

ISSN: 2174-7822

REVISTA ELECTRÓNICA DE INVESTIGACIÓN

DOCENCIA Y CREATIVIDAD
ELECTRONIC JOURNAL OF RESEARCH, TEACHING AND CREATIVITY

**INVITACIONES, DESAFÍOS Y APUESTAS.
CONTEXTOS PARA LA CREATIVIDAD**

**INVITATIONS, CHALLENGES AND BETTING.
CONTEXTS FOR CREATIVITY**

Romina Elisondo,

*Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET)
Universidad Nacional de Río Cuarto. Argentina*

Danilo Donolo

*Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET)
Universidad Nacional de Río Cuarto. Argentina*

Revista Electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad
<http://www.revistadocrea.com>

Fecha de recepción: 31 de agosto de 2015

Fecha de revisión: 15 de septiembre de 2015

Fecha de aceptación: 22 de septiembre de 2015

Elisondo, R.; Donolo, D. (2015). Invitaciones, desafíos y apuestas. Contextos para la creatividad. *Revista Electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad*, 4, pp. 11-19.

INVITACIONES, DESAFÍOS Y APUESTAS. CONTEXTOS PARA LA CREATIVIDAD

INVITATIONS, CHALLENGES AND BETTING. CONTEXTS FOR CREATIVITY

Romina Elisondo, , relisondo@gmail.com

Danilo Donolo, donolo@gmail.com

*Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET)
Universidad Nacional de Río Cuarto. Argentina*

Resumen

Compartimos invitaciones y experiencias vinculadas a la construcción de contextos educativos propicios para el desarrollo de la creatividad. Asumimos posturas socioculturales de estudio de los procesos creativos que nos habilitan a pensar ideas y propuestas respecto de entornos y actividades que favorecen el desarrollo de pensamientos divergentes, producciones creativas e innovaciones en diferentes campos. Presentamos seis ideas generales: indisciplinar los conocimientos, dar lugar a las personas que aprenden, construir redes y relaciones, salir de las aulas y un toque de sorpresa. Además, compartimos experiencias alternativas: un Rally, una semana para emprender, creatividad para creatividad, cambio de profesores, invitamos a leer, vamos a congresos y conferencias, próximo destino y evaluaciones sorpresa. Las ideas y las experiencias se sustentan en desarrollos teóricos actuales en el campo de la creatividad y la pedagogía. Las experiencias e invitaciones descritas generan posibilidades infinitas de aprendizaje y creatividad, trascienden de manera indisciplinada los contenidos curriculares establecidos y las prácticas pedagógicas tradicionales, y ofrecen oportunidades de interactuar con problemas, objetos culturales y personas significativas.

Palabras clave

Creatividad, educación, innovación, aprendizaje, curriculum.

Abstract

We present invitations and experiences related to the construction of educational contexts conducive to the development of creativity. We assume sociocultural postures of creative processes that enable us to think ideas and proposals for environments and activities that promote the development of divergent thinking, creative productions and innovations in different fields. We present six general ideas: indiscipline knowledge, lead to the learners, build networks and relationships, out of the classroom and a touch of surprise. We also share alternative experiences: A Rally, a week to undertake, creativity for creativity, change teachers, invite you to read, going to conferences, as next destination and assessments surprise. The ideas and experiences are based on current theoretical developments in the field of creativity and pedagogy. Invitations described generate possibilities for learning and creativity, transcend the established curriculum and traditional teaching practices and offer opportunities to interact with problems, cultural objects and persons.

Keywords

Creativity, education, innovation, learning, curriculum.

1. Invitaciones generales: ideas para crear contextos creativos

Las perspectivas socioculturales de análisis de la educación (Rinaudo, 2014) y los procesos creativos (Glaveanu, 2014) impulsan un contexto conceptual propicio para diseñar y desarrollar innovaciones educativas. Construir contextos educativos que promuevan la creatividad sólo tiene sentido si se consideran los procesos creativos como interrelaciones entre sujetos, grupos, entornos y artefactos culturales nuevos y tradicionales. Siguiendo perspectivas socioculturales, adquiere especial relevancia la construcción de innovaciones educativas donde se promuevan relaciones entre personas, conocimientos y objetos culturales diversos. Asimismo, parece apropiado pensar desde estas perspectivas en propuestas innovadoras que reconozcan las particularidades socioculturales de los contextos donde se producen, distribuyen y hacen circular los conocimientos y los artefactos de la cultura. La inteligencia y la creatividad son fenómenos distribuidos socialmente que suponen siempre interacciones con otros y con los objetos. Además, desde los enfoques socioculturales se desatacan como contextos poderosos de aprendizaje aquellos que ofrecen oportunidades para ser, pensar y actuar con otros, crean identidad y sentido de agencia y pertenencia a determinados grupos y lugares sociales.

Nos animamos a esbozar algunas ideas generales para establecer contextos creativos de aprendizaje, ideas que se sustentan en experiencias y estudios previos de nuestro equipo y de otros investigadores del campo de la creatividad y la educación. Son sólo ideas o invitaciones, propuestas que pueden abrir nuevos contextos para enseñanza y aprender. Algunas de estas ideas surgieron después de lecturas y revisiones de textos (Craft, Cremin, Hay y Jim, 2014; Beghetto y Kaufman, 2014; Davies et al., 2013; Dillon, 2006; 2004; Jeffrey, 2006; Stteffes, 2004; Rinaudo y Donolo, 1999) y conferencias de especialistas en la temática¹.

Indisciplinar los conocimientos. Los programas educativos, las propuestas curriculares y extracurriculares deberían referirse a conocimientos emergentes en los campos, a preguntas no resueltas y a problemas indisciplinados, es decir que trascienden las disciplinas. Los conocimientos que se producen y enseñan no deben estar alejados de lo que pasa en el mundo y de los problemas que resolverán los futuros profesionales. Es necesario que los programas educativos integren conocimientos teóricos, prácticos y éticos acerca de los problemas claves de los diversos campos de formación profesional. Generar innovaciones en las propuestas curriculares y extracurriculares demanda de formación continua y especializada por parte de los profesores universitarios, como así también de la participación activa de estos en equipos y redes de investigación y docencia.

Dar lugar a las personas que aprenden. Las expectativas de los docentes acerca de los estudiantes y sus potencialidades son determinantes en la creación de ambientes educativos innovadores donde no se impongan límites ni topes para crear conocimientos y productos creativos. Los estudiantes no son solo un conjunto de conocimientos previos, son personas con experiencias ricas y diversas, personas que aprenden con otros, que sienten y que piensan sobre los conocimientos y problemas sociales en determinado contexto cultural. Los estudiantes universitarios también son madres, padres, artistas,

¹ http://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity?language=es
<https://www.youtube.com/watch?v=Vool2W5hDRo>

deportistas, activistas sociales, etc. Recuperar las experiencias de los participantes y ayudarlos a contribuir nuevas experiencias significativas es un camino para la creación de contextos creativos. En un escrito reciente nos hemos ocupado del valor de las experiencias en el aprendizaje y la creatividad, específicamente en el análisis de una propuesta educativa sobre la vida y la obra de Antonio Berni (Elisondo, 2013b). Vivir y revivir experiencias significativas, sentir, reír, fluir, emocionarse y jugar son acciones propicias para la construcción de contextos educativos creativos (Elisondo y Donolo, 2014a; Davies et al. 2013; Newton, 2013) ¿Cuántos espacios ofrecemos para emocionarse, reír, jugar, fluir y vivir experiencias en la Universidad? Esta pregunta también nos conduce a un importante tema para la construcción de didácticas de la creatividad: las tareas y las propuestas de aprendizaje. Las tareas que brindan posibilidades genuinas de hacer, elegir, asumir riesgos y tomar distintos caminos son las más propicias para la creatividad. Los estudiantes con puntajes destacados en pruebas de creatividad sostienen que hay pocos espacios para desarrollar procesos creativos en las aulas universitarias. Sin embargo, encuentran oportunidades creativas en contextos extra-curriculares y en actividades concretas que suponen la resolución de problemas complejos atendiendo a múltiples variables y condiciones. Por ejemplo, desarrollar una reunión de apoyo escolar, planificada para cinco niños, con 20 niños y adolescentes de diferentes edades y niveles de escolaridad, que llegaron de repente al encuentro (Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2009).

Construir redes y relaciones. Las personas no aprenden solas, siempre se aprende con otros y con los artefactos culturales. Las personas tampoco crean solas, la creatividad, aunque algunos mitos y estereotipos digan lo contrario, siempre es un proceso sociocultural que implica a otros y a los productos culturales disponibles. Entonces, si el aprendizaje y la creatividad dependen de relaciones con otros, es indispensable construir redes cada vez más amplias y complejas de posibles relaciones. Las tecnologías, por ejemplo, ofrecen interesantes herramientas de comunicación, es posible contactar y comunicarse con personas y grupos de diversos, alejados geográficamente y también culturalmente. La diversidad cognitiva y cultural que ofrecen las relaciones con personas de diferentes grupos y entornos generan un contexto promisorio para la ideas y las divergencias. En los contextos universitarios, interactuar con grupos de diferentes campos y ámbitos de actuación es una posibilidad que muchas veces es desaprovechada por docentes y estudiantes que no salen de las aulas.

Salir de las aulas. Numerosos investigadores de la creatividad reconocen la relevancia de las propuestas extracurriculares para el desarrollo de los procesos creativos (Chao Hong, Chen y Hwang, 2013; Davies et al, 2013; Jeffrey, 2006; Steffes, 2004; Csikszentmihalyi, 1996). Creemos que para promover la creatividad es necesario proponer actividades fuera de las aulas y las instituciones educativas que permitan a los estudiantes vivenciar experiencias significativas de aprendizaje. Los propios estudiantes reconocen la relevancia de las actividades extracurriculares en la Universidad para el desarrollo de procesos creativos y la construcción de conocimientos (Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2009). Salir de las aulas y visitar otros contextos, como por ejemplo museos (Melgar y Donolo, 2011), muestra posibilidades de conocimientos e interacciones con otras personas y artefactos culturales importante para el despliegue de la creatividad. Animarse a salir de las aulas y habitar otros contextos, presenciales o virtuales, parece ser una buena idea para consolidar contextos creativos de enseñanza y aprendizaje.

Un toque de sorpresa. Gran parte de lo que sucede en los procesos creativos es inesperado, desde los momentos iniciales hasta los finales. Creemos que planificar propuestas y contextos educativos con elementos inesperados, sorprendidos e impredecibles (docentes, contenidos, tareas) es una forma de propiciar la creatividad en la universidad (Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2013a). Siguiendo esta línea de argumentación, creamos contextos educativos con propuestas, lugares, contenidos y docentes inesperados, experiencia que comentaremos brevemente en el próximo apartado. No solo son inesperadas las propuestas, también lo son las producciones de los participantes, los resultados y las valoraciones emergentes. Lo inesperado ofrece un terreno movedizo favorable para el aprendizaje y la creatividad.

2. Invitaciones que vienen y van

Como nos interesan los contextos innovadores, realizamos invitaciones y aceptamos invitaciones que desafiantes y propicias para la creatividad. Las invitaciones fueron de lo más diversas, dentro y fuera de las aulas, en encuadres esperados e inesperados.

Un Rally. Nos invitaron a participar como jurados en el Rally Latinoamericano de Innovación, debíamos evaluar proyectos, ideas, y propuestas de grupos de participantes interesados en la innovación. El Rally consistía en trabajar durante 30 horas en equipo ideas para resolver un problema real y presentar un proyecto que resuelva uno de los catorce desafíos propuestos². Los desafíos a resolver en la competencia consistirán en problemas reales de las empresas patrocinadoras o instituciones participantes, que no han sido abordados por las empresas por problemas de tiempo, y que requieren de una solución creativa. Estos no deben estar limitados únicamente al ámbito tecnológico, podrán ser de varios sectores de actividades o temas: sociales, ambientales, organizacionales, artísticos, logísticos o de otro tipo. Como jurados observamos cosas muy interesantes: gente trabajando en equipo con ideas y desafíos, propuestas innovadoras que atienden a problemas sociales y tecnológicos, estudiantes y docentes universitarios trabajando juntos en busca de innovaciones, conocimientos múltiples, diversos y provenientes de diversos campos y contextos articulados en la búsqueda de ideas y soluciones a los problemas. Los proyectos presentados y los relatos de los participantes dan cuenta de los procesos creativos puestos en juego y las motivaciones subyacentes que permiten sostenerlos. 30 horas de creatividad, 14 desafíos, 2500 inscriptos de Argentina, Paraguay, Uruguay y Nicaragua, infinitos conocimientos, mucho esfuerzo y emociones variadas, es el resultado de una invitación inesperada.

Una semana para emprender. También nos invitaron a participar en la Segunda Semana del Emprendedor Tecnológico³, y nos propusieron coordinar un taller sobre creatividad.

² En la siguiente página puede encontrar información detallada respecto del Rally de Innovación: desafíos, ganadores, proyectos, etc. <http://www.rallydeinnovacion.org>

³ Un espacio de participación e interacción entre actores provenientes del sistema científico-tecnológico, y empresas y organizaciones del sector productivo. Se desarrolló entre el 15 y el 22 de septiembre de 2014 en organizaciones, institutos y universidades argentinas. <http://www.argentina.ar/temas/ciencia-y-tecnologia/31764-inauguran-la-segunda-semana-nacional-del-emprendedor-tecnologico>

Intentamos generar espacios para pensar sobre problemas, preguntas e ideas. Tal vez lo más interesante del taller fue la participación de personas con diversas experiencias educativas y ámbitos de trabajo. Sin embargo, lo que los unía era el interés por conocer más y desarrollar procesos innovadores, por eso surgieron durante el taller interesantes problemas y soluciones alternativas. En el taller se desatacó la importancia de los problemas y los pensamientos divergentes activados en la búsqueda de alternativas y soluciones divergentes. También se subrayó el impacto positivo del trabajo en equipo para la generación y desarrollo de innovaciones en diferentes campos y ámbitos.

Creatividad para creatividad. Nos invitaron a dictar la asignatura Creatividad en la carrera de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Río Cuarto. Una invitación inesperada y por demás desafiante, que nos permitió desplegar nuestras ideas e perspectivas teóricas respecto de los procesos creativos y las formas de desarrollarlos en la educación. Generamos algunas experiencias educativas inesperadas (Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2013b) que a nuestro criterio resultaron innovadoras y propicias para el desarrollo de procesos creativos con los estudiantes. Reflexionar respecto de las posibilidades de construir contextos creativos con niños fue el eje de nuestras propuestas innovadoras.

Cambio de profesores. Invitamos a profesores, especialistas e investigadores de otras áreas de conocimiento y ámbitos de actuación a nuestras clases. Los llamamos docentes inesperados (Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2012) ya que no son esperados por los alumnos, plantean conocimientos y problemas que trascienden los programas y las planificaciones y proponen posibilidades de interacción que rompen con lo establecido para una clase tradicional. Es en las rupturas, con los conocimientos establecidos y las lógicas de las clases, donde vemos los potenciales beneficios para la creatividad de generar los docentes inesperados.

Invitamos a leer. Generamos propuestas de alfabetización informacional académica con estudiantes de grado de la Universidad Nacional de Río Cuarto. Básicamente los invitamos leer, habitar espacios llenos de oportunidades de lectura y aprendizaje como lo son las bibliotecas y las salas de informática de la Universidad (Elisondo y Donolo en prensa; Elisondo y Donolo, 2013, Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2013c y d). Mostramos posibilidades, herramientas y recursos disponibles para el aprendizaje, la gestión autónoma de la información y el acceso de los infinitos mundos posibles que abre la lectura. Entonces, nuestras invitaciones en el fondo se orientan hacia la construcción de contextos creativos de aprendizaje donde es posible acceder a diversos conocimientos, problemas y preguntas, y buscar perspectivas alternativas.

Vamos a congresos y conferencias. Invitamos a los estudiantes a participar de eventos científicos tanto de manera presencial como virtual. Ofrecimos informaciones respecto de charlas, congresos y jornadas y además links de conferencias disponibles en Internet como por ejemplo las TED⁴. Incluimos como material de lectura actas de congresos y libros virtuales donde se publican ponencias y conferencias en eventos científicos.

⁴ http://issuu.com/pablogarciasempere/docs/investigacion_y_docencia_en_la_crea
https://copuci.files.wordpress.com/2014/09/ebook-copuci-2013_congreso-internacional-de-comunicacion-3b3n-pc3bablica-de-la-ciencia_unrosario.pdf
<http://www.congreso2013.ciudadescreativas.es/images/atasparte1publicar.pdf>

Próximo destino. Mostramos a los estudiantes posibilidades de construir experiencias vitales y de formación en otros lugares, instituciones y países. Narramos experiencias personales vinculadas a becas, estancias e investigaciones en otros países e intentamos hacer visible que estas oportunidades también están disponibles para ellos. Deseamos abrir mundos, generar posibilidades y desterrar ideas o expectativas que obstaculizan las posibilidades a apostar y arriesgarse a lo nuevo como por ejemplo: *eso no es para mí, a mí nunca me van a dar una beca así, que haría yo en el extranjero?* Demostramos que es posible, contamos nuestras experiencias para avalar nuestros argumentos. Creemos que es una forma de promover la creatividad en tanto ser personas *bien viajadas* (Elisondo, 2013a; Elisondo y Donolo, 2014b) parece favorecer el desarrollo de procesos creativos.

Evaluaciones sorpresa. Invitamos a los estudiantes a participar de evaluaciones inesperadas. Desarrollamos con destalle estas propuestas en la ponencia *Exámenes y sorpresas. Ideas y voces para innovar en evaluación*, también disponibles en el presente congreso, en la instancia presencial. Los invitamos a leerla.

3. Invitaciones finales

Invitamos usted a hacer y recibir invitaciones para crear contextos propicios para la creatividad. Las experiencias e invitaciones descritas generan posibilidades infinitas de aprendizaje y creatividad, trascienden manera indisciplinada los contenidos curriculares establecidos y las prácticas pedagógicas tradicionales; y ofrecen oportunidades de interactuar con problemas, objetos culturales y personas significativas. Creemos que son intervenciones propicias para la creación de contextos educativos creativos. Basta con animarse a invitar y ser invitado, también arriesgarse, apostar a la creatividad, a las posibilidades de ser creativos, de innovar y de cambiar nuestras vidas y contextos.

Intentamos mostrar algunas invitaciones que hicimos y nos hicieron que, a nuestro criterio, generan posibilidades de creatividad, innovación y transformación. Intentamos compartir nuestras invitaciones como forma de propiciar invitaciones futuras, ilimitadas e impredecibles. Cuando uno invita, cuando uno apuesta, no sabe muy bien que pasará, pero casi siempre sabe que merece la pena intentarlo.

4. Referencias bibliográficas

- Beghetto, R. y Kaufman, J. (2014). Classroom contexts for creativity. *High Ability Studies*, 25 (1) pp. 53-69.
- Chao Hong, 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, pp. 45–55.
- Craft, A., Cremin, T., Hay, P. y Clack, J. (2014). Creative primary schools: developing and maintaining pedagogy for creativity. *Ethnography and Education*, 9(1) pp. 16–34.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós.
- 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, pp. 80-91.
- Dillon, P. (2006). Creativity, integrativism and a pedagogy of connection. *Thinking Skills and Creativity*, 1, pp. 69–83.
- Dillon, P. (2008). A pedagogy of connection and boundary crossings: methodological and epistemological. *Innovations in Education and Teaching International*, 45, (3), pp. 255-235.
- Elisondo, R. (2013a). La creatividad en personas comunes. Potencialidades en Contextos cotidianos. En Donolo y Elisondo (Coordinadores) *Estudio de Creatividad. Las travesías de Alfonsina, de Astor, de Julios y de Marías*. Colección Cuadernos de Bellas Artes. Tenerife: Sociedad Latina de Comunicación Social. Pp. 47-390. Recuperado de <http://issuu.com/revistalatinadecomunicacion/docs/10cbadonolo>
- Elisondo, R. (2013b). ¡Hice un collage como Antonio Berni! Recursos educativos abiertos, arte y creatividad". En Crespo, J. (Coord) *Estudios sobre Arte Actual*. Pp. 117-144. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4347027>
- Elisondo, R. y D. Donolo (2014). Creatividad y Alfabetización Informacional. *Revista Panorama*, 8(15), 23-33.
- Elisondo, R. y Donolo, D. (2014a). Sin límites ni fronteras. Ideas para permitir la creatividad en educación. En Paoloni, P., Rinaudo, M. y A. González. *Cuestiones en Psicología Educativa. Perspectivas teóricas y metodológicas orientadas a la mejora de la práctica educativa*. (pp. 133-162). La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social. Recuperado de <http://www.cuadernosartesanos.org/educacion.html>
- Elisondo, R. y Donolo, D. (2014b). *Creatividad e Innovación ¿Cómo lo hacen en Investigación y Ciencia?* Cuadernos de Comunicación. La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social. Recuperado de <http://issuu.com/revistalatinadecomunicacion/docs/cac65>
- Elisondo, R. y D. Donolo (2013) La lámpara maravillosa y la creatividad, Experiencias en la biblioteca. *Creatividad y Sociedad*, 21. Recuperado de <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/21/7.%20La%20lampara%20maravillosa%20y%20la%20creatividad.%20Experiencias%20en%20la%20biblioteca.pdf>

- Elisondo, R., Donolo, D. y M. Rinaudo (2013a). The Unexpected and Education: Curriculums for Creativity. *Creative Education*, 4 (12b). Recuperado de <http://www.scirp.org/journal/ce/>
- Elisondo, R., Donolo, D. y M. Rinaudo (2013b). Experiencias inesperadas de creatividad en la asignatura Creatividad. *I Congreso Internacional de Investigación y Docencia en la Creación Artística*. Centro de Magisterio La Inmaculada, Universidad de Granada, el 05 y 06 de septiembre de 2013.
- Elisondo, R., Donolo, D. y M. Rinaudo (2013c) Un poco de ciencia para estudiantes universitarios. Links inesperados en la formación académica. *III Congreso Internacional de Comunicación Pública de la Ciencia*, Universidad Nacional de Rosario, 12-14 de septiembre de 2013. Recuperado de https://copuci.files.wordpress.com/2014/09/ebook-copuci-2013_congreso-internacional-de-comunicacion-publica-de-la-ciencia_unrosario.pdf
- Elisondo, R., Donolo, D. y Rinaudo, M. (2013d). No sabemos ni cómo, ni dónde buscar. Alfabetizaciones, tecnologías y ciencias. *Tercer Congreso Internacional de Comunicación Pública de la Ciencia*. Universidad Nacional de Rosario. Recuperado de https://copuci.files.wordpress.com/2014/09/ebook-copuci-2013_congreso-internacional-de-comunicacion-publica-de-la-ciencia_unrosario.pdf
- Elisondo, R., Donolo, D. y M. Rinaudo (2012) Docentes inesperados y Creatividad. *Revista Electrónica de Investigación Docencia y Creatividad*, 1, pp. 1-12.
- Elisondo, R., Donolo, D. y M. Rinaudo, M. (2009). Contextos de educación en la universidad. Perspectivas de los alumnos potencialmente más creativos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49 (6) Recuperado de <http://www.rieoei.org/2725.htm>
- Glăveanu, V. (2014b). The Psychology of Creativity: A Critical Reading. *Creativity: Theories-Research-Applications*, 1 (1), 10-32.
- Jeffrey, B. (2006) Creative teaching and learning: towards a common discourse and practice. *Cambridge Journal of Education*, 36 (3) pp. 399–414
- Melgar, M.F., & 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
- Newton, D. (2013). Moods, emotions and creative thinking: A framework for teaching. *Thinking Skills and Creativity*, 8, pp. 34– 44
- Rinaudo, M. y Donolo, D. (1999). ¿Creatividad en educación? Retos actuales de la enseñanza universitaria. *Contextos de Educación*, 1 (2), pp. 202-219.
- Rinaudo, M. (2014). Estudios sobre los contextos de aprendizaje: arenas y fronteras. En Paoloni, P., Rinaudo, M. y A. González. *Cuestiones en Psicología Educativa. Perspectivas teóricas y metodológicas orientadas a la mejora de la práctica educativa* (pp.163-206).La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social. Recuperado de <http://www.cuadernosartesanos.org/educacion.html>
- Steffes, J. (2004). Creating powerful learning environments beyond the classroom. *Change*, 36 (3), pp. 46-50.