

CREATIVIDAD EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO

María del Pilar González Fontao*

Eva Mónica Martínez Suárez*

Universidade de Vigo

RESUMEN

Dentro del proceso de adaptación de los nuevos planes de estudio a los créditos E.C.T.S., se está exigiendo un tipo de docente que pueda dar respuesta a las expectativas de este urgido cambio europeo, entre ellas, planificar, orientar, tutorizar y formar a los estudiantes en conocimientos, estrategias, habilidades y destrezas. En este trabajo pretendemos, de un lado, dar a conocer la importancia de la creatividad como competencia en el contexto universitario y, de otro, reflejar la necesidad de potenciar esta capacidad en la figura del profesor universitario haciendo hincapié en las estrategias que debe de poner en marcha para potenciar la creatividad en el alumnado universitario.

Palabras clave: Creatividad; enseñanza superior; docencia universitaria; competencias universitarias; proceso de adaptación E.C.T.S.; técnicas de creatividad; recursos de enseñanza creativa.

ABSTRACT

Within the process of adaptation of new curricula at the E.C.T.S., are demanding a type of teaching that can respond to the expectations of this change urged Europe, including planning, directing, monitoring and train students' skills, strategies and capabilities. This study is aimed on the one hand, to publicize the importance of creativity and competition in the academic context, and secondly, to reflect the need to enhance this capacity in the post of university professor focusing on the strategies that should put under way to enhance creativity in the university students.

Keywords: Creativity; higher education; university teaching; college skills; adaptation process E.C.T.S.; techniques creativity; creativity teaching resources.

1. INTRODUCCIÓN: ¿LA CREATIVIDAD COMO COMPETENCIA?

Con el proceso de adaptación al proceso de Bolonia, los planes de estudio de las diversas titulaciones universitarias están tomando nuevos enfoques y, sobre todo, se están volviendo sobre términos que parten de un histórico, como son las competencias. El concepto de competencia apareció hace veinte años, asociado al ámbito laboral y profesional para referirse a los requisitos que se debería requerir para tener éxito en un puesto de trabajo (conocimientos, actitudes y habilidades). En este sentido, actualmente parece que se intenta "profesionalizar" la enseñanza universitaria para que nuestros estudiantes puedan hacer frente a los requisitos que se exigen en el mundo laboral una vez terminada su formación universitaria. Parece que las competencias que se demandan en el mercado laboral actual no coinciden con la formación ofrecida desde las instituciones universitarias, de ahí, la

* Departamento de Didáctica, Organización Escolar y Métodos de Investigación

necesidad de un cambio de visión y misión en la enseñanza superior para ofrecer una cierta calidad en la formación de nuestros estudiantes.

Cuando se habla de competencia como término, existe una multitud de definiciones para delimitar el concepto. De las diversas, recogemos las siguientes que consideramos más representativas y clarividentes:

“Constructo molar que se refiere a un **conjunto de conocimientos y habilidades** que los sujetos necesitan para **desarrollar algún tipo de actividad**” (Zabalza, 2003:70).

“Pueden consistir en **motivos, rasgos de carácter, concepto de uno mismo, actitudes o valores, contenido de conocimientos, o capacidades cognoscitivas o de conducta**: cualquier característica individual que se puede pedir de un modo fiable, y que se puede demostrar esa diferencia de una manera significativa entre los trabajadores que mantienen un desempeño excelente” (Dalziel et. al. 1996, *cit.*, Villa y Poblete, 2004:7).

“**Capacidad** de los sujetos de **seleccionar, movilizar y gestionar conocimientos, habilidades y destrezas** para realizar acciones ajustadas a las demandas y fines deseados” (Colás Bravo, 2005:107).

“**Concatenación de saberes**, no sólo pragmáticos y orientados a la producción, sino aquellos **que articulan una concepción del ser, del saber, del saber hacer, del saber convivir**” (Larraín y González, 2007).

Analizando los aspectos comunes a las definiciones presentadas, podríamos decir que las competencias serían un conjunto de conocimientos y capacidades eclécticos que posee una persona para dar respuesta a una tarea de forma eficaz. Siguiendo a Nelson Rodríguez (1996, *cit.*, Villa y Poblete, 2004:6), señala una serie de características que pueden deducirse de las diferentes definiciones del concepto de competencia:

1. Son características permanentes de la persona.
2. Se ponen de manifiesto cuando se ejecuta una tarea o se realiza un trabajo.
3. Están relacionadas con la ejecución exitosa de una actividad, sea laboral o de otra índole.
4. Tienen una relación causal con el rendimiento laboral, es decir, no están solamente asociadas con éxito, sino que se asume que realmente lo causan.
5. Pueden ser generalizables a más de una actividad.

Este autor sintetiza en cinco epígrafes y de forma muy clara las características que debe reunir una competencia y que debemos tener en cuenta si queremos formar a través de ellas. Cuando hablamos de creatividad como competencia universitaria, sabemos que se trata de una capacidad inherente y permanente en la persona que la pone en marcha ante la tarea que la demanda, para dar una respuesta útil y exitosa en el contexto dónde se produce la acción y, del mismo modo, se trata de una capacidad que tiende a dar una visión holística y generalizable a otro tipo de actividades.

Se trata, pues, de una competencia que reúne las cinco características indicadas por Nelson, no obstante, debemos señalar los diferentes tipos de competencias universitarias donde se enmarcaría la creatividad. A través del proceso de adaptación de la enseñanza superior al sistema europeo, se han señalado tres tipos básicos: instrumental, interpersonal y sistémicas. En cada una de ellas se indican una serie de capacidades, destrezas y habilidades que se deben potenciar, como son:

1. Competencias Generales de tipo Instrumental: son aquellas que se dirigen a la adquisición de conocimientos cognoscitivos, habilidades metodológicas, tecnológicas y/o lingüísticas.

- Análisis y Síntesis
- Organización y planificación
- Conocimientos generales básicos
- Conocimientos básicos de la profesión
- Comunicación oral y escrita (lengua propia)
- Conocimiento segunda lengua
- Manejo básico de la informática
- Gestión de la información
- Resolución de problemas
- Toma de decisiones

2. Competencias generales de tipo Interpersonal: hacen relación a las habilidades de tipo individual y social, se relacionan con la inteligencia emocional.

- Capacidad crítica y autocrítica
- Trabajo en equipo
- Habilidades interpersonales
- Capacidad de trabajo interdisciplinar
- Capacidad de comunicación con otras áreas
- Apreciar la diversidad y multiculturalidad
- Capacidad de trabajo en contexto internacional
- Compromiso ético

3. Competencias generales de tipo sistémico: corresponden a capacidades que dan visión global, holística, de conjunto y que sirven para organizar y gestionar las acciones.

- Aplicar los conocimientos a la práctica
- Habilidades de investigación
- Capacidad de aprender (aprender a aprender)
- Adaptación a nuevas situaciones
- **Creatividad (generar nuevas ideas)**
- Liderazgo
- Conocimiento de otras culturas
- Capacidad de trabajo autónomo
- Diseño y gestión de proyectos
- Iniciativa y espíritu emprendedor
- Preocupación por la calidad
- Motivación de logro

De forma gráfica, Villa y Poblete (2004:7-8) indica una serie de categorías dentro de los diferentes tipos de competencias, tal y como se refleja en la siguiente tabla:

CATEGORIA		COMPETENCIA
INSTRUMENTALES	COGNITIVAS	Pensamiento analítico, sistémico, reflexivo, lógico, analógico, crítico, creativo, práctico, deliberativo, colegiado
	METODOLÓGICAS	Organización de tiempo
		Resolución de problemas
		Toma de decisiones
	TECNOLÓGICAS	Planificación
		Pc, herramientas de trabajo
	LINGÜÍSTICAS	Manejo de bases de datos
		Comunicación verbal y escrita
INTERPERSONALES	INDIVIDUALES	Dominio de una lengua extranjera
		Automotivación
		Resistencia y adaptación al entorno
	SOCIALES	Comportamiento ético
		Comunicación interpersonal
		Trabajo en equipo
SISTEMICAS	DE CAPACIDAD EMPRENDEDORA	Compromiso ético o social
		Creatividad
		Espíritu emprendedor
	DE ORGANIZACIÓN	Capacidad innovadora
		Gestión por objetivos
		Gestión de proyectos
	DE LOGRO	Desarrollo de la Calidad
Orientación al logro		
		Liderazgo

Tipos y categorías de competencias universitarias. Tomado de Villa y Poblete (2004:7-8).

Según los autores, la creatividad estaría en la categoría de la capacidad emprendedora, junto al espíritu emprendedor y la capacidad innovadora, todas ellas dentro del tipo de competencias sistémicas. No obstante, tenemos que decir que no estamos del todo de acuerdo con este tipo de clasificación, pues consideramos que la capacidad creativa implica el desarrollo de otras competencias también mencionadas en ese y otros tipos como son la planificación, la automotivación, la toma de decisiones, la resolución de problemas, el pensamiento analítico, sistémico, crítico, etc.

Se trata, pues, de una competencia que implica el desarrollo sistemático y conjunto de otras con el fin de que el alumno adquiera una combinación de imaginación, sensibilidad y habilidad que le permita ver cómo se relacionan y conjugan las partes en un todo. Estas competencias incluyen habilidad para planificar cambios que introduzcan mejoras en los sistemas entendidos globalmente y para diseñar nuevos sistemas. Requieren haber adquirido previamente las competencias instrumentales e interpersonales que constituyen la base de las competencias sistémicas (Villa y Poblete, 2004:9)

Desde nuestro punto de vista se trata de una competencia primordial que por su carácter integral y ecléctico, favorece el desarrollo de otras competencias universitarias. Las competencias referidas a capacidades creativas aluden a cómo los sujetos abordan el trabajo en su conjunto, la búsqueda de soluciones nuevas, generación de ideas, asunción de riesgos, innovación, originalidad, conexión de ideas, entre otras muchas que se relacionan con la creatividad (Zabalza, 2003:70). No obstante, para que el alumnado adquiera esta competencia, además de tener en cuenta las características personales y sociales de los mismos, necesitan de docentes concienciados en potenciarla.

2. ¿QUÉ TIPO DE DOCENTE UNIVERSITARIO ESTAMOS DESCRIBIENDO?

Somos conscientes de la importancia de la creatividad como competencia a desarrollar en la Universidad, pero ¿cómo deben ser los docentes que potencien tal capacidad en sus estudiantes? Lo que principalmente se tiende a pensar es que el profesor que potencia la creatividad en sus alumnos, también es una persona muy creativa. En cierta forma es así, no obstante, todo el mundo tiene capacidad creativa en mayor o menor medida, sólo es necesario saber despertarla del aletargamiento que sufrimos en la adultez y conocer ciertos recursos y técnicas para conseguirlo (Epstein, 2002, Towe, 2004, González y Martínez, 2006).

Está claro que el docente que quiere potenciar la creatividad en su alumnado, debe sentir que esta competencia es fundamental y necesaria en su materia. Por lo que implica elaborar una programación planificada de forma pormenorizada, estableciendo claramente los objetivos que se quieren alcanzar, detallando las actividades y tareas que se van a realizar durante el curso proporcionando una finalidad y significado a las experiencias de aprendizaje e indicando los criterios por los que van a ser evaluados a final del curso. Para ello, debe caracterizarse por ser un profesor capaz de organizar, sintetizar y modificar la información que le da a su alumnado para que sean ellos los que la trabajen de forma creativa.

El docente creativo es una persona que muestra un carácter abierto y flexible, sin miedo al ridículo, con confianza en sí mismo y en lo que hace, capaz de realizar un trabajo continuo y sistemático, con orden, pero no un orden desde un punto de vista rígido, sino más bien maleable. Asimismo, son docentes que muestran interés por el aprendizaje de sus alumnos, son capaces de transmitir esa confianza de sí mismos y, consecuentemente, la valoración de la capacidad creativa a sus alumnos. Tienden a mostrar interés por las ideas innovadoras de sus alumnos y suelen alentar los proyectos personales de éstos. En definitiva, crean un ambiente receptivo, de comunicación bidireccional con el alumnado (Bain, 2007), viendo y sacando el potencial creativo tanto de los alumnos desaventajados como de los aventajados.

Y ¿cómo lo hacen? ¿Cómo son capaces de trabajar de forma creativa y potenciar la creatividad en sus alumnos? Quitando el tópico de que una persona creativa es alguien extravagante y desorganizado, el profesor creativo y que potencia la creatividad trabaja de forma organizada, ofreciendo amplias oportunidades a los alumnos para emplear lo que aprenden como ayuda para discurrir y para la resolución de problemas, estimulando la creatividad con técnicas de preguntas y solución de problemas, dando respuestas creativas y, en la medida de lo posible, utilizan la fantasía como medio para establecer contacto con la realidad. Se puede decir que un docente con estas características correspondería a un docente competente y que realiza buenas prácticas (Bain, 2007)

En síntesis, las características que definen a un docente que es creativo y que potencia la creatividad serían las siguientes:

1. Proporciona de forma clara una finalidad y significado del aprendizaje.
2. Es capaz de realizar un trabajo de forma sistemática y rigurosa.
3. Abierto y flexible, con gran confianza en sí mismo, lo que realiza y enseña creando una atmósfera receptiva con los alumnos.
4. Muestra entusiasmo y respeto por las ideas de los alumnos, alentando los proyectos personales.

5. Estimular la creatividad de los alumnos con técnicas, empleando la fantasía como herramienta de contacto con la realidad y dando multitud de opciones para discurrir y dar soluciones a diferentes problemas.
6. Ante las dudas de los alumnos da respuestas creativas, que susciten en el alumno el cuestionamiento y la indagación de los problemas.
7. Ve y valora el potencial creativo tanto de los alumnos menos brillantes como de los más brillantes.

Siguiendo a Ortiz Ocaña (2005), señala un decálogo del profesor a tener en cuenta y que se indica a continuación:

- **ORIGINALIDAD** en su proyección profesional y desarrollo imaginativo de su labor docente, haciendo interesantes sus clases con elementos poco comunes y curiosidad.
- **DIVERGENCIA** en el acto pedagógico, planteando contradicciones y conflictos a los estudiantes, realizando autorreflexiones sistemáticas acerca de los productos de su actividad pedagógica y de sus estudiantes, utilizando aspectos novedosos para interesarlos.
- **FLEXIBILIDAD** en el trabajo pedagógico y libertad de acción en el diseño didáctico, aceptando opiniones, críticas o comentarios de los estudiantes.
- **DINAMISMO** y variedad de actividades interesantes en la clase, logrando actividad en la misma y un papel protagónico de los estudiantes.
- **AUDACIA** en el proceso pedagógico, utilizando una variada y actualizada bibliografía y asumiendo posiciones riesgosas, con iniciativa, independencia y autonomía.
- **PERSISTENCIA** y tenacidad en sus esfuerzos, búsqueda de nuevas vías de salvación ante un obstáculo, inconformidad con los logros alcanzados, satisfacción por los éxitos; insistencia en ideas pedagógicas que defiende aunque las circunstancias no le favorezcan.
- **OBJETIVIDAD:** Ser claro y preciso en el desarrollo de sus clases, tener un conocimiento profundo de la esfera de su acción educativa y del programa que desarrolla, tener seguridad científica y académica.
- **SOLIDEZ** de criterios educativos, fundamentando y argumentando todo lo que explica en la clase, con confianza en sí mismo.
- **AUTODESARROLLO** en el plano científico y pedagógico, participación en los diversos eventos pedagógicos y científicos con los estudiantes, preocupándose por el desarrollo de cada uno de ellos, mostrando sensibilidad humana y medioambiental.

3. COROLARIO

Está claro que hemos intentado reflejar en este trabajo que para potenciar la creatividad en las aulas universitarias, primero debe haber un sentido de utilidad de la misma tanto por los docentes como por el propio alumnado. Si el profesor pone en práctica acciones que potencien la creatividad de forma mecánica, sin planificar, sin tener confianza en la utilidad de las mismas, resulta un trabajo

ineficaz. Lo mismo ocurre con el alumnado universitario que no confía en este tipo de metodología, si no cree ni interioriza la importancia de mejorar, desarrollar, progresar, innovar, difícilmente podrán ser creativos.

Se trata, pues, de una apuesta común entre profesores y alumnos. Los primeros deben planificar y favorecer un entorno positivo para trabajar creativamente, para lo que es necesaria una actitud adecuada para ello y, para los segundos, es necesario que interioricen esa visión positiva de la creatividad del docente, lo que implica un gran carisma del mismo ante sus alumnos.

Ya que nos movemos en el nuevo marco europeo de la enseñanza superior, no queremos terminar este trabajo sin dar una serie de recomendaciones a los profesionales que muestren interés en potenciar la creatividad en sus alumnos a través de un modelo de potenciación de la creatividad. Nos basamos en el “Modelo de la Rueda” que Sanz de Acedo y Sanz de Acedo (2007) proponen y que, bien aplicado y contextualizado al ámbito educativo universitario, puede ofrecer buenos resultados. Describimos el mismo en sus ocho fases:

PRIMERA: reunir y organizar información. Lo que implica:

- Recordar conocimientos previos.
- Realizar conexiones de la lección con otros temas de la misma u otras disciplinas.
- Ampliar vocabulario.
- Organizar las partes de la tarea.
- Formular preguntas sobre el tema y pensar sus respuestas.

SEGUNDA: Identificar la tarea. Lo que implica:

- Definir claramente los objetivos.
- Seleccionar la estrategia de trabajo.
- Precisar los criterios de evaluación.

TERCERA: Generar ideas. Lo que implica:

- Emitir diversidad de opiniones relacionadas con el tema (uso de técnicas de creatividad).
- Ir más allá de la información evidente.
- Comparar datos e informaciones.
- Consultar o compartir con expertos materiales, métodos e ideas.

CUARTA: Decidir. Lo que implica:

- Priorizar las ideas.
- Analizar si lo que se va a realizar corresponde a situación real o imaginaria.
- Planificar el tiempo del trabajo.
- Pensar en las consecuencias de hechos, conductas e ideas.

QUINTA: Verificar la actividad. Lo que implica:

- Seguir con atención cada fase del trabajo y vigilar el progreso.
- Coordinar el tiempo y plazos destinados a cada etapa.
- Cumplir con el plan propuesto.
- Centrarse en lo importante.

SEXTA: Evaluar cómo se hizo la tarea. Lo que implica:

- Valorar los logros.
- Revisar cómo se trabajó.
- Observar errores de acción y omisión.
- Pensar sobre posibles mejoras, anotarlo y planificar nuevas acciones.

SÉPTIMA: Comunicar lo realizado. Lo que implica:

- Presentar el trabajo a los compañeros.
- Interaccionar con otros.
- Examinar el trabajo de los demás.
- Razonar las propias ideas.

OCTAVA: Aprender de la experiencia. Lo que implica:

- Resumir lo aprendido.
- Comparar lo aprendido con los conocimientos previos.
- Transferir lo aprendido a otras situaciones.
- Reconocer los procesos de pensamiento empleados.

Se trata de un procedimiento riguroso y sistemático muy familiarizado con el proceso de investigación, donde su finalidad primordial es ayudar al docente a organizar la enseñanza de su materia y a alumno ejercitar la capacidad de pensamiento divergente, aunque también convergente. Como venimos diciendo requiere de una actitud muy interactiva entre el profesor y el alumno, así como de una clara relación entre contenidos y procesos mentales.

Nos parece un modelo muy adecuado para trabajar en cualquiera de los ámbitos académicos de la enseñanza universitaria (humanidades, tecnológicas, ciencias sociales o experimental y de la salud), si bien es cierto, es necesario saber adaptarlo a las diferentes materias y disciplinas docentes, así como ser flexibles en el tratamiento y utilización de las fases que de él se propone.

Bibliografía

- BAIN, K. (2007):** *Lo que hacen los mejores profesores universitarios* (2^a ed.). Valencia, P.U.V.
- COLÁS BRAVO, M. P. (2005):** La formación universitaria en base a competencias. En M. P. Colás Bravo y J. De Pablo Pons (Eds.), *La universidad en la Unión Europea* (pp. 101-123). Málaga, Aljibe.
- EPSTEIN, R. (2002):** *El gran libro de los juegos de creatividad*. Barcelona, Oniro.
- GONZÁLEZ FONTAO, M. P. y MARTÍNEZ SUÁREZ, E. M. (2006):** Recursos para la planificación creativa. *Innovación Educativa*, 16, 87-97.
- LARRAIN, A. M. y GONZÁLEZ, L. E. (2007):** *Formación por competencias*. [Consultado el 24 de octubre de 2007 en http://www.uis.edu.co/portal/doc_interes/documentos/Formacion_por_Competencias_Larrain.pdf].
- ORTIZ OCAÑA, A. L. (2005):** *¿Quién ha matado mi creatividad pedagógica?* [Consultado el 7 de noviembre de 2007 en <http://www.monografias.com>].
- SANZ DE ACEDO LIZARRAGA, M^a. L. y SANZ DE ACEDO BAQUEDANO, M^a. T. (2007):** *Creatividad individual y grupal en la educación*. Madrid: EIUNSA.
- TOWE, L. (2004):** *¿Por qué no se me ocurrió?* Madrid, Fundación Confemental.

- VILLA, A. y POBLETE, M. (2004):** Practicum y evaluación de competencias. *Profesorado, Revista de curriculum y formación del profesorado*, 8 (2).
[Consultado el 8 de octubre de 2007 en <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/567/56780203.pdf>].
- ZABALZA BERAZA, M. A. (2003):** *Competencias docentes del profesorado universitario*. Madrid, Narcea.