispensable en este ámbito fomentar el desarrollo de la creatividad es uno de los objetivos centrales en el contexto educativo.

Creatividad, actividades laborales y de ocio

Los estudios que se llevaron a cabo fueron realizados con la Prueba T del programa SPSS, en donde se obtuvo la media, desviación estándar y significatividad de ambos grupos. Como ya hemos señalado, el ocio está caracterizado por aquellas actividades libremente elegidas por el sujeto, que le brindan una satisfacción personal y placentera. Retomando una de las definiciones ya plasmadas en la investigación se puede describir al ocio como:

“...el conjunto de operaciones a las que el individuo puede dedicarse voluntariamente; sea para descansar o para divertirse, o para desarrollar su información o formación desinteresada, su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora, cuando se ha liberado de su obligación profesionales, familiares y sociales...” (Dumazedier, 1966, en Hernández, 2000. p.2)

Según los datos recogidos, las actividades de ocio que realizan las alumnas de 3er y 5to año de la carrera Licenciatura en Psicopedagogía en general son:

- Artes visuales y plásticas: un 9,3% del total de las alumnas realiza este tipo de actividad. Obtienen una diferencia estadísticamente significativa aquellas alumnas que realizan arte, aunque no es una diferencia significativamente estadística.
- Danza: un 11,7% del total de las alumnas lo practican y este grupo obtiene una mayor media en cuanto a los logros creativos.

- Música: el 2,3% de las alumnas hace música y obtienen mayores logros creativos que las que no realizan.
- Literatura: aquí el 2,3% de las alumnas realiza literatura y obtienen mayores logros creativos que aquellos que no realizan.
- Actuación: en cuanto a la actuación 11,7% de las alumnas realiza dicha actividad, obteniendo una media mayor en los puntajes del Test CREA y mayores logros creativos que aquellas que no lo realizan.
- Deporte o ejercicio físico: el 51,5% de la muestra realiza algún tipo de deporte y obtienen mayores logros creativos y mayor capacidad creativa que aquellos estudiantes que no realizan.
- Participación en ONG: aquí 14,8% del total de los alumnos participa en ONG y tienen una media superior en el CREA y el CAC aquellos alumnos que participan respecto de los que no lo hacen.
- Realizan artesanías: 3,9% de los alumnos son artesanos y tiene una mayor capacidad creativa y mayores logros creativos que aquellos alumnos que no realizan dicha actividad.
- Fotografía: 9,3% de los alumnos realizan fotografía y obtienen una media mayor tanto en el CREA como en el CAC, respecto a los alumnos que no realizan.
- Talleres: 10,1% de los alumnos pertenecen a talleres y obtienen mayor media tanto en el CREA como en el CAC respecto a los alumnos que no participan en los mismos.
- Idiomas: 0,7% de los alumnos estudia idiomas y tienen una mayor capacidad creativa que aquellos que no lo estudian.
- Voluntariados: 12,5% del total de los alumnos realizan voluntariados y estos obtienen mayor media tanto en el CREA como en el CAC, respecto a los alumnos que no realizan voluntariados.
- Diseño de objetos: un 3,9% de los alumnos realiza esta actividad y tienen mayores logros creativos y mayor capacidad creativa que aquellos no lo realizan.
- Redes sociales, vida social: el 100% de los alumnos respondió que tienen vida social, que salen con amigos y parejas, que miran televisión y videos, que escuchan música y que utilizan internet ya sea para comunicarse a través de las redes sociales o jugar on-line.

Actividades de ocio serio

Se consideró a la participación en danza, literatura, arte, música y actuación como actividades de ocio serio. La elección de estas mismas fue de acuerdo al compromiso y continuidad en el tiempo. Son actividades que se han realizado periódicamente fuera del ámbito académico satisfaciendo el bienestar personal del alumno.

Se encontraron diferencias estadísticamente significativas, tanto en los resultados del Test CREA ($t= 2,51$ $p=,01$) como en el Total CAC ($t=2,25$ $p=,02$), entre los alumnos que participan en actividades de artes plásticas o visuales y los que no participan. Como se puede observar en la Tabla 6, obtienen una media mayor de 14,92 en el CREA aquellos alumnos que realizan artes plásticas o visuales; y también obtienen una media mayor en el CAC de 74,50. El arte está ligado completamente a la creación, a la forma de expresar lo que el sujeto piensa o siente, es una forma de decir las cosas que pasan por su mente. Arnheim (1998, citado en García, 2011) sostenía que la percepción no estaba simplemente ligada a lo que los ojos podían ver, sino que también intercedían la memoria y la imaginación condicionados por el aprendizaje visual que ya tenemos. Los artistas visuales siempre se han tratado de comunicar a través de las imágenes, sin embargo estas imágenes también fueron utilizadas como una forma de expresar ideas en el desarrollo del proceso creativo. Para la innovación, la visualización de las ideas es fundamental, los diseñadores a lo largo de su carrera suelen utilizar tanto el lenguaje gráfico como el textual, los cuales son básicos en la construcción del pensamiento (García, 2011).

Siguiendo a Elisondo, Donolo y Rinaudo (2012) el arte se encuentra en todas partes, en el aula, en la calle, en la escuela, en el barrio, hogares, hospitales, etc. El arte es una construcción social que supone procesos por parte de los sujetos, en donde es de suma importancia analizar estos espacios donde se van a desarrollar los procesos artísticos. Estos espacios son a la vez, espacio para ser, crear y transformar, son sitios donde se generan variadas oportunidades. Los procesos creativos están condicionados por las interacciones que hay entre los sujetos y los contextos cotidianos en los que se desenvuelven. A raíz de estas interacciones los sujetos sitúan sus capacidades y recursos creativos para la creación de productos, relaciones, tipos de comportamientos y formas de resolver problemas, las cuales son originales, novedosas, únicas y lucrativas en distintos contextos y escenarios. El arte no

es una posibilidad que tienen solo unos pocos, es una oportunidad que tienen todos los seres humanos y deben utilizar todo aquello que está a su alcance en el contexto cotidiano en el que se sitúan. El arte y la creatividad se pueden encontrar y manifestar en diversas actividades, expresiones y contextos, incluyendo la actividad diaria.

No se observaron diferencias estadísticamente significativas entre los alumnos que practican música y los que no, respecto al Test CREA y al CAC. Sin embargo, los resultados del CAC señalan que tienen un mayor puntaje en la media, aquellos alumnos que se expresan a través de la música. La música es el arte de combinar sonidos siguiendo ciertas reglas específicas, de organizar un tiempo con elementos sonoros. La música forma parte de la vida, en todas las épocas y en todas las culturas. La música es un lenguaje que poseemos todos sin haberlo estudiado, según Vaillantcourt (2009). Hormigos y Cabellos (2004) argumentan que la música ha sido siempre una forma de expresión de los pueblos, de la transmisión de emociones, sentimientos, ideas y de cierta concepción del mundo y de la interculturalidad, a través de la que se expresa la creatividad. Si bien la música es arte, está completamente ligada a la cultura, a las condiciones económicas, sociales e históricas de cada lugar. Para comprender a la música hay que situarla dentro de la cultura en que se desarrolla, ya que la música no está compuesta por elementos, sino por los procesos comunicativos que se dan dentro de la cultura.

Se observaron diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes de los alumnos que realizan actuación y los que no respecto al CREA ($t=2,52$ $p=,01$) y al CAC ($t=2,73$ $p=,00$), aunque la media es mayor en aquellos alumnos que sí lo practican. Sin embargo, se observa diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes de los alumnos que realizan actuación y los que no respecto al CAC, ya que obtienen un mayor puntaje en la media aquellos alumnos que realizan actuación respecto de los que no realizan.

No se observa diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes de los alumnos que realizan literatura y los que no respecto al CREA y al CAC, sin embargo en cuanto a los puntajes obtenidos en el CAC se puede observar que obtienen un puntaje con una mayor media aquellos alumnos que realizan literatura. Como expresa Stern (1977, citado en Toro Alé 1983) hay un gran desfase entre las ideas que expresamos oralmente y la expresión escrita de sentimiento o ideas. Es necesario enseñarle desde temprana edad al niño que debe escribir sobre aquellas cosas que conoce bien, hay que fomentar la capacidad expresiva del

sujeto para que pueda plasmarla lúdicamente. Estos procedimientos van a ir dándole forma a una nueva persona, abierta a un proceso de recreación de la realidad, sensible a si misma y al contexto que la rodea. Apoyando la idea de Magán (1999), los buenos lectores mejoran su desarrollo en cuanto a la comprensión, expresión y comunicación ya que los que están en contacto con la lectura, poseen un léxico y sintaxis más variada y rico en cuanto al vocabulario, respecto a los que no leen. El que lee buenos libros potencia su imaginación y se preocupa más por los problemas sociales y humanos ya que la literatura nos hace pensar. Los análisis indican que no hay diferencia estadísticamente significativa en los alumnos que realizan danza y los que no respecto al Test CREA y al CAC, sin embargo se observa en los puntajes obtenidos que hay una media mayor en los alumnos que realizan danza respecto al CAC. Durán (1991) explicita que, la danza es la única actividad en donde el cuerpo se expresa y comunica. Al bailar, el sujeto no se preocupa por llegar a una meta, si no que se centra en sentir, dejarse llevar, pensar, a partir del estímulo que se desencadena en él de la creatividad. ...lo más importante de la educación artística es el proceso de desarrollo y no los productos: en la danza es más importante lo que el alumno va adquiriendo dentro de su maduración individual que las muestras acostumbradas que se llevan a cabo como calificación de “fin de año”... (Durán, 1991.p66)

Ruso (1997, citado en García y Luque, 2009) contempla a la danza teniendo en cuenta diversos aspectos: actividad humana universal, extendiéndose a lo largo de la historia en todas las edades y en ambos sexos, actividad motora porque utiliza el cuerpo para manifestarse, es una actividad compleja porque se interrelacionan factores biológicos, psicológicos, sociológicos, históricos, éticos, morales, políticos, etc.

Los análisis indican que hay diferencia estadísticamente significativa entre los alumnos que no realizan artesanías y los que si realizan, respecto al CREA ($t=2,25$ $p=,02$); en el CAC los puntajes medios son superiores para los que realizan artesanías.

Es posible afirmar que hay diferencia significativa a nivel estadístico en el CREA ($t=3,6$ $p=,00$) entre los puntajes de los alumnos que realizan voluntariados y los que no, donde los primeros tienen una media mayor respecto a los que no realizan. En cuanto a los resultados obtenidos en el CAC podemos decir que no hay diferencia estadísticamente significativa entre los que realizan voluntariados y los que no.

Podemos hablar de una diferencia estadísticamente significativa entre los alumnos que realizan diseño de objetos y los que no en cuanto al CREA ($t= 2,15$ $p=,033$), obteniendo una media mayor aquellos alumnos que realizan diseños de objetos; al igual que ocurre con los resultados del CAC ($t=2,28$ $p=,024$), hay diferencia estadísticamente significativa entre los que si realizan diseño y los que no, obteniendo una media mayor aquellos alumnos que si hacen. En el proceso creativo intervienen múltiples factores, como ya hemos mencionado, que incluyen la experiencia, la educación, el contexto, la dimensión socio cultural, etc. El diseño es

...el diseño si tiene arte traspasa las barreras del uso y se relaciona con el público en forma emocional. Darle poesía a lo que nos rodea. El arte actual está plagado de diseño y diseñadores, y el diseño está atravesado por artistas. Yo exploro ambos campos todo el tiempo de ida y vuelta. (Romero, 2012 pp.92-93)

La formación académica es sumamente importante para el sujeto que diseña, ya que adquiere conocimiento técnico, manejo de herramientas, materiales, pero aun con estas condiciones, algunos diseñadores aplican lo que saben para otros propósitos, o siguen bajo las reglas de otra persona de mayor autorización, ya que no tiene la capacidad de anticipar, producir y proponer ideas.

“el lugar de la creatividad en el proceso del diseño es central, ya que es lo que permite que un sujeto pueda servirse de su conocimiento, su historia, sus intereses y sus habilidades para transformar una idea en un objeto, o como en este caso particular, en brillantes objetos” (Romero, 2012 pp.91-93).

Como se ha podido observar en los resultados de los análisis realizados, puedo decir que existen relaciones entre las actividades de ocio que realizan los alumnos y la capacidad creativa y logro creativo de los mismos. De esta manera, puedo corroborar la hipótesis planteada inicialmente acerca de que los alumnos que realizan diferentes actividades de ocio serio tienen mayores puntajes en el Test CREA. Lo que significa que estos estudiantes tienen una mayor capacidad creativa que los alumnos que no realizan actividades de ocio. Los mismos alumnos obtienen también mayores puntajes en el CAC, lo que significa que estos

alumnos que realizan actividades de ocio serio obtienen mayores logros creativos que el resto. Como información general, puedo señalar que todos los estudiantes que componen la muestra, realizan actividades referidas a la vida social. Un poco más de la mitad de los estudiantes realiza algún tipo de deporte, y en menor porcentaje están los alumnos que realizan danza, voluntariados y arte. También se observó que un cuarto de los estudiantes de la muestra trabaja, además de estudiar.

Actividades de ocio casual

Las actividades de ocio casual fueron seleccionadas por aquellas actividades que surgen espontáneamente y que no se realizan con un compromiso diario. Dentro de estas podemos encontrar a los alumnos que realizan ejercicios físicos o deportes de manera esporádica.

Entre los puntajes de alumnos que realizan actividad física y quienes no lo hacen no se observa diferencia estadísticamente significativa en cuanto al CREA y al CAC, sin embargo en ambos instrumentos la media obtenida es mayor en los sujetos que realizan ejercicio físico. Siguiendo a Keysor (2003, citado en Astudillo y Rojas, 2006) se puede decir que “El ejercicio físico es un componente de la AF y se define como movimientos corporales planificados, estructurados y repetitivos que se realizan con o sin fines de acondicionamiento físico”. El consumo, las costumbres alimentarias, la higiene hacen a nuestro estilo de vida. La práctica de actividad física va a estar afiliada a beneficios psicológicos, bienestar personal y una óptima calidad de vida y sin olvidar la importancia que tienen inculcar estas actividades desde la temprana edad. (Castillo y Balaguer, 2001, citado en Moren, Pavón, Gutiérrez, Camacho, 2005)

En este apartado como se observado, se han realizado los análisis correspondientes a las diversas actividades de ocio serio y ocio casual, con respecto al Test CREA y al CAC. Con los resultados de dichos análisis se han podido establecer relaciones entre las diversas variables. También se han tenido en cuenta para dichas relaciones, los resultados de otras investigaciones que han sido utilizadas como antecedentes.

Consideraciones finales

En este apartado presentaré las consideraciones e interpretaciones finales acerca de la investigación realizada, con el fin de aportar datos sobre las relaciones que surgen entre la

creatividad y las actividades de ocio o tiempo libre. Puedo decir que se ha comprobado la hipótesis planteada inicialmente, la cual consistía en comprobar si existían relaciones entre los logros creativos, la capacidad creativa y actividades de ocio en las alumnas de 3er y 5to año de la carrera Licenciatura en Psicopedagogía. Algunas de las relaciones que surgieron fueron: los alumnos que realizan mayor cantidad de actividades de ocio serio tienen un mayor puntaje en el Test CREA y en el Cuestionario CAC, los alumnos que realizan deporte o actividad física tienen mayor capacidad creativa y mayores logros creativos que aquellos que no realizan y que las alumnas de 5to año tienen mayor capacidad creativa que alumnas de 3er año de la carrera de psicopedagogía.

De acuerdo a los resultados obtenidos a partir de los análisis realizados y en cuanto a los objetivos planteados, puedo decir que hemos conseguido responder a estos últimos de forma positiva:

- Describir y comparar capacidades creativas y logros de ambos grupos: para este objetivo se observó como resultado una mayor capacidad creativa y mayores logros creativos en las alumnas de 5to año de la carrera. Como argumento personal, considero que esto podría relacionarse al hecho de que las alumnas del último año tienen más herramientas y adquirieron un mayor conocimiento acerca de lo que es la creatividad y sobre cómo se puede actuar en los diversos ámbitos y situaciones.

- Describir las actividades de ocio del grupo: se analizaron las actividades que realizaban tanto las alumnas de 3er y 5to año de la carrera, obteniendo los resultados siguientes: la mitad de la muestra (de un total de 128) realiza deportes o actividad física, en menor medida se encuentran las alumnas que realizan arte, actuación, danza, literatura y música. También se observó que el total de las alumnas dedican tiempo a las actividades relacionadas con la vida social y redes sociales. En cuanto al ocio serio, está compuesto por las actividades de: arte, literatura, música, actuación y danza. Estas se seleccionaron de acuerdo a la continuidad semanal con que se realizaban y al compromiso que se tenía con las mismas. Podemos decir que 88 de las alumnas no realiza ninguna de estas actividades, 32 alumnas realizan una actividad del grupo y solo 8 de las alumnas realizan dos de las actividades que componen el grupo de ocio serio.

- Analizar las relaciones que surgen entre actividades de ocio, logros y capacidades creativas: de acuerdo con los resultados obtenidos, podemos decir que aquellas alumnas que realizan

actividades de ocio serio tienen una mayor capacidad creativa y obtienen mayores logros creativos que quienes no realizan este tipo de actividad.

- Describir las actividades de ocio que realizan teniendo en cuenta si son de ocio serio o casual: en este caso, los resultados obtenidos mostraron que la totalidad las alumnas realizan actividades de ocio casual; este tipo de ocio comprende las actividades que surgen espontáneamente como mirar tv, juntarse con amigas, navegar por internet, jugar juegos en red, mirar videos, caminar, salidas en grupo, escuchar música. Sólo 40 alumnas del total de la muestra, realiza actividades de ocio serio.

- Analizar las relaciones entre creatividad y diferentes actividades de ocio serio: en cuanto a los resultados que aquí se obtuvieron podemos decir que tienen una mayor capacidad creativa y mayores logros creativos aquellas alumnas que realizan arte, actuación y artesanías y obtienen mayores logros creativos quienes realizan danza y música.

Teniendo en cuenta lo anterior, puedo decir que los alumnos que realizan actividades de ocio tienen mayores logros creativos y tienen una mayor capacidad creativa respecto de los que no realizan estas actividades. Es ciertamente importante que los alumnos realicen actividades extra-académicas que generen bienestar y satisfacción personal; la participación en estas actividades le permite al sujeto desarrollar un rol creativo, crear vínculos con otras realidades, aprender nuevas formas de expresarse y desenvolverse en distintos espacios. Es imprescindible fomentar el desarrollo de la creatividad desde la temprana edad, ya que aquí es donde el niño está continuamente imaginando, creando y creyendo en sus ideas.

El aula es el ámbito más importante en el proceso del desarrollo de la creatividad, ya que allí los sujetos aportan sus ideas, soluciones e interrogantes acerca de algún aspecto en particular. Los docentes son los encargados de escuchar, reflexionar e interpretar esas ideas ya sean adecuadas o no, ya que es importante para el sujeto saber que es escuchado y entendido, siempre en el convencimiento de que equivocarse no está mal, sino que parte del proceso de aprendizaje.

A manera de propuesta y como futuras líneas de investigación podrían considerarse:

-Analizar relaciones entre ocio y creatividad en jardines de infantes, nivel primario y secundario.

- Estudiar procesos creativos en alumnos con mayor rendimiento académico.

- Indagar relaciones entre actividades de ocio y rendimiento académico.

- Investigar la participación en actividades de ocio y el desenvolvimiento del sujeto en el aula y su entorno.

- Revisar el cuestionario de acciones creativas y tiempo libre, incluir otras preguntas, poner preguntas referidas a los sentimientos, emociones, valores, preguntas relacionadas a la actividad de ocio.

Se desarrollan a continuación propuestas de trabajo tendiente a incrementar el desarrollo de la creatividad de los alumnos a través de diversas actividades. Como ya hemos mostrado a lo largo de este trabajo, los alumnos que realizan actividades de ocio serio obtienen mayores logros creativos y tienen una mayor capacidad creativa que los alumnos que no realizan estas actividades.

Con el objetivo de fomentar la creatividad se podrían proponer:

- Charlas y debates invitando a Profesores de Educación Física con el fin de informar y reflexionar con alumnos acerca de la importancia de la actividad física.

- Invitar a profesores y alumnos pertenecientes a los talleres de danza, actuación, arte de la universidad para incentivar a los alumnos a realizar estas actividades exponiendo lo que ellos realizan durante el desarrollo del taller.

- Invitar al director del Departamento de Arte y Cultura con el fin de informar a los alumnos sobre las actividades extra-curriculares que se pueden realizar dentro del campus universitario.

- Empezar capacitaciones y talleres para profesores acerca de nuevas estrategias de enseñanza e innovaciones tecnológicas.

- Generar charlas con profesores acerca de nuevas estrategias de enseñanza, nuevas tecnologías, innovación, motivación y creatividad.

Considero de gran relevancia los resultados obtenidos en esta investigación y creo necesario seguir indagando acerca de estas temáticas, para obtener mayor información y conocimiento acerca de las actividades de ocio que realizan los alumnos, no solo en la carrera Licenciatura en Psicopedagogía, si no en todas las carreras y niveles educativos. La creatividad es un tema que ha crecido en importancia en los últimos años, por lo que hay mucho por investigar y conocer sobre el mismo. Como hemos visto a lo largo de este trabajo, la creatividad está presente en todos lados y en cualquier momento.

Referencias bibliográficas

- Armesto, M. C. (2001). Creatividad y Autoconcepto: Un Estudio con Estudiantes de Psicología. *Rev. Interamerican Journal of Psychology*, 35 (1): 79-95.
- Chacón Araya, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Rev. Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 5 (1). Recuperado de <http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/9120>
- Chiecher, Elisondo, Paoloni y Donolo (en prensa) Creatividad, género y rendimiento académico en ingresantes de ingeniería. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*.
- Corbalán, J. S., Martín, F., Donolo, D., Alonso, C., Tejerina, M., Limiñana, R.M. (2003). *Test CREA. Inteligencia Creativa. Una media cognitiva de la creatividad*. Ed. TEA. Madrid.
- Cuenca, M. (2000). *Ocio humanista. Dimensiones y manifestaciones actuales del ocio*. Documentos de estudio de ocio. Universidad de Deusto. Bilbao.
- Echevarría, H. (2005). *Los diseños de investigación y su Implementación en Educación*. Homosapiens. Rosario.
- Donolo, D. y R. Elisondo (2007) Creatividad para todos. Consideraciones sobre un grupo particular. *Revista Anales de Psicología*, 23 (1): 147-151.
- Elisondo, R. (2015) La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 15, 3 pp.1-23.
- Elisondo y Donolo (2014) Interculturalidad, apertura a experiencias y creatividad Aportes para una educación alternativa. *Revista Red*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/547/54731315004.pdf>
- Elisondo, R. y D. Donolo (2014) Sin límites ni fronteras. Ideas para permitir la creatividad en educación. En Paoloni, Rinaudo y González. *Cuestiones en Psicología Educativa. Perspectivas teóricas y metodológicas orientadas a la mejora de la práctica educativa*. <http://www.cuadernosartesanos.org/educacion.html>

- Elisondo, R., Donolo, D. y M. C. Rinaudo (2012) Espacios comunitarios cotidianos. El arte como oportunidad para ser, crear y transformar. *Revista Arte y Sociedad*, 1. Recuperado de <http://asri.eumed.net/1/edr.html>
- Elisondo, R., Rinaudo, M. C. y D. Donolo (2011) Actividades inesperadas como oportunidades para la creatividad. Contextos creativos en la Educación Superior Argentina. *Revista Innovación Educativa*, 11 (57), 147-156. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179422350016>
- Elisondo, R., D. Donolo y M. Rinaudo (2009) Ocasiones para la creatividad en contextos de educación superior. *Revista de Docencia Universitaria*. Recuperado de <http://revistas.um.es/redu/article/viewFile/92571/89061>
- García, R. y Torres, G. (2009). La danza y su valor educativo. *Rev. Digital*, 138. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd138/la-danza-y-su-valor-educativo.htm>
- Gómez, M. y Lagos, C. (2015). *Actividades extra-académicas, Formación Profesional y Creatividad. Perspectiva de los estudiantes de grado*. Trabajo Final de Licenciatura. Universidad Nacional de Rio Cuarto. Inédito.
- Hernández Mendo, A (2000). Acerca del ocio, del tiempo libre y de la animación sociocultural. *Rev. Digital*, 23, 1-10.
- Hormigos, J. y Cabello, A. (2004). La construcción de la identidad juvenil a través de la música. *Revista Española de Sociología*, 4 (1): 259-270. Recuperado de <http://www.fes-sociologia.com/files/res/4/11.pdf>
- Klimenco, O. (2008). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. *Rev. Educación y Educadores*, 11 (2), 191-210. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83411213>
- Monereo, C. y Solé, I. (1996). *El asesoramiento psicopedagógico: una perspectiva profesional y constructivista*. Alianza. Madrid.
- Moreno, J.A., Pavón, A., Gutiérrez, M. y Sicilia, A. (2005). Motivaciones de los universitarios hacia la práctica físico-deportiva. *Rev. Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 5 (19): 154-165. Recuperado de <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista19/artmotivaciones7.htm>
- Moreno, J. A. y Rodríguez, P.L. (1995). Las actividades físicas en la naturaleza a través del ocio, la recreación y la educación: un nuevo paradigma de actuación del especialista

- en educación física. En Rodríguez, P. *Perspectivas de actuación en educación física*. (pp.103-119). Editum. Madrid.
- Moyetta, L. y Valle, M. (2006). Asesoramiento psicopedagógico y cambio en el sistema escuela. Jornadas de Investigación Facultad de Ciencias Humanas. *Rev. Cronía Sociedad, Educación y Aprendizaje*, 5 (1): 1-10.
- Munné, F. y Codina, N. (1996). Psicología Social del Ocio y del Tiempo Libre. En Alvarado, J.L., Garrido, A. y Torregrosa, J.R. *Psicología Social Aplicada*. Editum. España.
- Pascuala, M. (1999). Creatividad y motivación en la enseñanza de la literatura. *Centro Virtual Cervantes*, 1, 311-335. Recuperado de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_33/congreso_33_25.pdf
- Pozo, J.I. y Monereo, C. (2003). Monereo, C., y Pozo, J. I. (2003). La cultura educativa en la universidad: nuevos retos para profesores y alumnos. La universidad ante la nueva cultura educativa. Enseñar y aprender para la autonomía (pp.15-30). Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Carles_Monereo/publication/270158713_La_Universidad_ante_la_nueva_cultura_educativa_ensenar_y_aprender_para_la_autonomia/links/54a1566f0cf267bdb902b593/La-Universidad-ante-la-nueva-cultura-educativa-ensenar-y-aprender-para-la-autonomia.pdf
- Romero, A. E. (2012). Diseño, creatividad y arte. La brillante idea de Fernando Poggio. *Creación y Producción en Diseño y Comunicación*, 91. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/415_libro.pdf#page=81
- Santamaria, M. L. (2000). *Ocio, calidad de vida y discapacidad*. Documento de estudio de ocio. Universidad de Deusto Bilbao.
- Stebbins, R. (2000). Declaración Internacional de World Leisure and Recreation Association. Educación para el ocio serio. Canadá. Recuperado de <https://ciio.files.wordpress.com/2010/05/declaracion-para-el-ocio-serio.pdf>
- Suárez, J. y Tomás, E. (1999). Estilos de vida, cultura, ocio y tiempo libre de los estudiantes universitarios. *Rev. Psicothema*, 11 (2): 247-259.

- Toro Alé, J.M. (1983). Creatividad y literatura: hacia una metodología creativo-lúdica de la composición escrita. Centro Virtual Cervantes. Recuperado de http://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce06/cauce06_08.pdf
- Vaillancourt, G. (2009). Música y Musicoterapia. Su importancia en el desarrollo Infantil. Madrid. Recuperado de <http://image.casadellibro.com/capitulos/9788427716315.pdf>

Capítulo 4

50 Pócimas mágicas para la creatividad en educación

María Fernanda Melgar y Romina Elisondo

Tal como se observa en las investigaciones presentadas en el capítulo 2 y 3, las actividades extracurriculares y las propuestas fuera de las aulas promueven el aprendizaje y la creatividad en tanto suponen resolver problemas prácticos, apelar a diferentes conocimientos e interactuar con grupos diversos. Las propuestas educativas extra áulicas favorecen el cuestionamiento, el pensamiento divergente y las producciones originales, ‘rompen con la rutina’, posibilitando intersticios para la creatividad. Con base en estas consideraciones teóricas y a los resultados de investigaciones previas, hemos diseñado propuestas educativas fuera de las aulas con el propósito de promover la creatividad en el próximo apartado describimos brevemente algunas propuestas desarrolladas y luego mencionamos

Bibliotecas, museos y docentes inesperados: algunas propuestas

En este apartado nos interesa comentar algunas propuestas que hemos desarrollado en el marco de diferentes cátedras y carreras de la Universidad Nacional de Río Cuarto. Las propuestas se realizaron con diferentes grupos y en diversos momentos y contextos, sin embargo algo tienen en común: el propósito de generar espacios novedosos fuera del aula para aprender y crear nuevos conocimientos

Propuesta en museos: el efecto mariposa y las experiencias memorables

Silvia Alderoqui (2008) en una ponencia acerca de la relación entre jóvenes y museos señala empleando la metáfora del *efecto mariposa*³ que es vital que los jóvenes, y agregaríamos que cualquier sujeto, tenga experiencias memorables en los museos, ya que influenciará sus contratos futuros con las oportunidades culturales. Las experiencias memorables son aquellas que generan resonancias en aspectos de la vida de las personas, sus realidades actuales, pasadas o deseadas, y que les sirven para confirmar, elaborar, modificar y comprender su propia identidad (Alderoqui y Pedersoli, 2011).

Hace un tiempo planteábamos la idea de *salir del aula* Melgar y Donolo (2011) enfatizábamos sobre la necesidad de generar contextos de aprendizaje, entendidos como algo más que los ambientes físicos, algo así como configuraciones particulares donde se entrelazan personas, objetos, contenidos, lugares, tareas y propósitos (Rinaudo, 2014). Nos resulta poderosa la idea de *contextos como redes entrelazadas*, principalmente porque permiten pensar que casi cualquier situación puede convertirse en una oportunidad para aprender, o que cada persona puede encontrar en los espacios más diversos contextos para aprender.

Centrados en la idea de configurar contextos, ocasiones y oportunidades para aprender, que permitieran a nuestros estudiantes salir del aula nos propusimos generar una serie de visitas a museos. Desde 2008 hasta la actualidad visitamos museos físicos y virtuales con estudiantes de carreras de grado, guiados por la idea de la formación cultural y experiencial como invitación para pensar en intervenciones futuras como profesionales. Entendemos a los museos como lugares sociales, educativos, de disfrute, espacios para la creatividad que permiten interacciones con artefactos de la cultura, espacios donde informarse, conocer, en síntesis, espacios para ciertas vivencias y experiencias que solo allí se producen. Autores como Doering (2010) plantean que las personas se acercan a los museos buscando experiencias sociales, cognitivas, con objetos e introspectivas, cada sujeto se acerca con alguna motivación particular. A modo de reconstrucción del proceso que hemos seguido en

³ “*Si agita hoy, con su aleteo, el aire de Pekín, una mariposa puede modificar los sistemas climáticos de Nueva York el mes que viene*” J. Gleick. Señala Alderoqui (2008) que esta metáfora es empleada por la Física y la Teoría del Caos para explicar las características del comportamiento de un sistema caótico, en el que las variables cambian de forma compleja y errática, haciendo imposibles las predicciones más allá de un determinado punto, que recibe el nombre de horizonte de predicciones.

la configuración de contextos creativos y poderosos para aprender desde la universidad, presentamos una sucesión de propuestas desarrolladas en estos años. Cada propuesta resulta una continuidad, pero a la vez una ruptura con la anterior, intentando siempre implementar algún elemento de innovación.

1. Los primeros pasos, las primeras visitas. Los museos tienen diversas funciones sociales, entre ellas la educativa. Desde diferentes corrientes como la Nueva Museología y la Museografía Didáctica la educación aparece como una herramienta clave para poner a los visitantes en el centro de la actividad de los museos. En este sentido, desde el campo de la Psicología, Psicología Educativa, del Aprendizaje y Social, entre otras es posible pensar en los procesos de aprender de las personas en museos. Los enfoques socioconstructivos del aprendizaje ofrecen perspectivas para visualizar a los museos como contextos de educación. Considerando estas ideas, decidimos diseñar una secuencia instructiva dentro de la cátedra Didáctica cursada por estudiantes de diferentes carreras tales como Psicopedagogía, Educación Especial, Profesorado de Física, Química y Educación Inicial.

En la secuencia se pensaron actividades antes, durante y después de la visita. Las primeras tuvieron por objetivo conectar a los estudiantes con los museos que visitaríamos, ofrecer información para conocer recursos para trabajar contenidos patrimoniales, así como algunos organismos nacionales e internacionales relacionados con la cultura y la educación.

Durante la visita, los estudiantes tuvieron la oportunidad de conocer el Museo Histórico Regional de la ciudad de Río Cuarto (un grupo que no puedo viajar), y el Museo de Ciencias Naturales y de Antropología de la ciudad de Córdoba. Con cada museo se concertó previamente cuáles serían los objetivos de la propuesta. Los estudiantes trabajaron en grupos, sus producciones fueron materializadas en un cuaderno de viaje, en el que reflexionaron entre otros aspectos acerca de la relación museos y formación profesional y museos y educación. En grupos diseñaron posibles propuestas para concretar visitas en su futuro profesional.

Después de la visita se realizaron intercambios sobre la experiencia de manera oral. Del análisis de las producciones de los cuadernos de viaje y de los cuestionarios administrados en los diferentes momentos de la secuencia pudimos conocer las percepciones en términos de valoraciones de los estudiantes acerca de las visitas a museos. Según los estudiantes la visita les permitió profundizar sus conocimientos en el campo disciplinar específico (Didáctica) pero también fue valorada de manera positiva como parte de su formación académica,

sociocultural y afectiva. Desde el punto de vista académico pudieron establecer relaciones entre los conceptos teóricos trabajados en el aula y la práctica, pensar su rol profesional desde experiencias concretas. Desde su formación sociocultural para algunos significó su primer acercamiento a un museo, a compartir con los compañeros en otro ámbito y conocer otra ciudad. Además se valoró el hecho de salir de la universidad como una experiencia importante en la carrera universitaria, ya que en escasas oportunidades los alumnos salen del ámbito universitario para entrar en contacto con otras instituciones. Desde lo afectivo los estudiantes calificaron la experiencia como interesante, enriquecedora, motivadora, hermosa, entre otros.

Compartir con otros en un ámbito diferente al aula universitaria, experimentar otras formas de educación, conocer un nuevo espacio, entrar en contacto con diferentes objetos del patrimonio cultural y natural y revisar las propias prácticas en torno a los museos son algunos de los aspectos que destacaron los estudiantes de la experiencia. Considerando la percepción del grupo de estudiantes que realizaron la experiencia pudimos identificar dimensiones valoradas en la formación profesional, que van más allá de la mera formación disciplinar. Las visitas a museos tuvieron para los estudiantes un rol importante en la formación profesional porque permitieron entre otros aspectos acceder a conocimientos, emociones, lugares y relaciones (Melgar y Elisondo, en prensa).

2. *Un museo, en un aula.* Según diversos autores (Guisasola y Morentin, 2007, 2010) cuando las visitas a museos están integradas en los programas y los objetivos se explicitan se logra aprovechar mejor. ¿Cómo hacer para conectar la idea de museo con la vida cotidiana? Se nos ocurrió que podíamos trabajar desde las significaciones afectivas cotidianas, desde aquellos objetos que para cada historia personal *significan algo* por diferentes razones. Era importante poder presentar a los museos desde otro lugar, desde uno más cercano. Trabajamos fuertemente con una actividad antes de visitar el museo.

La propuesta se desarrolló con tres grupos de estudiantes de diferentes carreras (Psicopedagogía, Educación Especial y Educación Inicial), de diferentes años (1ro, 3ro, 4to y 5to) y en distintos momentos (mayo, septiembre y octubre). En total participaron 175 sujetos que realizan sus estudios en la UNRC. La consigna fue “traer a clase un objeto que tuviera un valor por lo que representaba para su historia personal, familiar, cultural”. El día de clase *invertimos* (Elisondo, 2015) el aula, corrimos los bancos, hicimos una ronda como

en el jardín de infantes y nos dispusimos en torno a la valija, como si fuera un fogón. Siempre cuesta romper el hielo, por eso una de las docentes comenzó contando porqué había llevado su objeto, qué significaba para ella. Uno a uno cada estudiante contó acerca de su objeto.

En la segunda parte de la actividad se solicitó a los estudiantes que se dividan en grupos y que cada uno elija un objeto diferente al que había traído. Cada equipo debía imaginar, crear *una historia que conectara a los diferentes objetos*. Los temas de las narraciones fueron diversos: leyendas en torno al amor, historias sobre vivencias de la formación académica, historias sobre valores sociales, entre otros. Luego, los estudiantes salieron del aula e ingresaron nuevamente para ‘visitar’ las colecciones construidas. Esta actividad nos permitió reflexionar acerca de la idea de *patrimonio cultural* como construcción social, no como herencia. El patrimonio cultural como construcción que involucra los bienes materiales e inmateriales que representan memorias individuales y colectivas (Martini, 2007). Se dialogó acerca del carácter ideológico de los museos, las voces y discursos que circulan y aquellas que están ausentes.

Luego de la construcción del museo en el aula, realizamos una visita al Museo Tecnológico Aeroespacial de la localidad de Las Higueras. La experiencia fue a partir de una visita guiada por las tres salas del museo. Durante la visita los estudiantes se apropiaron de los espacios del museo, realizaron preguntas, exploraciones, tomaron fotografías, se observó un clima de alegría y distensión. Después de la visita, a partir del análisis de informes realizados por los estudiantes pudimos identificar que valoraron el *salir de las aulas universitarias* para experimentar y vivenciar otros espacios educativos, enfatizaron sobre lo interesante de compartir experiencias con los compañeros fuera de las aulas y destacaron la importancia de visitar el museo para recrear y resignificar aspectos de la vida comunitaria. El museo permite construir múltiples sentidos sobre el pasado articulando historias personales y sociales, los objetos son interpretados de diversas maneras por los sujetos según sus experiencias y condiciones individuales y colectivas. No todos construyen los mismos sentidos sobre lo observado en el museo, tampoco las historias allí narradas son interpretadas de la misma manera por los participantes (Melgar y Elisondo, 2017)

3. *Abriendo ventanas, dando clicks*. El mundo de los museos no ha quedado afuera de la influencia de las TIC, en este sentido la incorporación de tecnologías vinculadas a la realidad aumentada, uso de pc, audiovisuales, sonidos, entre otros permiten generar en los museos

físicos verdaderos ambientes inmersivos. Pero el empleo de las TIC no queda solo acotado a los museos físicos, sino que posibilita la generación de verdaderas experiencias museísticas a partir de sitios web: los museos virtuales.

Schweibenz (2004) señala que existen diferentes tipos de museos en internet: el museo catálogo, el museo del contenido, el museo educativo y el museo virtual propiamente dicho. En general pueden ser definidos como “una colección de objetos digitales relacionados lógicamente entre sí, compuesta mediante diferentes medios que, gracias a su capacidad de ofrecer conectividad y diferentes puntos de acceso, se brinda a trascender los métodos tradicionales de comunicación e interacción con los visitantes; no tiene una ubicación o espacio reales, sus objetos y la información relativa a ellos pueden diseminarse por todo el mundo” (pp.:1)

Los museos virtuales ofrecen verdaderas oportunidades de ampliar los límites de acceso al conocimiento, la cultura y la educación, posibilitando interacciones con artefactos de todas partes del mundo. La incorporación de las visitas a museos virtuales se justifica desde una mirada pedagógica que pretende ofrecer nuevos escenarios y herramientas para aprender, aumentar, abrir y descentralizar la educación (Badilla, 2007, Elisondo, 2015a).

De paseo por un museo virtual I. En su primera implementación la visita a museos virtuales se realizó con un grupo de estudiantes de las carreras de Psicopedagogía y Educación Especial. Los estudiantes trabajaron en grupos de cerrados de Facebook constituidos por los docentes, la tarea se vinculó a la exploración de los museos virtuales de *Google Art and Culture*. El trabajo se organizó en tres semanas, durante la primera los integrantes de cada grupo debían presentarse en el espacio virtual creado para trabajar y debían elegir uno de los museos ofrecidos; durante la segunda semana debían describir el espacio del museo y en la tercera semana podían elegir entre crear una colección en línea o diseñar una actividad de aprendizaje. La resolución de toda la tarea se presentaba en un informe por escrito.

Como aspectos positivos de la tarea se mencionó la posibilidad de trabajar en un entorno virtual, la amplitud de la consigna, los tiempos dedicados a la resolución y procesos de feedback realizados por los docentes en el desarrollo de la misma y poder conocer museos virtuales. Entre los aspectos negativos, se mencionaron escasa participación y compromiso de algunos estudiantes, falta de tiempo y la preferencia por el trabajo presencial, dificultad de encontrar un modo de trabajo, falta de acceso a Internet, escasos contenidos publicados

en español en los museos elegidos y falta de herramientas del sitio Web para poder realizar el trabajo deseado. La mayoría de los estudiantes mencionó como interesante que desde la Universidad se promuevan experiencias de este tipo, que permitan el uso educativo de herramientas como Facebook (Melgar et al.; 2017)

De paseo por un museo virtual II. Al finalizar la primera implementación de la tarea, algunos estudiantes refirieron a que les hubiese gustado trabajar con museos de nuestro país y otros mencionaron que no todos los contenidos elegidos permitían crear una colección en línea. Considerando estos argumentos, decidimos realizar dos modificaciones al diseño; trabajar con museos virtuales de nuestro país de arte y de ciencias y a partir de la elección de un contenido editar un blog. La organización de la tarea fue similar al diseño I, se trabajó en grupos cerrados de Facebook, los grupos fueron constituidos por los docentes y coordinadores de la tarea y en cada semana de trabajo se concretaba una parte de la propuesta. En la primera semana se presentaron los integrantes y se exploraban los museos; en la segunda se describía y presentaba el espacio elegido y en la tercera se editaban los blogs.

Los estudiantes valoraron positivamente la participación de todo el grupo en la elaboración de la respuesta a la actividad; la realización de la tarea en un entorno virtual; la conformación de grupos al azar; conocer y aprender sobre museos virtuales; aprender a hacer un blog y compartir información; aprender herramientas y formas de trabajo nuevas; emplear Facebook con fines académicos, entre otros. Como aspectos negativos se mencionó el acceso limitado a internet; la escasa participación de algunos integrantes del grupo; la falta de tiempo para cumplimentar la tarea; la resolución en entorno virtual; no encontrar relación de la tarea con los contenidos de la materia, entre otros. En relación a los aprendizajes los estudiantes consideraron que estuvieron relacionados al manejo de tecnología, al trabajo en equipo, a los contenidos de la materia, y a los museos virtuales y blogs. Todos los estudiantes pudieron identificar algún tipo de aprendizaje, nadie señaló la *opción ninguno* como respuesta a la pregunta (Melgar et al, 2017). Los museos virtuales habilitan formas específicas de relacionarse con el patrimonio, las culturas, las creativities sociales, las ciencias, las artes. En general, los estudiantes suelen sorprenderse con la cantidad de información y contenidos disponibles en ellos. También reconocen que estos espacios habilitan nuevas maneras de aprender y que resultan interesantes para sus profesiones (Usorach, Melgar y Elisondo, 2016).

Docentes inesperados. Un ingeniero en una clase de Psicopedagogía

Entendemos la creatividad como potencial que tienen todas las personas, y consideramos que ciertas características de los contextos posibilitan el despliegue de la misma. Desde diferentes perspectivas se reconoce el valor de lo inesperado y la sorpresa (Elisondo y Melgar, 2016; Melgar et al., 2016; Ballarini, 2015) como aspectos que al ‘romper’ con la rutina posibilitan ‘intersticios para lo creativo’. En los contextos educativos, se ha analizado el papel de docentes inesperados, invitados que no forman parte del plantel estable de docentes de una cátedra, aquellos que no son anticipados por los estudiantes, no son esperados pero sí, bien recibidos (Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2011). Los docentes inesperados son especialistas, profesionales y trabajadores que desarrollan actividades que resultan interesantes desde la perspectiva de la cátedra para contar algo sobre un contenido. En general, sus experiencias aparecen como la ‘pata práctica de la teoría’.

Desde múltiples perspectivas se ha observado que lo sorprendente, lo novedoso y lo inesperado promueve el recuerdo y la vivencia de experiencias y emociones significativas. También desde las perspectivas socioculturales del aprendizaje se reconoce el papel de las interacciones con otros en la construcción de conocimientos. Situados desde estas perspectivas contamos una experiencia que venimos realizando desde 2015 (Melgar et al, 2016).

Un ingeniero en una clase de psicopedagogía, es una propuesta que tiene por objetivo reflexionar sobre la medición en Psicología y Educación a partir de una experiencia alternativa. Convocamos a un profesor de la Facultad de Ingeniería de la UNRC para pensar en una serie de experimentos relacionados a la idea de medir, de definir indicadores de medición, parámetros, problemas que surgen. A partir de los experimentos de Física, vinculados a los conceptos de potencia y energía, se presentaron las normas técnicas vinculadas a la objetividad, confiabilidad y validez en la medición psicológica.

Diseñar una propuesta de manera conjunta entre un ingeniero y una psicopedagoga, no fue tarea fácil, el proceso duró aproximadamente dos meses, los principales desafíos fueron; seleccionar experimentos, elegir y conseguir materiales y significar los conceptos. Todo parecía indicar que íbamos por un buen camino, entonces nos pusimos ¡manos a la obra!

La propuesta del ingeniero, como la identificaron nuestras estudiantes, se implementó la primera vez en dos sesiones durante 2015, luego en posteriores ocasiones se redujo a una sesión de dos horas de duración, aspecto que aprendimos en el transcurso del viaje. La estructura desestructurada de la propuesta, se dividió en dos momentos; en el primero se presentó un marco referencial vinculado a conceptos de energía y potencia y sus correspondientes dificultades para ser medido. En el segundo momento se presentó a los estudiantes un circuito de *juegos y experimentos*: 1) *¡Se hizo la luz!* Los materiales empleados fueron veladores y focos de diferentes vatios. Los estudiantes debían responder ¿cuál era el foco de más potencia? y ¿cómo se daban cuenta? También se mencionaba que podían formular otras preguntas si lo deseaban. Para poder responder a estos interrogantes trabajaron con conceptos tales como indicadores, unidades de medida y otros. 2) *¡Se me vuelan las ideas!* Los materiales fueron dos ventiladores de diferentes potencias. Los estudiantes debían responder ¿cuál era el ventilador de mayor potencia? y ¿cómo se dieron cuenta? Asimismo, teniendo en cuenta los conceptos de energía y potencia se promovía la formulación de otras preguntas. 3) *¡Resistiré!!* Los materiales empleados fueron dos resistencias de agua para termo, dos bols y un medidor. Los interrogantes a responder fueron ¿cuál de las dos resistencias tiene más potencia? y ¿cómo se dieron cuenta? Se sugería que empleando los conceptos de energía y potencia formularan otras preguntas; y 4) *¡Se hizo la luz! Segunda Parte.* Los materiales empleados fueron dos linternas con dinamo. Los interrogantes a resolver fueron ¿de dónde saca la linterna la energía para que funcione el foco? y ¿de qué depende la intensidad? Teniendo en cuenta los conceptos de energía y potencia se les solicitó formular otras preguntas si así lo deseaban.

Compartimos algunas valoraciones realizadas por los estudiantes durante 2017, que fueron recolectadas a través de un cuestionario con ítems de respuestas abiertas. En general los estudiantes valoraron esta actividad de manera positiva, señalaron que pudieron establecer relaciones con su formación profesional y con la materia vinculadas a la idea de medición, les permitió reflexionar sobre aspectos éticos, vincular la teoría con la práctica, tener experiencias generales relacionadas con objetos de la vida cotidiana, reflexionar sobre avances científicos, entre otros. También algunos estudiantes mencionaron que les costó establecer relaciones con los contenidos de la materia, sugieren explicitar más este tipo de vinculación. Como aspectos destacados, se mencionaron las actividades, juegos y

experimentos; la manera, forma y predisposición del invitado, que fue divertido y la pasaron bien; que fue diferente a una clase tradicional. En general, las sugerencias estuvieron relacionadas a explicitar aún más los vínculos con contenidos de la asignatura, que sea hagan más seguido este tipo de propuestas y que se extienda más la actividad en el tiempo. Por otro lado, algunos estudiantes mencionaron que siempre resulta interesante escuchar a invitados de otras carreras. Compartimos la valoración de una estudiante al respecto: “Me gustó mucho que lleven invitados, le da un toque de intriga a la materia de ir y no saber qué va a ocurrir” (Estudiante de Psicopedagogía).

¿La biblioteca como contexto inesperado en la Universidad?

Pareciera que proponer una visita a la biblioteca de la Universidad tiene poco de novedoso e innovador. Sin embargo, las expresiones de los estudiantes durante y después de la actividad demuestran que visitar la biblioteca y realizar búsquedas bibliográficas es una actividad nueva para ellos. La mayoría de los participantes expresó que nunca habían asistido a la biblioteca central de la Universidad para realizar búsquedas de materiales bibliográficos.

La propuesta es muy simple, se les solicita a los estudiantes que se retiren del aula donde habitualmente se dictan las clases y se dirijan a la biblioteca a buscar algunos libros, artículos de revistas y notas periodísticas. Hace cinco años que realizamos esta actividad con diferentes grupos de diversas carreras y etapas de formación (primer año, tercer año y quinto año de las carreras). Los resultados son similares en todos los grupos, los estudiantes valoran positivamente este tipo actividades de aprendizaje y manifiestan interés por participar en más propuesta de este tipo. Los estudiantes sostienen que estas actividades les permiten acceder a conocimientos procedimientos importantes no solo para la asignatura en la que se realiza la propuesta sino para otras situaciones de aprendizaje. Algunos estudiantes identifican potenciales impactos de la propuesta para la práctica profesional y la realización del Trabajo Final de Licenciatura.

En las bibliotecas pueden articularse sin mayores dificultades propuestas de alfabetización informacional, creatividad y aprendizaje de contenidos curriculares específicos. En las bibliotecas pueden hallarse tesoros de

incalculable valor, construir con los estudiantes herramientas referidas a la gestión de la información es bríndales posibilidades infinitas de aprender y desarrollar procesos creativos. En las expresiones de los participantes, se observa claramente cómo la propuesta en biblioteca abre numerosas oportunidades de aprender en otras materias y situaciones de formación académica y práctica profesional. Consideramos que en la biblioteca y en las infinitas posibilidades de leer y encontrar libros que allí se generan, es posible promover procesos de aprendizaje y creatividad en la educación superior. El desafío para el profesorado es abrir las puertas de las aulas y crear ilimitadas posibilidades de enseñar y aprender (Elisondo y Donolo, 2013: 21)

En síntesis, hemos realizado algunas propuestas fuera de las aulas y de los contextos tradicionales de clase con el propósito de ampliar las posibilidades de acceder a conocimientos y perspectivas diversas. Nuestras propuestas se fundamentan en investigaciones en el campo de la creatividad y la educación que indican el impacto positivo de las actividades extra-áulicas y extra-curriculares en los procesos creativos (Davies et. al., 2013; Lin 2011; Amabile, 1996; Davies et al., 2013; Beghetto, 2016). En tanto asumimos perspectivas socioculturales de la educación y la creatividad, consideramos que generar propuestas que propicien intercambios con otras personas, contextos y objetos de la cultura, es potenciar los aprendizajes y la creatividad.

50 ideas para crear contextos creativos

Presentamos 50 ideas porque en la creatividad *la cantidad importa*, tener muchas ideas es necesario para el proceso creativo, de esta manera se amplían las chances de que alguna sea creativa son mayores. Es positivo tener algunas buenas ideas, pero mejor aún es disponer de muchas ideas y luego analizar cuáles son las buenas ideas. Tener muchas ideas amplía el campo de posibilidades de que alguna sea original, creativa o innovadora.

Cuanta más novedad generas, más chance de que alguna de esas cosas agreguen valor, el primer Ipod fue pensado por un equipo de Apple, donde se pensó 3000 formas novedosas de escuchar música...Steve Jobs le dijo piensen 3000 formas de escuchar música, nuevas, no me importa que sirva, no me importa que la

tecnología esté lista, no me importa cuánto cuesta, no me importa que guste, lo único que importa es que sea novedoso (...) de esas 3000 se convirtieron en proyectos 100 ideas, de esos 100 hubo 10 prototipos y de esos hubo 2 lanzamientos al mercado, uno fue el Ipod y el otro un fracaso...(Bachrach, 2014. En Elisondo, 2015b: 177)

Entonces, si nos interesa configurar contextos creativos de enseñanza y aprendizaje, disponer de muchas ideas y alternativas parece promisorio. Las ideas que presentamos no surgen del vacío, emergen de investigaciones teóricas y estudios de experiencias que hemos realizado en diferentes contextos y con grupos diversos. No podemos demostrar relaciones directas entre desarrollar estas ideas y promover la creatividad, es decir no podemos afirmar que haciendo lo que sugerimos todos los docentes y alumnos serán creativos. Sin embargo los análisis realizados indican que las acciones y propuestas que se mencionan a continuación favorecen el pensamiento divergente, la vivencia de experiencias significativas en diferentes contextos y las interacciones con personas y objetos de la cultura, aspectos estrechamente relacionados con la creatividad.

Las ideas:

1. Visitar museos
2. Recorrer bibliotecas
3. Participar en actividades extra-curriculares en contextos formales
4. Participar en actividades de ocio en contextos diversos...
5. Interactuar con docentes y compañeros inesperados
6. Visitar contextos donde se producen conocimientos (laboratorios, universidades, escritorios, escuelas, fábricas)
7. Recorrer espacios virtuales
8. Proponer nuevos contextos de enseñanza y aprendizaje
9. Enriquecer contextos con tecnologías
10. Utilizar recursos educativos abiertos
11. Generar propuestas de alfabetización informacional y promover gestión crítica de la información...
12. Utilizar redes sociales como plataforma para aprendizaje

13. Utilizar plataformas educativas
14. Utilizar buscadores científicos especializados...
15. Hacer un laboratorio en el aula
16. Hacer un museo en el aula o la escuela
17. Hacer un museo virtual
18. Recorrer un museo virtual
19. Hacer una huerta
20. Hacer un experimento social
21. Hacer una radio en la escuela
22. Hacer programas de TV
23. Hacer videos educativos con los alumnos
24. Hacer investigaciones audiovisuales.
25. Hacer juegos y juguetes
26. Hacer juego digitales para enseñar
27. Mirar películas
28. Ver teatro
29. Hacer una obra de teatro
30. Ver a gente bailar, mire intervenciones creativas y colectivas con el cuerpo
31. Hacer biodanza
32. Recorrer su ciudad en colectivo, tome todas las líneas ¿Está seguro que conoce su ciudad?
33. Hacer mapas de sus sitios favoritos y compártartirlos
34. Crear un blog
35. Aléjese de la ciudad, fuera de la luces urbanas, mirar el cielo, descubrir algo nuevo
36. Crear algo con sus manos, no se juzgue, hágalo
37. Encontrar su cuadro favorito, no hace falta saber de arte, solo encontrar uno favorito
38. Hacer experimentos de ciencia
39. Leer el diario, busque alguna noticia interesante, ¡busque seguro hay una!
40. Escribir su propia noticia
41. Mirar el cielo con un telescopio

42. Charlar con algún viejo y con algún niño, son sabios, escúchelo, aprenda de ellos
43. Leer un libro
44. Escribir un poema
45. Reinventar algún juego de mesa clásico
46. Diseñar un desafío ambiental
47. Participar de una ONG
48. Reciclar objetos, diseñe nuevos
49. Identificar necesidades que tiene la gente en su barrio, su lugar de trabajo, su familia
50. Pensar, crear, registrar una idea todos los días

Solo presentamos las ideas, ahora queda en manos del lector, y de sus intereses, elaborar algunos planes para desarrollarlas. Resolver las siguientes actividades puede ayudar en esta iniciativa:

Actividades prácticas o deberes para el hogar

- 1) Elegir algunas de las ideas planteadas más arriba y elaborar el plan para desarrollarlas en los contextos laborales, educativos y de ocio que usted habita.
- 2) Buscar personas que lo acompañen a desarrollar esas ideas y construir planes.
- 3) Realizar las actividades necesarias para que esas planificaciones se concreten.
- 4) ¿Qué logró hacer? ¿Cómo se sintió desarrollando esas ideas? ¿Qué aprendió?
- 5) Proponga otras 50 ideas y compártalas con familiares, amigos y compañeros.
- 6) Construya nuevos planes de acción.
- 7) Ejecute estos nuevos planes.
- 8) Desarrolle más ideas, más planes y más acciones.

Referencias bibliográficas

Alderoqui, S y Pedersoli, C (2011). *La educación en los museos. De los objetos a los visitantes*. Argentina: Buenos Aires. Paidós.

- Alderoqui, S (2008). Juventud y museos: el efecto mariposa. Museos, educación y juventud. Memorias del V Encuentro Regional de América Latina y el Caribe sobre Educación y Acción Cultural en Museos CECA - ICOM. Ministerio de Cultura. Bogotá.
- Amabile, T. (1996). *Creativity in context*. Washington: Westview press.
- Ballarini, F. (2015). REC. Por qué recordamos lo que recordamos y olvidamos lo que olvidamos. Buenos Aires: Sudamericana
- Beghetto, R. (2016). Creative Learning: A Fresh Look. *Journal of Cognitive Education and Psychology*, 15 (1). Recuperado de www.ronaldbeghetto.com/s/BeghettoJCEP_2016-uncorrected-proof-1tby.pdf
- Davies, D., Jindal-Snape, D., Collier, C., Digby, R., Hay, P., y Howe, A. (2013). Creative learning environments in education. A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 8, 80-91.
- Doering, D. Z. (2010). Strangers, Guests, or Clients? Visitor Experiences in Museums, *Curator. The Museum Journal*, 42, pp. 74-87.
- Elisondo, R. y Melgar, M. (2016). *Las ratas y los estudiantes. El poder de la novedad en la educación*. Congreso Internacional de Ciudades Creativas. Universidad Complutense de Madrid, 14-16 de enero de 2016.
- Elisondo, R. y Melgar, M. (2016). Las ratas y los estudiantes. El poder de la novedad en la educación. *IV Congreso Internacional de Ciudades Creativas*. Universidad Complutense de Madrid, enero de 2016. Recuperado de http://congreso2016.ciudadescreativas.es/Ciudades_Creativas_2016_tomo1.pdf
- Elisondo, R (2015a) La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 15 (3), 1-23.
- Elisondo, R. (2015b). Evaluación de la creatividad: análisis de variables alternativas relacionadas con la forma y el contenido de las respuestas en el test CREA. Tesis de Doctorado. Recuperado de <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/334985/TRCE.pdf?sequence=1>.
- Elisondo, R., y Melgar, M. F. (2015). Museos y la Internet: contextos para la innovación. *Innovación educativa*, 15(68), 17-32.

- Elisondo, R., y Donolo, D. (2013). La lámpara maravillosa y la creatividad, Experiencias en la biblioteca. *Creatividad y sociedad*, 21, 1-26.
- Elisondo, R., Donolo, D. y Rinaudo, M. (2011). Docentes inesperados y creatividad: experiencias en contextos de educación superior. *DOCREA*, (1), 103-114.
- Elisondo, R., Donolo, D., y Rinaudo, M. (2009). Ocasiones para la creatividad en contextos de educación superior. *Revista de Docencia Universitaria*, (4)1-16.
- Elisondo, R., Donolo, D., y Rinaudo, M. (2009). Ocasiones para la creatividad en contextos de educación superior. *Revista de Docencia Universitaria*, (4)1-16.
- Guisasola, J. y Morentin, M. 2007. ¿Qué papel tienen las visitas escolares a los museos de ciencia en el aprendizaje de las ciencias? Una revisión de las investigaciones. *Enseñanza de las ciencias: Revista de Investigación y Experiencias Didácticas*. 25 (3): 401-414.
- Guisasola, J y Morentin, M. 2010. *La visita a un museo de ciencias como recurso didáctico para el aprendizaje*. I Congreso Internacional Virtual de Formación del Profesorado. La formación del profesorado en el siglo XXI: propuestas ante los cambios económicos, sociales y culturales. Recuperado el 22 de junio de 2017 de <http://congresos.um.es/cifop/cifop2010/paper/view/11511/8931>
- Lin, Y. (2011). Fostering creativity through education. A conceptual framework of creative Pedagogy. *Creative Education*, 2(3), 149-155.
- Martini, Y. (2007). *Teoría y práctica de un museo. Balance de una pasión*. Córdoba, Córdoba: Del Boulevard.
- Melgar, M.F y Elisondo, R (2017). Museos y educación. Buscando musas. Ed. Sociedad Latina de Comunicación Social. Cuadernos de Educación. La Laguna, España. Recuperado de <http://www.cuadernosartesanos.org/2017/cde06.pdf>
- Melgar, M., Chiecher, A; Elisondo, R. y Donolo D. (2017). Alfabetización informacional. Una tarea en Facebook para explorar museos virtuales. *Revista Ciencia, Docencia y Tecnología*, 28 (54), 216-234.
- Melgar, M., Elisondo, R., Donolo, D. y Stoll, R. (2016). El poder educativo de lo inesperado: Estudio de experiencias innovadoras en la universidad. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 7(2), 31-47.

- Melgar, M. F y Elisondo. R (En prensa). Museos, formación profesional e innovación educativa en la universidad. *Revista Contextos de Educación*. Universidad Nacional de Río Cuarto. Aceptado en septiembre de 2016.
- Melgar, M. F. y Donolo, D. (2011). Salir del aula...Aprender de otros contextos: Patrimonio natural, museos e Internet. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de la Ciencia*, 8(3), pp. 323-333. Recuperado de http://reuredc.uca.es/index.php/tavira/article/viewFile/90/pdf_39
- Usorach, A; Melgar, M.F y Elisondo, R (2016) *Museos, TIC y creatividad: ¿Te animás?* En Ética en la Ciencia y la Vida. En Michelin, D; Peppino, Santiago y Bonyuan, M (Editores). Río Cuarto. Ed. Ediciones Icala.
- Schweibenz, W (2004). Museos Virtuales. Noticias del ICOM 3. Enfoques. Recuperado el 22 de junio de 2017 de http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/ICOM_News/2004-3/SPA/p3_2004-3.pdf.

Las autoras



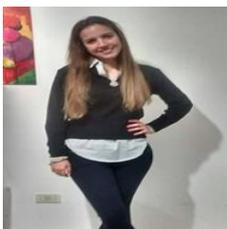
Romina Cecilia Elisondo. Doctora en Psicología. Licenciada en Psicopedagogía. Profesora en la Universidad Nacional de Río Cuarto. Investigadora del Consejo Nacional de Investigaciones científicas y Técnicas (Argentina)



María Fernanda Melgar. Doctora en Psicología. Licenciada en Psicopedagogía. Profesora en la Universidad Nacional de Río Cuarto. Becaria Postdoctoral del Consejo Nacional de Investigaciones científicas y Técnicas (Argentina)



Marysol Gomez. Licenciada en Psicopedagogía por la Universidad Nacional de Río Cuarto. Integrante del Equipo interdisciplinario del Centro de Apoyo “Mirna Merlo” Profesora a cargo del taller de estimulación cognitiva de adultos mayores. Villa Huidobro. Córdoba (Argentina)



Cecilia Lago. Licenciada en Psicopedagogía por la Universidad Nacional de Río Cuarto Acompañante Terapéutico del Servicio Ser Acompañante Río Cuarto. Psicopedagoga del Colegio de la Universidad Nacional de La Pampa



Agustina Nicolau. Licenciada en Psicopedagogía por la Universidad Nacional de Río Cuarto. Acompañante Terapéutico del Servicio Ser Acompañante Río Cuarto Colaboradora de investigación en la Secretaria de Ciencias y Técnica de la UNRC.