Creatividad y juego en la docencia

María Pallarés y Daniel Zomeño

UNIVERSITAT JAUME I

#ProDigital

Bloque II. Técnicas creativas y juegos en la docencia

1. Técnicas creativas
2. Juegos en la docencia
3. Fuentes de interés

Técnicas creativas y juegos en la docencia

1. Técnicas creativas

- Brainstorming
- Listado de preguntas
- 6 sombreros para pensar
- Técnica 635
- Conexiones forzadas
- 30”

Técnicas creativas

Más allá de la definición propuesta por la RAE que alude a la facultad o capacidad de crear, el concepto creatividad, como reconoció en 1959 el psicólogo I. A. Taylor (en Rouquette, 1977), abarca más de 100 acepciones diferentes.

La creatividad ha sido empleada en muchos ámbitos para poder llegar a innovaciones que permitan a la sociedad evolucionar, pero como capacidad inherente a todos los individuos, cabe entrenarla para desarrollar una habilidad más fluida (Guerrero, 1989).

En consecuencia, son numerosos los autores que proponen diversas técnicas para su entrenamiento. Técnicas de las que a continuación se recoge una muestra de utilidad para dinamizar la actividad y fomentar el desarrollo en el aula.

Brainstorming

Esta herramienta de trabajo se atribuye a Alex Faickney Osborn que en 1939 apostó por el trabajo grupal para facilitar el desarrollo de nuevas ideas sobre un tema o aportar soluciones a un problema determinado.

Como proceso interactivo no estructurado permite a los individuos organizados en grupos aportar sugerencias sobre un determinado asunto, generar un mayor número de ideas y mejorar la calidad de las mismas por aprovechar la capacidad creativa de los participantes.

Brainstorming

Para aplicar esta **dinámica** se requiere:

1. Suprimir y eliminar cualquier juicio o crítica.
    - Las ideas (ya tengan un anclaje emocional, racional, espontáneo o argumentado) deben expresarse libremente.
    - Todas las ideas sirven (por disparatadas o imposibles que parezcan).
    - El juicio crítico y/o adverso debe posponerse al finalizar la dinámica.
2. Anotar todas las ideas para generar un listado sobre el que trabajar.
    - Debido al gran nº de ideas generadas se incrementa la posibilidad de combinar y adaptar ideas que, a priori, resultan difíciles de conectar.

Brainstorming

Los principales **beneficios** de esta técnica radican en:

- Favorece la originalidad de las propuestas (invita a pensar fuera de los límites de lo habitual).
- Tiene un efecto multiplicador porque se genera una gran cantidad de ideas (puede establecerse un nº de ideas a alcanzar).
- Diversión y originalidad (probablemente las ideas disparatadas lleven al grupo a echarse unas risas).
- Permite la adaptación de la dinámica para la participación del profesorado con todo el estudiantado y su práctica entre compañeros para el inicio de trabajos en grupo.

Brainstorming

Para ordenar y conectar las ideas generadas, puede recurrirse a los llamados *software de lluvia de ideas* que permiten la generación de mapas mentales.

Entre las herramienta que favorecen la elaboración de mapas conceptuales porque permiten organizar y estructurar las ideas, los conceptos, su relación entre ellos y su evolución, se encuentran:

- CmapTools
- Compendium
- FreeMind
- GitMind
- MindManager
- Mindly
- Xmind

Brainstorming

Como **adaptación o variación del *brainstorming*** puede proponerse la interacción con los buscadores. Para ello, cabe incorporar todos aquellos criterios de búsqueda asociados al tema u objeto de estudio para compartir los resultados con el grupo. Obtenidos los resultados se procede a generar un listado de ideas clave, para posteriormente agrupar líneas argumentales o de desarrollo del proyecto. Esto permite:

- Compartir la información en el aula para ser contrastada entre compañeros y/o con el docente.
- Establecer nuevas conexiones.
- Descubrir nuevas fuentes de consulta.

Listado de preguntas

En línea con el *brainstorming*, Alex Faickney Osborn proponía una serie de preguntas que del mismo modo que pueden aplicarse a esta dinámica, pueden hacerse servir para la exploración de problemas.

Puesto que la búsqueda de buenas soluciones pasa por la generación de las preguntas adecuadas porque en muchas ocasiones están tienen mayor importancia que las respuestas, el *arte de preguntar* ofrece un amplia perspectiva y mayor cantidad de enfoques.

Listado de preguntas

Para **trabajar esta habilidad** es importante generar un listado extenso de preguntas.

¿Cuándo? ¿Qué clase de? ¿Con qué? ¿Por qué? ¿Cuáles? ¿En qué? ¿Qué? ¿Para cuál?

¿Sobre qué? ¿Con quién? ¿De qué? ¿Qué clase de? ¿De dónde? ¿Hacia dónde?

¿Para qué? ¿Por qué causa? ¿Cómo? ¿Más? ¿Por cuánto tiempo? ¿Quién? ¿A quién? ¿De quién?

¿Para quién? ¿Quién? ¿Menos? ¿En qué medida? ¿Todos? ¿Cuánto? ¿A qué distancia?

¿Importante? ¿Dónde? ¿De dónde? ¿Otra vez? ¿En qué otro lugar? ¿Más difícil? ¿Más fácil?

¿Cuántas veces?

Listado de preguntas

Los principales **beneficios** de esta técnica radican en:

- El planteamiento de estas preguntas y sus respuestas, ofrecen una visión más abierta del problema.
- La investigación cobra sentido y significado al formular preguntas que aproximan respuestas adecuadas (se amplía la perspectiva).
- Ayuda a tomar conciencia de diversas perspectivas y evaluar el panorama de forma amplia.
- Favorece la generación de una dinámica colaborativa en el aula, invitando a todos a formular y dar respuesta a las preguntas.

Seis sombreros para pensar

Esta técnica concebida para desarrollar el pensamiento de forma efectiva y planear procesos de un modo detallado y cohesivo, toma su nombre del libro *Six Thinking Hats* escrito por Edward De Bono en 1985.

Cada uno de los seis sombreros tiene un color diferente que está asociado a las diversas formas con las que se puede percibir/observar una realidad, por lo que con este método se persigue simular que ocurre en la mente humana atendiendo a los rasgos de pensamiento asociados a cada sombrero para lograr una descripción poliédrica de los problemas.

Seis sombreros para pensar

Seis sombreros para pensar

Implicaciones de los sombreros

Blanco: Aporta objetividad. Se centra puramente en la información recibida sin incorporar emociones y opiniones. Solo se tienen en cuenta los datos, hechos y cifras comprobables.

Negro: Cauteloso frente a los planteamientos, busca los problemas y desacuerdos. Desde la crítica constructiva se ocupa de plantear por qué algo no podría salir bien identificando problemas, riesgos y peligros.

Rojo: Expresa los sentimientos. La parte más irracional e intuitiva. Este sombrero permite expresar las intuiciones, las sensaciones y las emociones sin necesidad de justificación. Favorece la incorporación de valores en la toma de decisiones.

Seis sombreros para pensar

Implicaciones de los sombreros

Amarillo: Representa la visión más optimista e identifica los beneficios asociados a las ideas. Opuesto al sombrero negro busca los aspectos más positivos de cada propuesta generando argumentos a favor.

Azul: Responsable de dirigir el proceso de principio a fin. Su función es definir el problema y gestionar la dinámica enfocando a los participantes para obtener los mejores resultados. Ejerce de moderador controlando los tiempos y el orden de intervención, procurando que el grupo permanezca enfocado en el logro de objetivos.

Verde: Asociado al pensamiento creativo y con carácter enérgico, tiene como función proponer soluciones a los problemas y necesidades planteadas.

Seis sombreros para pensar

Para **aplicar esta técnica** es importante:

1. Definir el problema a resolver de forma precisa y asignar el sombrero azul al responsable de organizar la dinámica.

2. Repartir el resto de sombreros a los integrantes de la dinámica. En este punto el sombrero azul puede:

    2.1. Designar un sombrero a cada participante.

    2.2. Otorgar el mismo sombrero a todos para que piensen todos a la vez desde el mismo punto de vista y pasar después a otro secuencialmente.

Seis sombreros para pensar

3. Repartidos los sombreros, para generar el debate y el intercambio de opiniones cada individuo comienza a generar su rol.

    3.1. En este punto se recomienda determinar un tiempo limitado para favorecer que los grupos se enfoquen más en el problema a abordar.

    3.2. Se recomienda que se ejerza el rol durante un minuto, excepto para el sombrero rojo. Este deberá disponer de menor tiempo para favorecer la reacción instintiva.

4. Expresada la opinión por parte de los diversos roles, el sombrero azul dará por finalizada la sesión bien al finalizar el tiempo o al alcanzar un acuerdo, bien podrá intercambiar sombreros (incluido el suyo) y retomar de nuevo.

Seis sombreros para pensar

Entre las **variaciones en la dinámica** pueden destacarse:

- Aplicar un formato ocasional en el que los participantes piden un color de sombrero.
- Establecer un orden secuencial de intervenciones sistemático o en serie.
- Utilizar los sombreros por pares opuestos para avanzar rápido: optimismo y negatividad (amarillo y negro); objetividad y sentimientos (blanco y rojo); alternativas y control (verde y azul).
- Aplicarse de forma individual generando un listado según cada sombrero.

Seis sombreros para pensar

Los principales **beneficios** de esta técnica radican en:

- Favorece la empatía y trabajar el pensamiento opuesto a la personalidad del individuo.
- Evita la polémica y permite alcanzar acuerdos entre individuos con puntos de vista aparentemente irreconciliables.
- Ayuda a tomar conciencia de diversas perspectivas y evaluar el panorama de forma amplia.
- Permite la adaptación de la dinámica para su desarrollo de forma individual o en grupo. Además en el segundo caso el profesorado también puede participar de la dinámica con el estudiantado.

Técnica 635

Desarrollada por Bernd Rohrbach en 1969, se trata de una herramienta para la generación escrita de ideas que trasciende el objetivo de producir ideas desde cero, para de forma progresiva producir ideas en forma de ensayos sucesivos mediante la repetición del mismo conjunto de pasos.

A diferencia de la espontaneidad y la carencia de juicio sobre las ideas hasta el final del ejercicio como ocurre con el brainstorming, la técnica 635 invita a la reflexión y persigue incrementar la eficacia de las ideas propuestas por un individuo al ser desarrolladas por el resto de participantes del grupo. Busca alimentar la inspiración del grupo en base a la consulta del resto de ideas.

Técnica 635

Para **aplicar** esta técnica es importante:

1. Organizar grupos de 6 personas + un moderador.

2. Reunido el grupo alrededor de una mesa, facilitar una hoja en blanco y bolígrafo a cada uno de los participantes y plantear el tema a abordar.

3. Poner en marcha el cronómetro durante 5 minutos para que cada participante escriba en su hoja tres ideas de forma breve y concisa.

Técnica 635

4. Transcurridos los primeros 5 minutos, cada participante pasará su hoja al compañero de al lado para repetir el proceso.

    4.1. En este momento los participantes deberán leer las ideas de sus compañeros, sirviendo estas como fuente de inspiración.

    4.2. Este ciclo se repetirá 6 veces, en intervenciones de 5 minutos.

5. Completados los ciclos en los que se habrán hecho circular todas las hojas, se dispondrá de 18 ideas en cada hoja.

    5.1. Las hojas se harán circular ordenadamente (en el sentido de las agujas del reloj por ejemplo) y una sola vez para cada participante.

Técnica 635

6. Completada la dinámica el moderador recoge los documentos. Dado que en cada una de las hojas incluirá 18 ideas, transcurridos los 30 minutos de duración del ejercicio se habrá alcanzado un total de 108 ideas.

6 participantes x 3 ideas por participante = 18 ideas por participante

18 ideas por participante x 6 rondas = 108 ideas en total

7. Finalmente, se analizan todas las ideas aportadas para extraer y seleccionar la mejor o combinar las mejores de ellas.

Técnica 635

Los principales **beneficios** de esta técnica radican en:

- Asegura en un periodo breve de tiempo un elevado número de ideas.
- Requiere de pocos recursos por lo que facilita su aplicación de forma sencilla.
- Minimiza las discrepancias interpersonales y las conductas dominantes procurando una participación equilibrada.
- Favorece la igualdad al partir de la colaboración, evitando que las personas se sientan evaluadas y coarten su expresión cuando presentan sus ideas.

Conexiones forzadas

Creada por Charles S. Whiting en 1958 este método pretende extender el horizonte creativo relacionando conceptos que no tienen conexión directa. Trabaja la capacidad del cerebro para vincular elementos dispares como palabras, objetos, sentimientos e ideas para pensar en la solución de un problema.

Esta técnica consiste en crear asociaciones de ideas o conceptos buscando conexiones que no se plantean de manera instantánea, por lo que requiere profundizar en el problema para producir ideas innovadoras. En consecuencia, combinar características generales (que conocemos) con características elegidas al azar (que se desconocen, que nada tiene que ver, elegidas al azar...) , incentiva la creatividad.

Conexiones forzadas

Para aplicar esta técnica es importante:

1. Invita a cada participante a nombrar una palabra, objeto, sentimiento... al azar y anota estos términos en forma de listado (columna) en una pizarra para que todos puedan verlo.

2. Una vez todos los participantes hayan aportado su término, exponga el problema y el objetivo de la dinámica.

3. Invite a todos a comenzar a hacer conexiones y asociaciones entre los objetos, palabras, sentimientos... con el problema. En este punto es importante destacar que no debe ejercerse ningún tipo de juicio respecto a las propuestas.

Conexiones forzadas

4. Registre las conexiones en una segunda columna para para que todos las vean.
    4.1. Para alcanzar mayor nivel de profundidad en las ideas generadas, puede repetirse el proceso (incorporando nuevos términos o desarrollando las ideas iniciales).

5. Finalizada la dinámica, extraiga el listado de ideas y trate de agruparlas según similitud, desarrollo, relación, interés... para finalmente configurar la solución más adecuada.

Conexiones forzadas

La aplicación de la dinámica permite incorporar la dirección como **variación**:

- Con el fin de acotar el campo de conexión, puede establecerse un paso intermedio.

- Tras la propuesta espontánea de los primeros términos y la exposición del problema, pueden solicitarse características, cualidades, propiedades, etc. de los mismos para posteriormente asociarlas al problema planteado.

Conexiones forzadas

Los principales **beneficios** de esta técnica radican en:

- Permite su aplicación y puesta en marcha de forma sencilla dado que permite ser practicada de forma individual y grupal.
- Favorece el desarrollo del pensamiento creativo y su entrenamiento, en tanto en cuanto obliga al individuo a conectar un problema determinado con desencadenantes externos aleatorios.
- Amplía la perspectiva y beneficia la aportación de ideas disruptivas.
- Al introducir elementos disruptivos, suele se de gran utilidad para desbloquear y dinamizar procesos estancados.

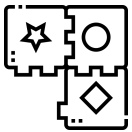
30”

- 30 segundos, puede definirse como un mini-reto, por lo que es importante generar un ambiente libre de juicios.

- Consiste en animar al alumnado a hablar sobre un tema durante 30 segundos, de forma que ganen comodidad hablando en público, mejoren sus estrategias conversacionales o adquieran capacidad para generar mini-discursos estructurados.

- Para fomentar un clima de confianza y restar trascendencia al momento, puede animarse al resto del estudiantado a proponer los temas o seleccionar uno al azar (puede utilizarse un bote con papelitos, una ruleta, dados...).

- Funciona como técnica de presentación, tanto para el profesorado como el estudiantado en la sesión uno.



Técnicas creativas y juegos en la docencia

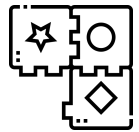
2. Juegos en la docencia

- AhaSlides
- Cerebriti
- Juegos de palabras
- Kahoot!
- Profesor mentiroso
- Socrative

Juegos en la docencia

Como apuntan Vigoa, Delgado y Navarro (2016), el empleo de juegos como recurso pedagógico continúa siendo objeto de estudio para investigadores como Villalón (2008); Ruiz (2011); Gaete-Quezada (2011) o Savazzini (2014), porque “minimizar barreras y maximizar oportunidades de socialización, participación, aprendizaje y desarrollo de todos y cada uno de sus alumnos” (López, 2006, p. 28) debe ser objeto de interés del personal docente para favorecer la formación y el aprendizaje del estudiantado.

Por este motivo, a continuación se presentan diversas aplicaciones y dinámicas para favorecer el aprendizaje mediante el juego, puesto que incorporar el juego en la educación superior permite que el estudiantado experimente alegrías, risas y conexiones más fuertes con sus pares y equipo docente aumentando la motivación, disminuyendo la aversión al error y logrando así aprendizajes más significativos y duraderos en el tiempo (Forbes, 2021).

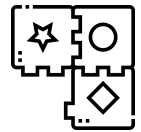


AhaSlides

- Herramienta de presentaciones interactivas que permite involucrar participantes a través de encuestas, cuestionarios, concursos y juegos.

- Para su activación requiere:
    1. Crear una cuenta gratuita: https://ahaslides.com/es/
    2. Diseñar las preguntas y el tipo de respuesta (texto, imagen, opción múltiple, abierta...)
    3. Escoger la configuración (juego en equipo, individual...)
    4. Invitar al alumnado

- AhaSlides permite realizar las actividades en el aula o en casa y dispone de plantillas prediseñadas.



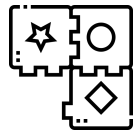
Cerebriti

- De origen español, Cerebriti es una plataforma de juegos que permite tanto a alumnos como profesores crear sus propios juegos educativos. Alberga más de 2.600 juegos.

- Para jugar con Cerebriti no es necesario registrarse. No obstante, si se pretende crear nuevos juegos para adaptarlos a necesidades concretas, para crear una nueva cuenta de usuario se requiere del correo electrónico o el perfil de Facebook.

- Para crear los juegos la plataforma dispone de diversas plantillas que permiten generar entre otros, test, carruseles de preguntas, palabras secretas o juegos de imágenes.

- Entre las funcionalidades que ofrece tanto para profesorado como estudiantado se encuentran como especifica en su web, las que a continuación se recogen.



Cerebriti

Funcionalidades para **Docentes**

- Acceso ilimitado a la herramienta de creación de juegos.
- Acceso al catálogo completo de juegos interactivos, filtrados por curso, asignatura y materia según el currículum español.
- Informes sobre la evolución de cada alumno en tiempo real.
- Organizador de grupos a medida para crear tus propias clases.
- Envío ilimitado de recomendaciones de juegos para reforzar materias entre tus alumnos.
- Autocorrección de ejercicios.
- Herramienta automática de validación de ejercicios.
- Soporte por chat en vivo para ayudarte a sacar el máximo partido a la plataforma.

Funcionalidades para el **Alumno**

- Acceso ilimitado a la herramienta de creación de juegos.
- Acceso al catálogo completo de juegos interactivos, filtrados por asignatura y materia según el currículum español.
- Personalización del avatar.
- Participación en los diferentes ranking que incluye la plataforma: Liga de Clase, Liga Nacional y Liga Intercolegial.
- Acceso a la galería de trofeos para premiar el esfuerzo, la creatividad y la constancia.
- Retos: posibilidad de enviar y recibir retos educativos entre alumnos del mismo curso.
- Accesible desde cualquier dispositivo: móvil, tablet u ordenador.

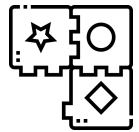
Juegos de palabras

- Existen infinidad de juegos de palabras que permiten mejorar el vocabulario y conocer el significado de los términos si se combinan con el uso del diccionario.

- Estos pueden incorporarse a la docencia adaptando la dinámica a la disciplina.

- Juegos como el **Scrabble**, el **Apalabrados** o la **Sopa de letras** pueden servir como ejemplos de herramientas útiles para trabajar en el aula y que, combinadas con el diccionario, ayudan a reforzar la comprensión e identificación de conceptos básicos.

- Otros como **palabras encadenadas** obliga a buscar términos que comiencen con la misma letra o sílaba que la anterior, procurando que la cadena sea lo más larga posible.

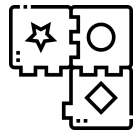


Kahoot!

- Creado por Johan Brand, Jamie Brooker y Morten Versvik, apoyados por los profesores Alf Inge Wang, Åsmund Furuseth y Sergio Mena en 2013, Kahoot! es una herramienta gratuita que permite enseñar de forma entretenida mediante cuestionarios y puzzle.

- La versión gratuita solo permite realizar preguntas de tipo Quiz y de verdadero o falso y tiene límite de participantes.

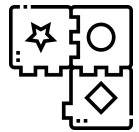
- Es compatible con Android y iOS y puede ser utilizado tanto en el ordenador como en dispositivos móviles.



Kahoot!

- El perfil de profesor permite encontrar tableros de juego listos para usar, crear o editar Kahoots personalizados y exportar los resultados en forma de informe en Excel.

- Para registrarte en la aplicación debe proporcionarse:
    - Nombre de usuario o Nickname
    - Fecha de nacimiento
    - Tipo de cuenta y uso (profesor, estudiante, profesional o uso personal)
    - Correo electrónico
    - Contraseña de acceso



Kahoot!

- Para crear el juego son necesarios 5 sencillos pasos:

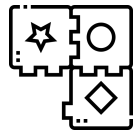
    1. Presiona “Crear Kahoot”.

    2. Añade una imagen de portada, el título y la descripción.

    3. A continuación puedes comenzar a incorporar cuestiones en “Añadir pregunta”.
        3.1. Esto dirige a una nueva ventana para buscar o introducir manualmente preguntas y para escoger el tipo de tablero.

    4. Cuando todo esté listo, vuelve a la ventana principal y presiona “Guardar”.

    5. Comparte la invitación y un PIN de acceso para que el estudiantado acceda.



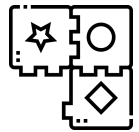
Kahoot!

Tareas que permite configurar Kahoot!

1. Kahoot! Quiz: Es la esencia de esta herramienta (juego o concurso de preguntas).

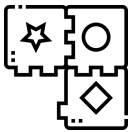
2. Kahoot! Challenge o reto: Incorpora temporizador (fecha límite) para que el alumnado responda a las preguntas.

3. En vivo: Tras presentar el juego, puede activarse esta opción para que todos los jugadores puedan ver las preguntas y las respuestas en sus dispositivos y enviar las respuestas directamente.



Profesor mentiroso

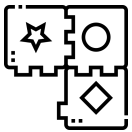
- Sigue la misma dinámica que un formulario de verdadero o falso.
- Para implementarlo es importante que el profesorado genere afirmaciones respecto a la disciplina que imparte para compartirlas con el estudiantado de forma individual o en grupo.
- Estas afirmaciones pueden compartirse con el alumnado asignando una afirmación a cada uno mediante tarjetas, de forma aleatoria (mediante sorteo por ejemplo)... o proyectando las afirmaciones en el aula.



Profesor mentiroso

- Paras fomentar el trabajo en equipo y la atención, pueden proyectarse las afirmaciones en el aula. Una vez proyectada la afirmación, el o la estudiante que identifique que se trata de una afirmación falsa deberá tomar la palabra, enunciar “profesor mentiroso” y argumentar los motivos por los que la afirmación proyectada es errónea. Puede animarse al resto de compañeros a ampliar y reforzar los argumentos.

- Como técnica útil para evaluar el seguimiento de las sesiones, puede aplicarse al final de cada sesión utilizando algunas de las herramientas que aquí se describen.

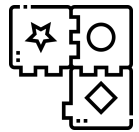


Socrative

- Aunque existen opciones de pago (Socrative PRO para Primaria y Socrative PRO para Secundaria y Empresas) con características avanzadas, Socrative es una aplicación gratuita que permite al docente incentivar la participación en el aula.

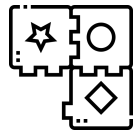
- Permite adaptar las clases al nivel del alumnado, ir viendo en directo las respuestas de los estudiantes y evaluar el progreso.

- La aplicación almacena los resultados de los ejercicios planteados de forma individual y grupal, permitiendo centrar el foco o enfatizar determinados contenidos para su mejor comprensión.

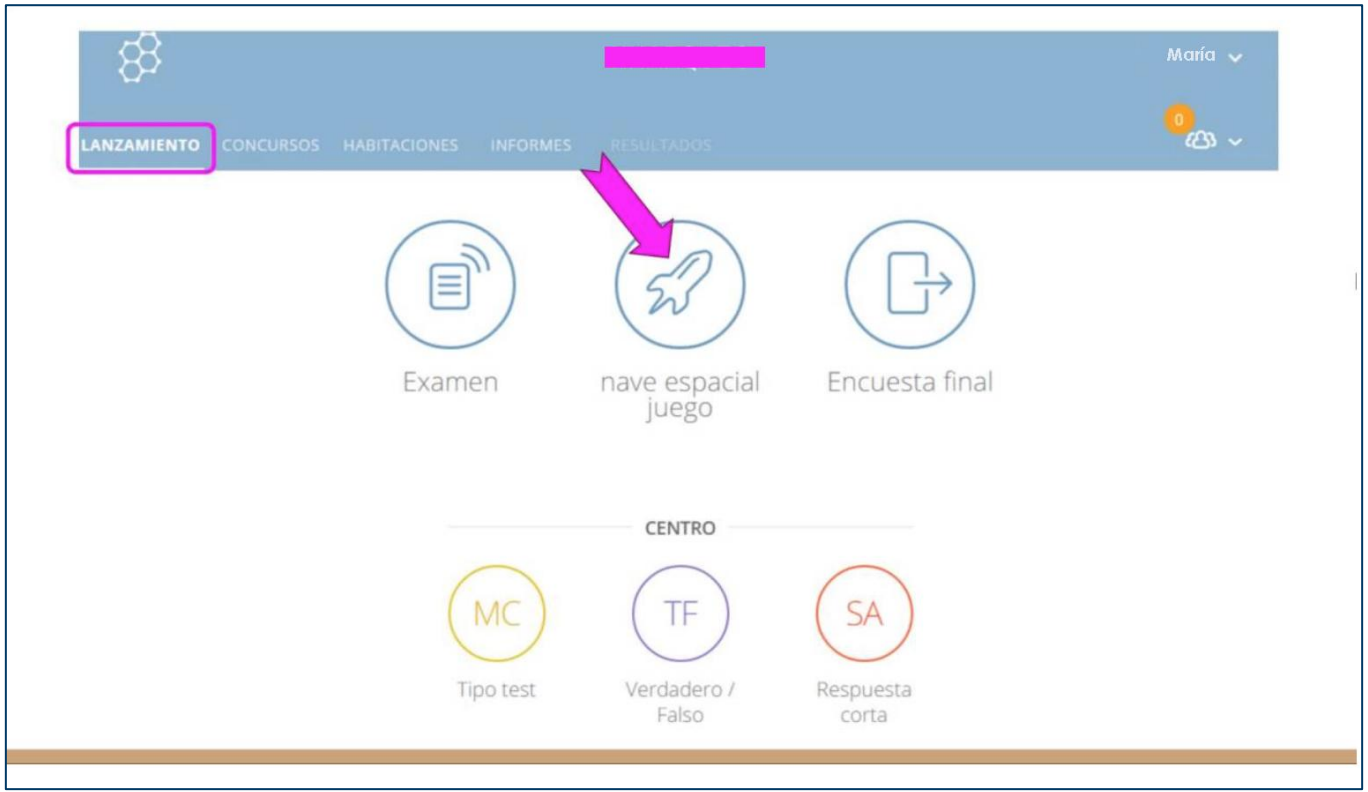


Socrative

- Para utilizar esta herramienta el profesorado debe crear un “Room” para cada grupo (máximo 50 estudiantes).
- Después, los y las alumnas podrán acceder pinchando en “Student login” y en el nombre de la sala (nombre del “Room”). No tienen que crearse un perfil personal para utilizar la aplicación.
- Cuando hayan entrado, podrán participar en todas las actividades que lance el profesor hasta que cierren sesión.
- Es compatible con smartphone, tablet y PC.



Socrative


María
0
LANZAMIENTO
CONCURSOS
HABITACIONES
INFORMES
RESULTADOS
Examen
nave espacial juego
Encuesta final
CENTRO
MC
Tipo test
TF
Verdadero / Falso
SA
Respuesta corta

Socrative

Tareas que permite configurar Socrative

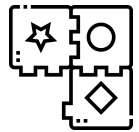
1. Cuestionario en el que los estudiantes eligen la respuesta correcta entre varias preguntas en una lista determinada: “Quiz”

2. Cuestionario al que puede incorporarse una cuenta atrás: “Space Race”

3. Cuestionario con ranking de resultados: “Exit Ticket”

En los tres casos, la aplicación permite elegir el tipo de respuesta:

- “Multiple Choice” (respuesta múltiple)
- “True or False” (verdadero o falso)
- “Short Answer” (respuesta corta)



Técnicas creativas y juegos en la docencia

3. Fuentes de interés

Fuentes consultadas y de interés

De Bono, E. (1985). *Six Thinking Hats: An Essential Approach to Business Management*. Little, Brown, & Company. ISBN 0316177911.

De Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo: El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas.* Barcelona: Paidós

Forbes, L. (2021). The Process of Playful Learning in Higher Education: A Phenomenological Study. *Journal of Teaching and Learning, 15*(1), 57–73. https://doi.org/10.22329/jtl.v15i1.6515

Gaete-Ouezada, R. A. El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. Educación y Educadores. vol.14 no. 2. Chia May/Aug. 2011 Print version ISSN 0123-1294.

Guerrero, A. (1988). *Curso de Creatividad.* Argentina: El Ateneo Argentina.

Fuentes consultadas y de interés

López, R. (2006). Diversidad e igualdad de oportunidades en la escuela. La Habana: Pueblo y Educación.

Osborn, A.F. (1939).Your Creative Power.Hamilton Books, 2008. ISBN:0761847006

Ruiz, I. (2011). Desarrollo de competencias profesionales en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Nuevas Metodologías en los estudios de comunicación: universidad de Málaga. España Revista de Comunicación Vivat Academia ISSN: 1575-2844. febrero 2012. Año XIV nº especial.

Rohrbach, B.(1969). Kreativ nach Regeln – Methode 635, eine neue Technik zum Lösen von Problemen. Creative by rules – Method 635, a new technique for solving problems. *Absatzwirtschaft*, vol 12, 1969. p.73-75 and Vol.19.

Fuentes consultadas y de interés

Rouquette, M.L. (1977). *La creatividad*. Buenos Aires: Huemul.

Savazzini, M. (2014). Reflexiones acerca de la utilización del juego como estrategia en Educación Superior: El cuerpo docente en juego. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación Nº XXIII [ISSN: 1668-1673] XXII Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. Año XV, Vol. 23, agosto 2014, Buenos Aires, Argentina.

Vigoa, A., Delgado, I., y Navarro, Y. (2016). Los juegos profesionales en la Universidad. *Atenas*, vol. 2, núm. 34, pp. 155-169, 2016. Universidad de Matanzas Camilo Cienfuegos.

Villalón, G. L. (2008). La lúdica, la escuela y la formación del educador. La Habana: Pueblo y Educación.

Whiting, C. S. (1958). Creative thinking. Reinhold; First Edition (1 Enero 1958).

Maria Pallarés y Daniel Zomeño

mapallar@uji.es zomeno@uji.es

UNIVERSITAT JAUME I

CC BY NC SA

#ProDigital