



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

Sembrando el futuro: la revolución en la formación y desarrollo de competencias

Coords.

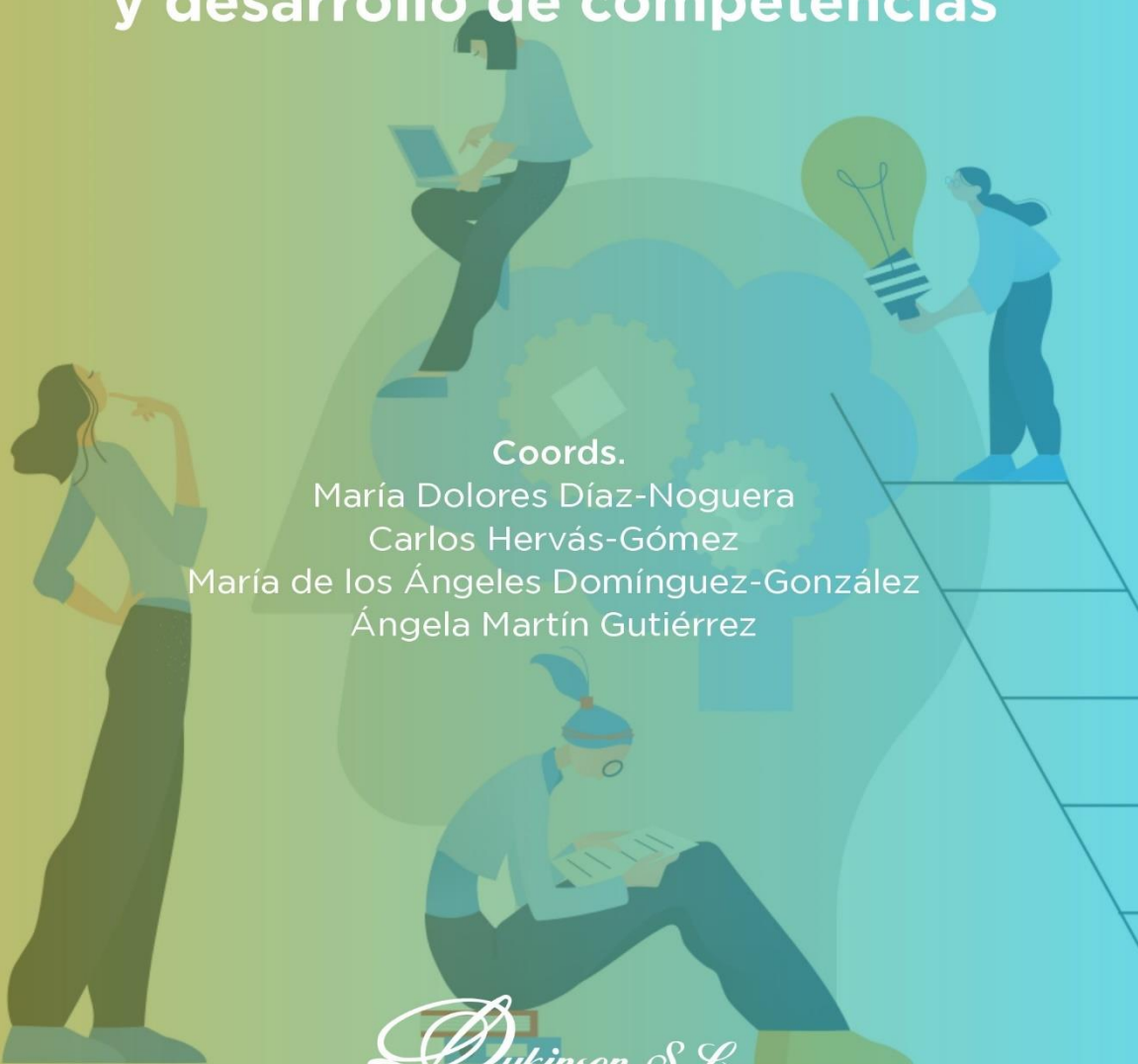
María Dolores Díaz-Noguera

Carlos Hervás-Gómez

María de los Ángeles Domínguez-González

Ángela Martín Gutiérrez

Dykinson, S.L.





COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

SEMBRANDO EL FUTURO:
LA REVOLUCIÓN EN LA FORMACIÓN Y
DESARROLLO DE COMPETENCIAS

Coords.

MARÍA DOLORES DÍAZ-NOGUERA

CARLOS HERVÁS-GÓMEZ

MARÍA DE LOS ÁNGELES DOMÍNGUEZ-GONZÁLEZ

ÁNGELA MARTÍN GUTIÉRREZ

Dykinson, S.L.

2023

SEMBRANDO EL FUTURO: LA REVOLUCIÓN EN LA FORMACIÓN Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2023

N.º 146 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2023

ISBN: 978-84-1170-362-8

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L., ni de los editores o coordinadores de la obra.

Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L. no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

FORMACIÓN EN COMPETENCIAS CREATIVAS DEL DOCENTE UNIVERSITARIO EN EL ESPACIO EUROPEO DE EDUCACIÓN SUPERIOR

MARÍA ASCENSIÓN MIRALLES GONZÁLEZ-CONDE
Universidad Católica de Murcia UCAM

DAVID SÁNCHEZ HERVÁS
Universidad Católica de Murcia UCAM

1. INTRODUCCIÓN

La firma de la Declaración de Bolonia (el 19 de junio de 1999) por parte de 29 países de Europa inició el llamado Proceso de Bolonia cuyo objetivo es reformar el sistema europeo de enseñanza superior para alcanzar un alto nivel de competitividad internacional, facilitar el intercambio de titulados y adaptar los contenidos de los estudios a las necesidades del mercado laboral, todo ello en consonancia con los principios del desarrollo sostenible, la sociedad democrática y la tolerancia, entre otros. Con este fin se construyó el Espacio Europeo de Educación Superior (en adelante EEES) donde se trabaja (ANECA, 2005 a) en el reconocimiento de las titulaciones y en el establecimiento de equivalencias entre cualificaciones que faciliten la movilidad de los trabajadores entre los países miembros.

Dada la complejidad de la armonización y el reconocimiento de las titulaciones entre los distintos países, en este espacio de educación superior compartido, se decidió colocar como eje central de los planes de estudio universitarios al alumno y las competencias que éste va a adquirir como resultados de aprendizaje de las asignaturas que integran cada título, y que lo capacitan para su desarrollo profesional. Por esta razón, la construcción de los sistemas educativos universitarios se han de basar en competencias.

1.1. CONCEPTO DE COMPETENCIA EN EL EEES: COMPETENCIAS CREATIVAS

En el modelo educativo por competencias (ANECA 2004) que marca el EEES para la construcción de las ofertas de enseñanza superior en Europa convergen el conocimiento de carácter teórico -propio del sistema educativo tradicional- con el desarrollo de las capacidades y habilidades de carácter práctico -propias del sistema productivo.

Después de más una década de experiencia en la reforma educativa del sistema universitario español, el concepto de competencia al que se hace referencia en el ámbito del EEES se delimita y describe con claridad en el Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad de la siguiente forma:

(...) los principios en los que se fundamenta el EEES implicaban construir el andamiaje de una formación universitaria focalizada en el estudiantado y en sus competencias, entendidas estas como el conjunto de conocimientos, capacidades y habilidades académicamente relevantes, que le confiere el título universitario alcanzado. (Real Decreto 822/2021, p.119537)

Las competencias, además de referirse a los conocimientos, habilidades y capacidades que alcanzará el alumno en sus estudios, pueden distinguirse por su carácter en: competencias generales, transversales y específicas para unos modelos, o, genéricas, específicas y transferibles para otros. Así mismo, las competencias genéricas (ANECA,2005b; Tena, 2010) se pueden diferenciar en: instrumentales, interpersonales y sistémicas. A su vez, las competencias específicas se organizan en la mayoría de los libros blancos (ANECA, 2004; ANECA, 2005a; ANECA, 2005b) en cuatro bloques que hacen referencia a los conocimientos que se adquieren: competencias disciplinares, competencias profesionales, competencias académicas y otras competencias específicas (Ventura et ál., 2018). El concepto de competencia profesional (ANECA, 2004) parte de la necesidad de acercar la formación a la realidad laboral teniendo en cuenta, por un lado, los constantes cambios tecnológicos que afectan a las distintas profesiones y, por otro, la actualización de la oferta educativa y, en consecuencia, de los profesores.

En este contexto, las competencias creativas comprenden las habilidades inherentes a la capacidad creativa del estudiante y aparecen en las memorias de los estudios universitarios, bien como competencias transversales o bien como específicas. Los conocimientos, habilidades o destrezas y capacidades de las competencias creativas se refieren, entre otras, al pensamiento o inteligencia creativa, la resolución de problemas, la innovación, el trabajo colaborativo, la curiosidad intelectual y, por supuesto, la originalidad o novedad.

La sociedad necesita profesionales creativos e innovadores para su transformación (Hernández Arteaga et. Ál., 2015) lo que ha desencadenado estudios sobre cómo se aborda la enseñanza de la creatividad e innovación en la educación desde la perspectiva competencial. Ambas capacidades requieren de la educación y la experiencia para su desarrollo y, como apunta López Martínez (2008), “han de darse determinadas características o requisitos en el educador, el alumno y en el ambiente o clima del aula-centro” (p.73).

El resultado de los estudios evidencia que la creatividad y la innovación son competencias fundamentales para alcanzar ventajas competitivas en todos los sectores profesionales y de la investigación. Por tanto, es urgente que los modelos pedagógicos se centren en la resolución de problemas y la toma de decisiones para lograr un verdadero cambio de paradigma y que estas competencias sean asimiladas en la educación, la cultura y la realidad empresarial.

1.2. NECESIDAD DE ACTUALIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS EN LOS PLANES DE ESTUDIO DE LOS TÍTULOS UNIVERSITARIOS

El presente estudio se fundamenta en la inclusión de las competencias creativas en las propuestas del EEES como capacidades a adquirir por los alumnos en su formación universitaria. Los libros blancos (ANECA 2004; ANECA 2005a; ANECA 2005b) en los que se sustentan los planes de estudios recogen listados de competencias que debe alcanzar el alumno en los que se encuentran conocimientos y habilidades vinculados a la capacidad creativa del estudiante. La investigación trata de conocer el nivel de formación de los docentes universitarios sobre

creatividad y competencias creativas y cómo dirigir al alumno para que las adquiriera.

Se parte de la escasez de aportaciones sobre la evaluación de la creatividad e innovación como competencia en los estudios universitarios (Tena, M., 2009) y del reconocimiento de nuevas competencias de denominadas *competencias del siglo XXI* (Almerich et ál., 2020) referidas a “competencias de alta habilidad (capacidades de pensamiento superior y competencias de trabajo en equipo) y competencias en TIC (tecnológicas, pedagógicas y éticas)” (p.45).

El contexto de la investigación sobre las competencias creativas en la formación universitaria en España está marcado por tres factores que apuntan hacia el desarrollo de la inteligencia creativa en los alumnos de manera que estén capacitados para la innovación en su futuro profesional y transformen la sociedad en la dirección correcta.

Estos factores son los siguientes: la capacitación en creatividad en todos los niveles de aprendizaje; la inclusión de las competencias creativas en el Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (en adelante PISA) de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (en adelante OCDE) como evidencia de la necesidad imperiosa de formar a la sociedad y capacitarla para la adaptación a los cambios y la innovación para construir un mundo mejor por medio de -y este es el tercer factor contextual- las acciones para lograr los Objetivos de Desarrollo Sostenible (en adelante ODS) marcados a nivel internacional para 2030.

El primer factor se localiza en la existencia del Marco Español de Cualificaciones para el Aprendizaje Permanente (MECU). Es un instrumento de carácter nacional que sirve para “orientar la clasificación, comparabilidad y transparencia de las cualificaciones acreditadas oficialmente” (Ministerio de Educación y Formación Profesional, s.f.) y que se corresponde con el Marco Europeo de Cualificaciones (EQF) para facilitar la movilidad internacional de los estudiantes y los trabajadores en Europa.

Una evidencia de la importancia de la creatividad en todos los niveles de aprendizaje es la inclusión en el programa PISA de la OCDE -cuyo

objetivo “es medir la capacidad de los alumnos de 15 años para utilizar sus conocimientos y habilidades de lectura, matemáticas y ciencias para afrontar los retos de la vida real”- de la medición de las competencias innovadoras desde 2012: resolución creativa de problemas (2012), resolución colaborativa de problemas (2015), competencia global (2018) y pensamiento creativo (2021).

A todo lo anterior se suma la firma en 2015 de los ODS por parte de 193 países con el fin de lograr la igualdad y prosperidad de todas las personas y proteger el planeta. Con este objetivo, se han marcado unas metas a alcanzar en 2030 mediante un plan de acciones para el que se necesita como herramienta imprescindible la creatividad y la innovación de conceptos, herramientas, y procedimientos. El citado Real Decreto 822/2021 alude a esta vinculación de la reforma educativa universitaria con los objetivos mencionados para dar respuesta a la transformación constante que afecta a todos los órdenes a nivel mundial:

(...) una sociedad en permanente mutación demanda a la Universidad una respuesta cada vez más rápida y flexible de las necesidades de formación de profesionales acorde con esas mudanzas. Al mismo tiempo, demanda que esos y esas profesionales surgidos de las universidades sean capaces de liderar dichas transformaciones para construir colectivamente una sociedad (...) claramente alineada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). (pp.119537-119538)

En este contexto es urgente capacitar a los ciudadanos en todos los niveles de aprendizaje -lo que incluye el paso por la universidad- para que adquieran y desarrollen la competencia creativa que incluye la inteligencia creativa, la resolución de problemas, la originalidad y que es el primer paso de la innovación.

2. OBJETIVOS

El objetivo de la presente investigación es conocer la preparación del personal docente universitario sobre las competencias creativas a adquirir por el alumnado en las asignaturas que imparten.

Para ello se estudian las percepciones y creencias sobre la creatividad de los docentes universitarios, así como su formación en creatividad y

cómo evalúan la creatividad de los alumnos en sus asignaturas. Con este fin, se han marcado los siguientes objetivos específicos:

- Conocer qué entienden los profesores por “creatividad”.
- Detectar si han recibido formación específica sobre creatividad.
- Identificar las metodologías utilizadas por los docentes para trabajar la creatividad de los alumnos y los criterios para su evaluación.

3. METODOLOGÍA

La investigación se ha llevado a cabo mediante un diseño metodológico cuantitativo y cualitativo que permite la triangulación de los resultados obtenidos. La metodología incluye la revisión bibliográfica sobre competencias creativas en la educación y en la formación del docente, una encuesta de percepción, creencias y conocimientos sobre la creatividad de los profesores de educación superior en España y un grupo de discusión integrado por una selección de estos docentes universitarios.

Concretamente, se ha realizado un estudio piloto para probar la adecuación de las herramientas metodológicas al objeto de estudio analizado realizado con los profesores de tres Facultades de la Universidad Católica de Murcia (UCAM): Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación, Facultad de Economía y Empresa y Escuela politécnica Superior durante el curso 2022/2023.

3.1. ENCUESTA DE PERCEPCIONES, CREENCIAS Y CONOCIMIENTOS SOBRE CREATIVIDAD DEL PROFESORADO UNIVERSITARIO DE EDUCACIÓN SUPERIOR EN ESPAÑA.

En la construcción de la metodología del estudio se ha seleccionado como procedimiento de recogida de datos la realización de una encuesta cuyo objetivo es conocer las percepciones y creencias sobre la creatividad de los docentes universitarios, así como su formación en creatividad y cómo evalúan la creatividad de los alumnos en sus asignaturas.

Al tratarse de un estudio piloto la población está compuesta por un total de 158 profesores que forman el claustro de tres Facultades de la Universidad Católica de Murcia (UCAM) a los que se envió el cuestionario: 33 de la Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación, 37 de la Facultad de Economía y Empresa y 88 de la Escuela politécnica Superior.

TABLA 1. Cuadro de operacionalidad de las variables actitud, formación, evaluación y valoración de la creatividad.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
ACTITUD HACIA LA CREATIVIDAD DE LOS PROFESORES	DIMENSIÓN COGNITIVA: creencias sobre creatividad	Concepto de creatividad, desarrollo de la creatividad, utilidad de la creatividad y autopercepción	Ítems del 1 al 10
FORMACIÓN EN CREATIVIDAD	REGLADA	Cursos recibidos	Ítems 11-12, 14-15, 18-19
	NO REGLADA	Lecturas	Ítem 13
	AUTORES	Nombres	Ítems 16 y 17
EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD	CONOCIMIENTO	Sistemas	Ítem 20
	ACTUACIÓN	Criterios	Ítem 21
VALORACIÓN SOBRE LA FORMACIÓN EN CREATIVIDAD	EVALUACIÓN	Valoración a favor o en contra y descripción de sistemas de evaluación utilizados	Ítems 21, 22 Y 23

Fuente: elaboración propia

Para elaborar el cuestionario se ha realizado la operacionalidad de las variables que se muestra en la Tabla 1. El cuestionario está compuesto por cuatro secciones: comienza con una cabecera de tres preguntas de identificación del encuestado para verificar que la persona en cuestión forma parte de la población en estudio. A continuación, el contenido se

divide en tres secciones que se corresponden con los aspectos sobre los que se investiga a los profesores respecto a la creatividad: las creencias sobre la creatividad, la formación académica recibida sobre la materia y la evaluación de la creatividad en las asignaturas.

El cuestionario se preparó con tres tipos de respuesta para adecuarlas al contenido de cada cuestión propuesta: escala de Likert, respuesta de alternativa SI/NO y respuestas abiertas. La escala de respuesta de Likert escogida consta de cinco opciones que expresan el nivel de acuerdo respecto del contenido del enunciado. A los términos utilizados en las posibilidades de respuesta se le han asignado valores del 1 al 5, en escala ascendente desde Totalmente en desacuerdo a Totalmente de acuerdo, para calcular y obtener resultados cuantitativos de los ítems de este tipo:

- Totalmente en desacuerdo (Valor 1)
- En desacuerdo (Valor 2)
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo (Valor 3)
- De acuerdo (Valor 4)
- Totalmente de acuerdo (Valor 5)

Las preguntas de identificación del encuestado responden a los criterios de selección de la población en estudio: profesores de universidad de distintas facultades, materias y asignaturas. Además, es necesario conocer si las guías docentes de sus asignaturas contienen competencias creativas.

En la primera sección del contenido se recoge información de las creencias y percepciones sobre la creatividad. Para ello se mide la variable actitud hacia la creatividad de los docentes en la dimensión cognitiva encabezada con el siguiente enunciado: “queremos conocer qué piensa sobre la creatividad y su desarrollo”. La escala de Likert utilizada en esta sección, validada por Miralles y Pintado (2021), está compuesta por 10 ítems que corresponden a los indicadores sobre los conocimientos en creatividad de la dimensión cognitiva de la actitud hacia la creatividad: concepto de creatividad, desarrollo de la creatividad, utilidad de la creatividad y autopercepción.

En la segunda sección se requieren al entrevistado los datos relativos a la formación académica recibida sobre la materia. El enunciado es el siguiente: “En esta sección queremos identificar los conocimientos científicos/académicos que posee sobre la creatividad.”

La sección comienza con una pregunta filtro (ítem 11) que segmenta a los encuestados en dos grupos: los profesores que han cursado algún tipo de estudio sobre creatividad y los que no han recibido formación reglada sobre la materia. El tipo de respuesta es dicotómica Si/No.

El grupo de docentes de respuesta afirmativa pasan a contestar una pregunta vinculada (ítem 12) en la que han de escribir el tipo de formación cursada. Los encuestados que no ha recibido formación pasan directamente a la pregunta 13.

La pregunta 13 se refiere a la lectura de escritos académicos sobre creatividad y la respuesta dicotómica si/no sirve para comprobar la coherencia con el resultado de la 11 y puede aumentar el número de integrantes que, aun sin cursar formación en creatividad, poseen conocimientos sobre la materia. En las preguntas siguientes -14 y 15 - detectamos los profesores que poseen formación sobre las técnicas de creatividad y de qué tipo ha sido.

Para verificar las respuestas anteriores sobre la formación en creatividad y marcar el nivel de conocimiento más cercano a la realidad se introducen las preguntas de confirmación 16 y 17 para que nombren a los autores relacionados con la creatividad que recuerdan.

La sección termina con dos cuestiones -20 y 21- sobre la forma de evaluar los rasgos creativos en los trabajos de los alumnos que arrojarán luz sobre la realidad en la valoración de los resultados de aprendizaje sobre las competencias creativas.

La sección final, en la que se pide al docente que valore la necesidad de que los alumnos sean formados en creatividad durante los estudios de grado universitarios (ítem 22) y la misma necesidad de formación para los profesores (ítem 23), termina con una pregunta de respuesta abierta (ítem 24) donde se solicita que aporte sus opiniones, sugerencias y/o

valoraciones sobre el tema que será de gran utilidad para los resultados del estudio.

TABLA 2. Estructura del cuestionario y preguntas

DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LOS ENCUESTADOS
1. Facultad o Facultades en las que imparte clase
2. Nombre de las asignaturas o materias que imparte.
3. ¿La creatividad está incluida de forma explícita en las competencias a adquirir y/o desarrollar en estas asignaturas?
CREENCIAS SOBRE LA CREATIVIDAD. Conocer qué piensan los profesores universitarios sobre la creatividad y su desarrollo.
1. La creatividad es una cualidad solo de los artistas.
2. Todos los seres humanos somos creativos.
3. Tenemos que aprender a utilizar nuestras capacidades creativas.
4. La capacidad creativa de cada persona se puede desarrollar.
5. Los ejercicios prácticos creativos ayudan a que aprendamos a usar nuestra creatividad.
6. La formación teórica sobre creatividad ayuda a utilizar el pensamiento creativo.
7. El pensamiento creativo sirve para resolver problemas con originalidad y eficacia.
8. Personalmente creo que soy creativo
9. Personalmente creo que mi potencial creativo puede crecer si lo entreno.
10. Desarrollar la creatividad a nivel personal es un plus en las cualidades personales y competencias que beneficia al futuro personal y profesional
CONOCIMIENTOS SOBRE CREATIVIDAD. Detectar qué formación sobre creatividad poseen los profesores universitarios.
11. ¿Has recibido formación específica sobre creatividad, inteligencia creativa, pensamiento divergente, cerebro y creatividad?
12. En caso afirmativo, ¿qué tipo de formación has recibido (título del curso o similar)?
13. ¿Has leído libro o artículos que tengan como tema principal la creatividad, inteligencia creativa, pensamiento divergente, cerebro y creatividad?
14. ¿Has recibido formación específica sobre técnicas de creatividad?
15. En caso afirmativo, ¿qué tipo de formación has recibido (título del curso o similar)?
16. ¿Podría nombrar un autor relevante sobre creatividad?
17. ¿Y un segundo autor?
18. ¿Ha recibido formación sobre metodologías docentes para trabajar la competencia creativa de los alumnos?
19. En caso afirmativo, ¿qué tipo de formación has recibido (título del curso o similar)?
20. ¿Conoce sistemas de evaluación de la creatividad para poderlos aplicar en los trabajos de sus alumnos?
21. ¿Qué criterios utiliza para valorar la creatividad en los trabajos de los alumnos?

VALORACIÓN DE LA FORMACIÓN EN CREATIVIDAD. Identificar la importancia que dan los profesores a la formación en creatividad y competencias creativas para el alumnado y para los docentes universitarios.
22. ¿Cree necesario que los alumnos reciban formación específica sobre creatividad/pensamiento o inteligencia creativa?
23. ¿Cree necesario que los profesores (de cualquier ámbito) reciban formación específica sobre creatividad/pensamiento o inteligencia creativa?
24. Sería de gran valor para nuestro estudio su opinión, sugerencia y/o valoración sobre este tema.

Fuente: elaboración propia

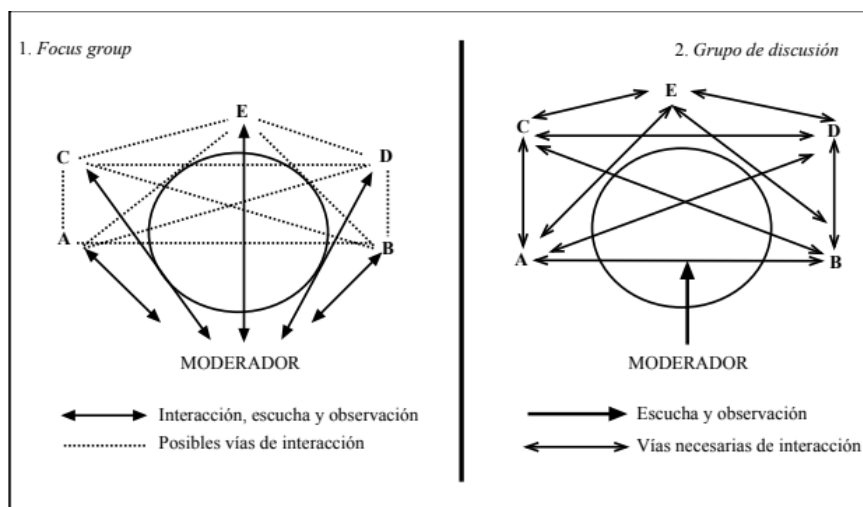
Las encuestas se realizaron mediante el envío del enlace al formulario de google por correo desde la secretaría técnica de cada facultad.

3.2. FOCUS GROUP SOBRE PERCEPCIONES Y CONOCIMIENTOS DE CREATIVIDAD DEL PROFESORADO UNIVERSITARIO DE EDUCACIÓN SUPERIOR EN ESPAÑA

La metodología del presente incluye realizar un grupo de discusión con profesores que imparten asignaturas de grado universitario con el objetivo de recoger la información sobre las percepciones y el conocimiento que tienen sobre creatividad. Por esta razón, los temas tratados fueron: el concepto de creatividad, su relación con la innovación, la necesidad de formarse tanto ellos como profesores, como a los alumnos, y los criterios de evaluación de la creatividad en las asignaturas que imparten.

La técnica metodológica de los grupos de discusión presenta diversas formas a la hora de llevarla a cabo lo que ha dado lugar a organizarlas en tipologías para su descripción. De Miguel (2005) distingue los grupos de discusión en función de la actividad del moderador de manera que, si el moderador de la sesión interactúa con los participantes, la técnica recibe el nombre de Focus Group. Esta última modalidad de técnica encaja mejor con el estudio puesto que el moderador guiará la conversación de los participantes aportando información en los momentos oportunos para tratar la creatividad con el concepto propuesto en la investigación.

FIGURA 1. El papel del moderador en la entrevista de grupo y en los grupos de discusión.



Fuente: De Miquel (2005, p.273)

Para la preparación del Focus Group, se diseñó el grupo mediante la selección de los participantes con los criterios estructurales adecuados (De Miguel, 2005); se preparó el guion de la sesión (preguntas y orden de intervención) y se localizó el lugar, el momento y la duración apropiada para llevarlo a cabo.

La selección de los participantes se realizó teniendo en cuenta los rasgos de configuración del grupo de discusión (De Miguel, 2005) que aseguran tanto la homogeneidad interior del grupo como la heterogeneidad respecto del objeto de estudio. Para lograr la homogeneidad interior del grupo el rasgo general compartido por los integrantes es que todos son profesores de grado de educación superior/docentes universitarios/ profesores de universidad. La heterogeneidad del grupo consiste en la diferencia respecto del objeto de estudio, en este caso, si las competencias creativas están integradas o no en las asignaturas que imparten los docentes y las facultades a las que pertenecen los grados de dichas asignaturas.

Para determinar el número de integrantes del grupo se tuvo en cuenta que participaran profesores de las tres facultades del estudio piloto y, dentro de cada Facultad, un profesor de asignatura que incluya la competencia creativa en la guía académica de la asignatura y otro que no la

incluya. Para la identificación de los participantes en el grupo de discusión se revisaron las guías docentes de las asignaturas de los grados pertenecientes a las Facultades del estudio.

Con estos criterios, el número final de profesores se ajustó en seis. Se tuvo en cuenta la paridad de los integrantes del grupo sin forzar la selección en cuanto a que se respetaron las variables requeridas por el perfil del profesor y cada integrante representa una alternativa de las variables de selección:

- tres profesores de asignaturas en las que se imparten contenidos y/o prácticas en las que interviene directamente la creatividad, innovación, resolución de problemas, diseño de nuevos productos, etc. Uno por Facultad en estudio.
- tres profesores de asignaturas en las que no se imparten contenidos y/o prácticas directamente relacionadas con la creatividad, etc. Uno por Facultad en estudio.

Para preparar el guion de la sesión se determinaron los aspectos a tratar en el Focus Group sobre el objeto de estudio: la noción de creatividad, la relación creatividad e innovación, la formación sobre creatividad de alumnos y profesores, y criterios para su evaluación.

El moderador de la sesión vigilará en todo momento que se cumpla el supuesto de simetricidad posicional. Es decir, que las intervenciones de los participantes sean proporcionales, que ninguna persona se exceda en sus intervenciones y otras no opinen ni intervengan suficientemente.

La estructura de la sesión consta de los siguientes pasos:

1º Breve presentación del moderador sobre el objetivo de la investigación y paso a los integrantes para que se presenten indicando las asignaturas que imparten, en qué Facultad y sus intereses y líneas de investigación.

2º Para empezar se realiza una primera ronda individual de intervenciones sobre la percepción del concepto de creatividad. Se solicita a los integrantes que expliquen brevemente qué es la creatividad para ellos y

en qué sentido utilizan este término, es decir, cuando hablan de creatividad a qué se refieren.

3º A continuación, el moderador dirige el debate hacia la definición científico-académica de creatividad para evidenciar si la conocen o no. A la luz del concepto de creatividad como inteligencia creativa que busca nuevas soluciones, la siguiente cuestión que se propone al grupo es que valore la relación entre la creatividad y la transformación social.

4º Se debate sobre formación en creatividad como materia esencial para el desarrollo tanto para alumnos como para profesores.

5º La sesión termina compartiendo la forma de evaluación de la creatividad en las asignaturas que tienen reconocida la creatividad en la guía docente.

El guion de las preguntas es el siguiente:

- Concepto de creatividad: ¿Qué es la creatividad? ¿Con qué significado utilizas este término?
- Concepto de innovación: ¿Qué relación crees que existe entre creatividad e innovación?
- Formación en creatividad: ¿Consideras necesaria la formación en creatividad?
- Evaluación de la creatividad: ¿Qué criterios utilizas para evaluar la creatividad de los alumnos?

La sesión se grabó (solo audio) para recoger la información verbal y no verbal del grupo (solo entonación).

El resultado final de la sesión se recoge en un informe de tipo descriptivo-narrativo (De Miguel, 2005) donde se expone la información recolectada y se puede incluir la transcripción literal de aportaciones significativas de los participantes para validar dicha información.

4. RESULTADOS

A continuación, se exponen los resultados obtenidos de la encuesta y el Focus Group de la investigación.

4.1. RESULTADOS DE LA ENCUESTA DE PERCEPCIONES, CREENCIAS Y CONOCIMIENTOS SOBRE CREATIVIDAD DEL PROFESORADO UNIVERSITARIO DE EDUCACIÓN SUPERIOR EN ESPAÑA.

La participación en la encuesta ha sido del 31% (n=49) de la población en estudio formada por 158 profesores de las facultades de la UCAM seleccionadas para el estudio piloto. Si bien este nivel es bajo, los resultados son coherentes y dibujan un mapa de percepciones inicial extrapolable al estudio de los docentes de las universidades españolas. El porcentaje de profesores que han contestado el cuestionario por facultad es: 28% Facultad de Comunicación, 28 % de la Escuela Politécnica y 24% de la Facultad de Economía y Empresa.

La creatividad está incluida de forma explícita en las competencias de las asignaturas del 60% de los profesores encuestados.

El 69% de los profesores no está en absoluto de acuerdo con que la creatividad es una cualidad solo de los artistas y asciende al 90% sumando los que no están de acuerdo. Esta es una pregunta inversa a la siguiente y se comprueba que los resultados son coherentes porque el 73% está totalmente de acuerdo y de acuerdo con que todos los seres humanos somos creativos, aunque no alcanza el 90% porque aumenta el número de profesores que no se pronuncia. Este dato revela que hay ciertas reticencias a reconocer que todos los seres humanos son creativos por defecto.

El 98% de los profesores (48 de 49) está de acuerdo en que tenemos que aprender a utilizar nuestras capacidades creativas. El 92% piensan que la capacidad creativa se puede desarrollar y reconoce que los ejercicios prácticos creativos ayudan a que aprendamos a usar nuestra creatividad. Sin embargo, el porcentaje desciende al 86% si se trata de la ayuda que proporciona la formación teórica sobre creatividad para utilizar el pensamiento creativo porque un profesor que piensa que no sirve de ayuda y 6 no se pronuncian sobre el tema. Y todos los profesores menos uno

(98%) creen que el pensamiento creativo sirve para resolver problemas con originalidad y eficacia.

Los profesores se autoevalúan como creativos en el 76% de los casos, tres no se consideran creativos y el resto (18%) no lo tiene claro. Sin embargo, el 98% cree que su potencial creativo puede aumentar con entrenamiento y lo valoran como un beneficio para el futuro personal y profesional en el 94% de los casos. Un profesor no cree que desarrollar su creatividad sea de provecho.

En cuanto a la formación en creatividad solo el 20% de los profesores ha cursado, por ejemplo, una asignatura de creatividad publicitaria en la carrera, en curso corto de formación en creatividad. Y el 18% afirma que ha recibido alguna formación en técnicas creativas, pero no recuerdan de qué tipo. Aunque la cifra anterior es baja, el 57% declara haber leído algún libro o artículos sobre creatividad, inteligencia creativa, pensamiento divergente o cerebro y creatividad. Pero esta cifra desciende dos puntos porcentuales al preguntar por el nombre de un autor relevante en el tema y hasta el 38% cuando se solicita el nombre de un segundo autor.

Ningún profesor ha recibido formación sobre metodologías docentes para trabajar la competencia creativa de los alumnos y el 84% de los profesores declaran no conocer sistemas de evaluación adecuados para calificar la creatividad. Cuando se les pide que describan los criterios que utilizan las respuestas se refieren a: la originalidad de las ideas, las perspectivas de análisis, la exposición y soluciones a problemas, innovación, disrupción, fluidez, flexibilidad y eficacia de los trabajos. El 39% de los profesores no contestan o afirman no tener criterios específicos para esta competencia.

El 96 % de los docentes creen que tanto los alumnos como los profesores de cualquier ámbito necesitan formación específica sobre creatividad o inteligencia creativa. Y en las valoraciones reiteran la importancia de la creatividad para el futuro de la sociedad y cómo su aprendizaje beneficia a los docentes en su labor de enseñanza.

4.2. RESULTADOS DEL FOCUS GROUP.

A continuación, se exponen las aportaciones más relevantes de los profesores en el Focus Group organizadas por bloques temáticos y en el orden en el que se abordaron:

1. Concepto de Creatividad: en general, los participantes no expresaron una definición clara de creatividad, sino que relacionaron este concepto con el de innovación o lo explicaron como un proceso de transformación. Definieron la creatividad como una capacidad para generar contenidos o para encontrar sinergias entre diferentes áreas. Indicaron que la creatividad no es una capacidad con la que se nace, sino que hay que aprenderla.

Se señaló que la creatividad es una herramienta esencial para impartir docencia de forma innovadora, que se debe emplear para fomentar el pensamiento de los alumnos y que es necesario utilizar herramientas o técnicas creativas en el aula para ayudar a los alumnos a pensar. Se añadió que la creatividad la debe aplicar el profesor a la hora de desarrollar la metodología de su asignatura para proporcionar al alumno perspectivas distintas a las que esperan ver en una clase. En cuanto al alumnado, se indicó que la creatividad es una herramienta esencial para que se conozcan a sí mismos.

Cabe destacar que solo uno de los participantes definió el concepto indicando que: “para mí la creatividad es buscar soluciones de manera eficiente”, explicándola como un proceso en el que los alumnos tienen que observar, buscar referencias y nutrirse de todo lo que les rodea para poder crear.

Los moderadores de la sesión expresaron la definición de creatividad como conjunto de aptitudes intelectuales que capacitan al ser humano para buscar soluciones originales y eficaces a todo tipo de problemas.

2. Creatividad e innovación: en el segundo tema se planteaban las diferencias y similitudes entre los conceptos de creatividad e innovación. Al inicio, una profesora indicaba la gran

coincidencia entre los conceptos y la dificultad de distinguirlos. Posteriormente, se fueron realizando apreciaciones sobre los conceptos que aportaban matices que los delimitaban con claridad.

En general, el concepto de creatividad fue definido como “la antesala de la innovación”. Los participantes expusieron que la creatividad está relacionada con la capacidad de imaginación, la observación y la posterior interpretación de los hechos para generar o conectar ideas que puedan resolver problemas. Sin embargo, definieron la innovación como el proceso de transformar esas ideas en una realidad técnica o comercial, “es ejecutar lo que tú has creado”.

3. Creatividad como formación esencial para el desarrollo: todos los profesores expresaron la necesidad de que los alumnos reciban formación en creatividad para que desarrollen su capacidad creativa. Unos hicieron hincapié en la idoneidad de adquirir la competencia creativa desde la escuela infantil.

Los participantes indicaron que la creatividad debe estar conectada con todas las áreas de conocimiento y en todas las etapas del proceso educativo (infantil, primaria, etc.) Reconocieron que el sistema educativo actual no proporciona al alumno las herramientas necesarias para potenciar la creatividad y eso puede llevar a la desmotivación del alumnado. Sin embargo, el mercado laboral demanda perfiles creativos para resolver sus problemas de manera diferente.

Un profesor propuso dar mayor importancia a los proyectos de innovación docente para implementar las competencias creativas en las asignaturas, porque es importante que los alumnos tengan la oportunidad de pararse a pensar en el aula. El docente debe proporcionar técnicas, talleres, prácticas o proyectos en los que los alumnos puedan desarrollar estas capacidades. Un participante indicó la necesidad de incluir asignaturas en las que se fomente la creatividad en los diferentes grados.

En cuanto a la necesidad de que los docentes estén formados en creatividad, para poder enseñar a los alumnos a desarrollar

sus aptitudes creativas, la opinión afirmativa fue unánime. Se subrayó que es esencial que el profesorado tome conciencia del valor de la creatividad. Todos coincidieron en la importancia de buscar fórmulas para animar a los docentes a que se forme en competencias creativas.

4. Evaluación de la competencia creativa: En este apartado se planteó la dificultad de evaluar la creatividad del alumno por parte del profesorado. Algunos participantes expresaron que la creatividad no se puede calificar ya que es algo subjetivo. Otros, sin embargo, indicaron que valoran lo novedoso y la utilidad de los planteamientos realizados por parte de los alumnos. Esta indeterminación dio pie a los moderadores a informar sobre la existencia de ítems que se utilizan tanto para medir la creatividad de los alumnos, como para evaluar los aspectos creativos de los trabajos que estos realizan.

5. DISCUSIÓN

Los resultados de la investigación revelan que los profesores creen que la creatividad es una aptitud de todos los seres humanos, se reconocen creativos y piensan que pueden entrenar su capacidad creativa porque supone un beneficio para su vida personal y profesional. La mayoría de los docentes no han recibido formación teórica y práctica sobre creatividad y, aunque declaran haber leído sobre el tema, no recuerdan a las figuras relevantes de esta materia lo que evidencia el desconocimiento sobre la misma. Además, no conocen las metodologías para aplicar la creatividad en sus asignaturas ni los criterios para la evaluación de los alumnos por lo que utilizan la intuición para calificarla.

Por estas razones, existe unanimidad de criterio en cuanto al reconocimiento por parte de los profesores de la necesidad de formación específica sobre creatividad para los alumnos y todos los profesores de educación superior.

Ante la conveniencia o necesidad de formación de los profesores en materia de creatividad, con el fin de que puedan implementar en sus programas formativos metodologías docentes que desarrollen la

inteligencia creativa de los alumnos y puedan evaluarlos con rigor, la discusión del estudio plantea la forma de hacerlo y las distintas propuestas investigadoras en esta dirección.

En este sentido, Hernández Arteaga et ál. (2015) defienden que la preparación adecuada del profesorado universitario del siglo XXI, en cuanto al conocimiento del concepto de creatividad y la forma de desarrollarlo en los alumnos, es el pilar de la capacitación innovadora de los universitarios para responder con fluidez y eficacia a los retos presentes y futuros de la sociedad. Según estos autores, el docente tiene que enfrentarse a “la incertidumbre, la complejidad, la novedad, la ambigüedad, el vínculo del saber con problemas prácticos y significativos para el estudiante, activando la motivación por la innovación” (p.147) para lo que necesita tres tipos de conocimiento: saber lo que tengo, lo que puedo conseguir y lo que podemos construir. Además, localizan seis dimensiones del perfil de las competencias derivadas de la creatividad y la innovación: la adaptabilidad, el autocontrol, el espíritu emprendedor, la sociabilidad, la imaginación, la práctica y el análisis crítico.

Al mismo tiempo, la evaluación del progreso del estudiante en estas competencias se puede medir con instrumentos y criterios adecuados como propone Tena (2010) con la experiencia en el Grado de Administración y Empresas.

En cuanto al tipo de formación para el profesorado, Rosa Galvis (2007) investigó el proceso creativo y la forma de incluirlo en la formación del docente obteniendo como resultado una propuesta académica dirigida a que los profesores incorporen la creatividad en las asignaturas que imparten mediante una metodología compuesta por una serie de actividades creativas concretas.

6. CONCLUSIONES

Los resultados de la investigación evidencian:

- la confusión terminológica en cuanto al uso del término y al concepto de creatividad en el profesorado universitario
- la falta de formación sobre creatividad e inteligencia creativa recibida por los docentes
- la evaluación de las cualidades creativas de los alumnos y sus trabajos con criterios intuitivos y diversos

En consecuencia, los profesores reconocen la necesidad de estudiar y formarse sobre creatividad e inteligencia creativa.

La formación necesaria para que dirigir el aprendizaje de los alumnos en la adquisición de las competencias creativas debe abordar: conocimientos teóricos sobre el concepto de creatividad, los métodos y técnicas para entrenar la creatividad, el proceso creativo aplicado a la docencia, y sobre los instrumentos y criterios de evaluación.

En definitiva, los profesores universitarios deben comprender que “la creatividad no se debe asimilar a una habilidad; es más que eso, es la utilización plena de la inteligencia” (Hernández Arteaga et ál., 2015, p.139).

8. REFERENCIAS

- Almerich, G., Suárez-Rodríguez, J., Díaz-García, I., y Orellana, N. (2020). Estructura de las competencias del siglo XXI en alumnado del ámbito educativo. Factores personales influyentes. *Educación XX1*, 23(1), 45-74. <https://doi.org/10.5944/educXX1.23853>
- ANECA (2005a). Libro Blanco. Títulos de Grado en Comunicación. Disponible en <https://bit.ly/46AmrCe>
- ANECA (2005b). Libro Blanco. Títulos de Grado en Economía y en Empresa. Disponible en <https://bit.ly/3NJbPZw>
- ANECA (2004). Libro Blanco. Títulos de Grado en Ingeniería Informática. Disponible en <https://bit.ly/3NJbPZw>
- de Miguel, R. (2005). El grupo de discusión y sus aplicaciones en la investigación de la comunicación masiva. En M.R. Berganza Conde y J.A. Ruiz San Román (Coords.), *Investigar en comunicación: guía práctica de métodos y técnicas de investigación social en comunicación* (pp. 265-276). McGraw-Hill Interamericana de España.

- Galvis, R. V. (2007). El proceso creativo y la formación del docente. *Laurus*, 13(23), 82-98. <https://bit.ly/3PH939M>
- Hernández Arteaga, I., Alvarado Pérez, J. C. y Luna, S. M. (2015). Creatividad e innovación: competencias genéricas o transversales en la formación profesional. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 44, 135-151. <https://bit.ly/3XLlxPt>
- López Martínez, O. (2008). Enseñar Creatividad. El espacio Educativo. Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy, (35), 61-75.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional (s.f.). Marco Español de Cualificaciones. Consultado el 18 de abril de 2023 <https://bit.ly/3pvJBcC>
- Miralles González-Conde, M.A. y Pintado Giménez, M.M. (2021). Diseño metodológico de herramienta de recogida de datos sobre las competencias creativas en el proceso enseñanza-aprendizaje en la educación superior. En R.M. Rabet Temsamani y C. Hervás Gómez (Coords.), *Innovación en la docencia e investigación de las ciencias sociales y de la educación*.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) (s.f) Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos-PISA ¿Qué es PISA? Consultado el 20 de enero de 2022 <https://www.oecd.org/pisa/pisa-es/>
- Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad. *Boletín Oficial del Estado*, n 233, de 29 de septiembre de 2021, pp. 119537 a 119578. <https://bit.ly/44bOLJG>
- Tena, M. (2010). Aprendizaje de la Competencia Creatividad e Innovación en el marco de una titulación adaptada al Espacio Europeo de Educación Superior. *Formación universitaria*, (3), 11-20. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062010000200003>
- Ventura, R., Roca-Cuberes, C., y Corral-Rodríguez, A. (2018). Comunicación Digital Interactiva: valoración de profesionales, docentes y estudiantes del área de la comunicación sobre las competencias académicas y los perfiles profesionales. *Revista Latina De Comunicación Social*, (73), 331-351. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2018-1258>